

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keterampilan berpikir kritis menjadi kompetensi utama di abad ke-21 bagi siswa. Kemampuan ini merupakan proses pemanfaatan kapasitas nalar secara maksimal untuk menghasilkan, mengevaluasi, serta mengimplementasikan sebuah pilihan yang didasarkan pada nilai-nilai yang dianggap tepat (Siswono, 2016). Berpikir kritis meliputi serangkaian aktivitas mental seperti menyelesaikan masalah, mengkaji asumsi, bernalar secara logis, dan menilai informasi, penyelidikan mendalam, serta pengambilan keputusan yang tepat (Saputra, 2020). Kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkatkan mutu pemikiran mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pengembangan kemampuan berpikir ini sangatlah penting karena berpengaruh langsung terhadap kehidupan siswa (Syafitri et al., 2021). Berpikir kritis diartikan sebagai salah satu tujuan utama dalam sistem pendidikan kita. Namun, untuk meraih hasil yang optimal, tujuan ini perlu dijalankan dengan sungguh-sungguh, bukan sekadar menjadi formalitas. Masa depan akan menjadi lebih cerah apabila kita mampu menghadapinya dengan kewaspadaan dan pola pikir yang kritis (Ennis, 2011). Salah satu metode yang dapat mengukur kompetensi berpikir kritis dengan cara mengamati bagaimana seseorang merespons dan menyelesaikan sebuah permasalahan. Pendapat yang diutarakan biasanya didasarkan pada alasan yang logis, rasional, disampaikan dengan kehati-hatian, serta menunjukkan kemampuan dalam mengenali data yang terkait dan memilahnya dari data yang tidak terkait (Farida et al., 2022). Kemampuan berpikir kritis seseorang sangatlah penting karena menjadi Keterampilan ini merupakan fondasi dasar yang dibutuhkan untuk menjala ni rutinitas seharian, lingkungan pekerjaan, serta untuk berperan secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan lainnya (Fristadi & Bharata, 2015).

Berdasarkan berbagai studi dan temuan empiris, masih ditemukan bahwa kapasitas berpikir kritis siswa umumnya belum optimal. Hal ini tampak

khususnya dalam keterampilan mengkaji informasi secara komprehensif, menilai validitas suatu argumentasi, serta merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong refleksi mendalam. Berbagai bukti menampakkan hasil capaian kompetensi berpikir kritis peserta didik Indonesia berada pada kategori minim serta belum memenuhi standar yang diinginkan (Fristadi & Bharata, 2015). Temuan lain mengonfirmasi bahwa pencapaian kemampuan koneksi dan berpikir kritis matematis peserta didik masih di bawah standar yang ditetapkan. Faktor penyebab dominan berasal dari model pembelajaran yang bertumpu pada paradigma pasif, di mana keterlibatan siswa dalam proses konstruksi pengetahuan sangat terbatas (Nurkhasanah et al., 2019). Berdasarkan kajian yang dilaksanakan di SMA Nurul Iman Tanjung Morawa terhadap peserta didik kelas XI IPA dan IPS, temuan memperlihatkan hasil bahwa pada umumnya peserta didik, yakni 64%, berada pada kategori kompetensi berpikir kritis yang minim. Sementara itu, 21% siswa memiliki keterampilan pada level sedang, dan 15% sisanya bahkan tercatat berada dalam kategori sangat rendah. (Hasanah et al., 2023).

Di dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia, kompetensi berpikir kritis dapat dikembangkan melalui analisis berbagai jenis teks, termasuk di antaranya teks laporan hasil observasi. Teks laporan hasil observasi mengharuskan peserta didik agar mampu mengobservasi, menganalisis, dan menyajikan informasi secara objektif dan sistematis, yang merupakan aspek penting dari berpikir kritis. Sebagai salah satu genre teks dalam Kurikulum Merdeka, penguasaan teks laporan hasil observasi merupakan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas X. Teks LHO secara esensial adalah laporan faktual yang menyajikan temuan pengamatan yang didukung oleh data yang akurat dan objektif. Laporan ini tidak didasarkan pada imajinasi atau rekayasa, melainkan menggambarkan peristiwa yang benar-benar telah terjadi (Permatasari, 2020). Teks laporan hasil observasi membimbing peserta didik dalam menuliskan data atau pendapat berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Hasil observasi tersebut perlu disusun dalam bentuk laporan tertulis agar dapat dibaca serta dijadikan referensi oleh orang lain (N. Rahmawati et al.,

