

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran IPA merupakan sebuah disiplin yang menelusuri peristiwa-peristiwa alam yang sedang berlangsung berdasarkan hubungan sebab dan akibat. Pembelajaran IPA dapat diajarkan dengan mendorong peserta didik agar dapat berpartisipasi terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. (Tanjung *et al.*, 2020). Kurikulum IPA di SMP memfokuskan pembelajaran yang memberi pengalaman langsung kepada siswa dalam pembelajaran (Wahyuning, 2022). Pada pembelajaran IPA, Kemampuan analisis yang mendalam sangat diperlukan bagi siswa untuk penguasaan konsep dan penyelesaian masalah pada kehidupan sehari-hari. Siswa dituntut supaya memiliki kemampuan berpikir kritis saat menghadapi dan menyelesaikan persoalan. yang dihadapi (Wulandari *et al.*, 2023).

Rendahnya kemampuan berpikir kritis merupakan satu di antara berbagai permasalahan yang sedang dihadapi sektor pendidikan saat ini (Sadiyah *et al.*, 2023). Berdasarkan penelitian Uliyanti *et al* (2024), siswa di Indonesia masih menunjukkan tingkat keterampilan berpikir kritis yang belum optimal. Hal tersebut dibuktikan oleh Programme for International Student Assesment yang mengungkapkan kemampuan berpikir peserta didik di Indonesia dalam pelajaran IPA tergolong rendah. Temuan awal dari studi pendahuluan yang dilaksanakan di sebuah sekolah menengah pertama di Bangkalan memperoleh hasil 81% peserta didik mengalami kesulitan memecahkan masalah yang membutuhkan berpikir kritis. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah masih rendah dan perlu ditingkatkan. Berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh Wati *et al* (2024) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, penting untuk menumbuhkan motivasi belajar untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar berperan penting karena dapat memperkuat pemahaman, memperjelas tujuan pembelajaran, serta meningkatkan ketekunan dalam belajar.

Permasalahan yang terjadi tersebut dapat diatasi dengan memilih model belajar yang sesuai. Hasil pra penelitian menunjukkan 76% siswa menyatakan pendidik masih menerapkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran di kelas masih berpusat kepada guru. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi baru tentang model pembelajaran dikelas. Menurut Sadiyah *et al* (2023) GBL adalah model belajar dimana mengintegrasikan unsur permainan dapat berfungsi sarana pendukung untuk meningkatkan efektivitas belajar. Dengan model GBL, peserta didik bisa meningkatkan kemampuannya untuk berpikir kritis mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Merujuk penelitian yang Lubis *et al* (2023), model pembelajaran GBL memberikan pengaruh positif dalam peningkatan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Dibuktikan oleh nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik memperoleh hasil tinggi. Selain itu, penelitian Prananda *et al* (2024) mengungkapkan GBL berdampak signifikan pada motivasi belajar. Dengan meningkatkan keterlibatan, mendorong motivasi intrinsik dan ekstrinsik, mengurangi kebosanan, serta mengembangkan keterampilan sosial, GBL menjadi pendekatan efektif yang membuat proses kegiatan belajar menjadi lebih menggugah minat dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dengan semangat yang tinggi.

Unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya merupakan salah satu materi IPA yang membahas tentang ciri-ciri serta contoh dari penggolongan zat yang ada di alam sekitar. Pra penelitian menunjukkan hasil 43% siswa mengaku masih mengalami kesulitan pada materi unsur senyawa dan campuran. Menurut Hasanah *et al.* (2021) dalam mempelajari materi ini pendidik atau guru tidak cukup hanya dengan metode menjelaskan materi saja di depan. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran IPA khususnya materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya jika metode belajar yang dipakai tidak menarik. Penelitian oleh Wahyuning (2022) mengungkapkan pembelajaran *GBL* adalah cara dimana siswa belajar melalui aktivitas langsung, sehingga pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, menghibur dan dapat membangkitkan semangat belajar. Dalam IPA memiliki konsep abstrak dan sulit dipahami, dibutuhkan metode yang menarik dan interaktif agar siswa tidak merasa jenuh, bosan, atau pun takut. Oleh sebab itu model pembelajaran *Game-Based Learning* cocok digunakan pada materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya.

Media permainan adalah suatu alat untuk membantu proses pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan siswa saat belajar. Melalui pendekatan yang menyenangkan, media tersebut tidak hanya memberikan hiburan tapi juga pengetahuan yang bermanfaat sebagai dasar untuk menilai hasil belajar siswa (Tutriani *et al.*, 2023). Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan 52% siswa menyebutkan bahwa guru tidak menggunakan media permainan pada saat penyampaian materi. Keadaan tersebut mencerminkan kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran. Putera *et al* (2022) mengungkapkan penting dalam proses pembelajaran untuk mengatasi praktik pendekatan pembelajaran yang tidak

menarik dan mendorong partisipasi siswa melalui penerapan media dan metode pembelajaran yang tepat. Media permainan kartu adalah alternatif belajar yang bisa menarik minat belajar secara signifikan. Penelitian Aisyah *et al* (2022) menunjukkan rerata skor untuk media kartu uno memperoleh 90% (sangat baik), dengan tiap indikator yang diperoleh 93% untuk indikator kemudahan, 91% untuk indikator ketertarikan, dan 87% untuk indikator kebermanfaatan.

Pra penelitian memperoleh hasil sebagian besar Peserta didik belum sepenuhnya menguasai kemampuan berpikir kritis secara memadai, model Proses belajar mengajar di kelas masih didominasi oleh peran guru, mayoritas siswa masih menghadapi hambatan memahami materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya, serta kurangnya variasi media untuk mendukung proses pembelajaran. Dari hal ini dibutuhkan pembaruan atau terobosan dalam proses belajar yang dirancang agar bisa berkontribusi dalam mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Dengan latar belakang itu, disusun penelitian berjudul “Penerapan Model *GBL* Berbantuan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar” sangat penting dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan persoalan.
2. Pentingnya motivasi belajar untuk meningkatkan semangat siswa saat belajar.
3. Model pembelajaran yang diterapkan di kelas masih berpusat pada pengajar.

4. Peserta didik menunjukkan kesulitan yang cukup tinggi dalam memahami konsep-konsep dasar terkait materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahnya yang telah diajarkan.
5. Pendidik belum memanfaatkan variasi media pembelajaran secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Bagaimana peningkatan berpikir kritis siswa dalam materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahnya setelah penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan kartu UNO Kimia Unsur?
3. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan kartu UNO Kimia Unsur dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan kartu UNO Kimia Unsur diterapkan?
5. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan kartu UNO Kimia Unsur diterapkan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menguji perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada topik unsur, senyawa, campuran, dan pemisahnya setelah menerapkan model *GBL* menggunakan kartu UNO kimia unsur.
3. Mengevaluasi keterlaksanaan model *GBL* yang dibantu kartu UNO kimia unsur dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Mengkaji respons siswa terhadap penerapan model *GBL* menggunakan kartu UNO kimia unsur.
5. Mengeksplorasi motivasi belajar siswa terkait penggunaan model *GBL* yang dibantu kartu UNO kimia unsur.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat mendukung pengelolaan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
2. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi IPA.
3. Dapat mendukung siswa dalam penyelesaian masalah yang terjadi di lingkungan sekitar.
4. Dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi guru dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan kartu UNO Kimia Unsur.

F. Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan model *GBL* yang didukung oleh kartu UNO kimia unsur, mengikuti pendekatan terstruktur yang mencakup pemilihan permainan yang relevan dengan topik, menjelaskan konsep-konsep kunci dan aturan permainan, terlibat dalam permainan, dan merangkum pengetahuan yang diperoleh..
2. Topik yang digunakan yaitu unsur, senyawa, campuran, dan pemisahnya. Topik ini dipilih karena ditemukan kesulitan siswa dalam memahami materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahnya.
3. Siswa kelas VIII SMP Darul Mustofa Burneh, Bangkalan menjadi sampel dalam penelitian ini.
4. Penelitian yang diukur pada penelitian yaitu kemampuan berpikir kritis.
5. Ada 5 indikator kemampuan berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengartikulasikan penjelasan dengan jelas, mengembangkan kompetensi dasar, merumuskan kesimpulan, memberikan interpretasi yang diperluas, dan merancang strategi dan taktik yang efektif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian ini sebagai berikut:

1. Berpikir kritis merupakan suatu proses interpretasi dan penilaian yang cekatan serta dinamis terhadap pengamatan, dialog, informasi, dan argument (Latifah *et al.*, 2020).
2. Motivasi belajar merupakan pendorong bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai keberhasilan dalam belajar (Hariri *et al.*, 2024).

3. Unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya adalah materi yang diajarkan di SMP, materi tersebut mempelajari tentang ciri-ciri serta contoh pengelompokkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah *et al.*, 2021).
4. *Game-Based Learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang menyatukan konsep permainan yang dirancang sebagai alat untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.(Oktavia, 2022).
5. Kartu UNO Kimia Unsur merupakan permainan kartu yang digabungkan ke dalam metode pembelajaran pada materi unsur, senyawa, campuran, dan pemisahannya layaknya bermain kartu UNO (Putera *et al.*, 2022).