2024). Teks laporan hasil observasi memerlukan kreativitas, pemikiran kritis, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah secara efektif (Sobari et al., 2023). Dalam menulis teks LHO, peserta didik juga mengembangkan keterampilan lain, seperti mencerna informasi dari audio dan teks sebagai bahan observasi serta mengumpulkan keterangan. Selain itu, keterampilan berbicara turut terasah jika dalam proses observasi mereka melakukan wawancara dengan narasumber (Herawati, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks LHO sering kali dilakukan secara konvensional dan siswa kurang dilibatkan secara maksimal. Materi disampaikan secara satu arah, dan kegiatan belajar terbatas pada membaca dan menulis tanpa proses eksploratif yang mendorong pemikiran mendalam. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat siswa serta terbatasnya pengembangan kemampuan berpikir kritis. Situasi di MA Al-Washliyah 36 Serbelawan menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi berpikir kritis siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran teks laporan hasil observasi, termasuk kebutuhan yang mendesak. Para guru di sekolah ini memiliki dedikasi tinggi dalam memberikan pendidikan terbaik bagi para siswanya. Namun, seiring dengan perubahan kurikulum yang terus berlangsung dan perkembangan teknologi yang pesat, mereka tengah berupaya menemukan pendekatan pembelajaran yang lebih tepat dan efektif (Widyastuti, 2003). Berdasarkan observasi sebagian besar siswa, yaitu sekitar 60%, belum berhasil memperoleh nilai standar, dan nilai rata-rata kelas berada di bawah standar yang ditetapkan (Wati et al., 2024). Berdasarkan pengamatan di lapangan, peserta didik kelas X SMAN 7 Malang menghadapi kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, terutama pada kompetensi menyusun Teks Laporan Hasil Observasi. Hal ini menunjukkan lemahnya kemampuan menulis mereka. Buktinya terlihat dari nilai evaluasi dan tugas, di mana mayoritas siswa (30 dari 35 orang) masih di bawah nilai standar yang ditetapkan sebesar 75 (Azizia h, 2020).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat menyeluruh karena mencakup banyak komponen yang saling berhubungan dan berperan

dalam mendukung tercapainya tujuan belajar. Salah satu komponennya adalah pemanfaatan bahan ajar. Dalam konteks pembelajaran, bahan ajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan wajib disediakan. Bahan ini perlu dikaji, dipahami, dan dipelajari karena menjadi sumber materi yang harus dikuasai oleh siswa serta berfungsi sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak bahan ajar, kegiatan pembelajaran tanpa memberikan hasil yang maksimal (Kosasih, 2021). Kendala utama berasal dari keterbatasan bahan ajar, baik bagi guru maupun siswa, yang belum tersedia secara memadai dan menyeluruh untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Inayah et al., 2023). Karenanya dibutuhkan inovasi baru dalam bahan ajar adalah langkah baik untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Ini disebabkan siswa cenderung tertarik pada tampilan awal dan bentuk materi yang akan mereka pelajari sebelum benar-benar mendalaminya (Putra & Pamungkas, 2019).

Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi dalam penyusunan bahan ajar menjadi suatu keharusan. Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai efektif adalah mengintegrasikan gamifikasi. Konsep ini merujuk pada pemanfaatan elemen permainan untuk situasi bukan permainan, seperti dunia pendidikan, guna mendorong peningkatan semangat, partisipasi, serta keefektifan proses belajar peserta didik. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat memanfaatkan permainan interaktif yang melibatkan siswa dalam memecahkan permasalahan bahasa sambil bersaing dengan temannya. Implementasi teknik tersebut terbukti memiliki dampak ganda: memperkaya pemahaman konseptual bahasa Indonesia dan sekaligus memotivasi partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (Hakeu et al., 2023).

Gamifikasi memiliki peran penting dalam pembelajaran saat ini karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta mengurangi rasa bosan selama proses belajar. Gamifikasi merupakan strategi yang membangkitkan minat serta keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti penghargaan, persaingan, tantangan, serta kepuasan dalam mencapai tujuan (Pratomo &

Siswanto, 2025). Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan menawarkan solusi untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan mengerti konten pembelajaran melalui cara pengajaran konvensional. Meskipun konsep ini masih tergolong baru di kalangan pendidik, gamifikasi telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi serta memperkaya pengalaman belajar mereka di kelas (Ernanto & Hermawan, 2022). Permainan edukatif berpotensi menstimulasi perkembangan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan murid secara holistic. Jika dimanfaatkan dengan tepat, permainan belajar dapat: (1) mengurangi ketegangan yang dapat menghambat, (2) menciptakan suasana belajar yang lebih bebas dari stres, (3) mendorong keterlibatan aktif peserta, serta (4) meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Sa'diyah, 2022).

Gamifikasi terbukti mampu mendorong motivasi dan partisipasi pengguna di berbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Ini mendukung klaim dalam teks Anda bahwa gamifikasi mengusahakan situasi belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif dan memacu siswa dapat berpikir lebih dalam (Hamari et al., 2019). Fitur-fitur permainan (game) seperti sistem poin, rencana, dan tantangan dapat memenuhi tiga kebutuhan yang mendasar mampu, mandiri, dan terhubung dengan orang lain sehingga mampu mendorong timbulnya motivasi intrinsik, keterlibatan mendalam, serta penguasaan materi, termasuk kemampuan berpikir kritis dan mengevaluasi informasi dalam teks LHO (Salariato et al., 2012).

Gamifikasi yang diimplementasikan adalah *Wordwall*, sebuah aplikasi berbasis game yang didesain guna memotivasi siswa agar aktif melalui aktivitas seperti uji pemahaman, tukar pikiran, pengumpulan data (Purnamasari et al., 2020). Lebih jauh, *Wordwall* didefinisikan sebagai platform online serbaguna yang bisa berfungsi sebagai alat dalam pembelajaran, sumber bahan ajar, maupun alat evaluasi yang interaktif. Aplikasi ini menawarkan beragam template yang mudah dikreasikan oleh guru (Sari & Yarza, 2021). Dalam pembuatan kuis menggunakan *Wordwall*, fitur-fitur seperti umpan balik, hasil kuis, dan papan peringkat turut disediakan sebagai bagian dari platform tersebut

(Muzdalifah & Nuryanti, 2020). *Wordwall* terbukti efektif sebagai media untuk memotivasi siswa dalam belajar, terutama dalam pengajaran berbasis teks laporan hasil observasi (Susilo et al., 2024).

Oleh karena itu, penyusunan pengembangan bahan ajar teks LHO berbasis gamifikasi yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis ini ditujukan untuk menawarkan solusi inovatif guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih atraktif, interaktif, dan bermakna.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan dalam latar belakang tersebut, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA?
3. Bagaimana implementasi bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan desain bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Untuk menguji kelayakan desain bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA.
3. Untuk mengimplementasikan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa SMA.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan penjelasan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian ilmiah dalam bidang pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik guna mengolah teks LHO. Oleh sebab itu, temuan dari studi ini diperkirakan bisa dijadikan acuan dan landasan teoritis untuk penelitian-penelitian lanjutan di bidang serupa.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak terkait:

###### **a. Untuk Siswa**

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengatasi berbagai hambatan belajar, khususnya yang berhubungan dengan kompetensi berpikir kritis siswa dalam teks laporan hasil observasi.

###### **b. Untuk Guru**

Hasil dari penelitian ini dijadikan acuan dalam mengembangkan metode pembelajaran melalui pemanfaatan media wordwall, guna meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari teks laporan hasil observasi.

###### **c. Untuk Pembaca**

Penelitian ini berguna bagi pembaca sebagai upaya perluasan cakrawala dan pemahaman, terutama terkait dengan pemanfaatan platform wordwall sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia.

