

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bahan Ajar**

Bahan ajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur, serta dirancang untuk mewakili seluruh kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat mempelajari kompetensi secara bertahap, runtut, dan saling berkaitan, sehingga pada akhirnya mereka mampu menguasai keseluruhan kompetensi secara utuh (Kosasih, 2021). Bahan ajar diartikan sebagai wujud konkret dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi secara sistematis, guna membantu siswa mengembangkan pemahaman dari konsep-konsep sederhana yang mendasari sampai ke konsep-konsep turunan yang lebih mendalam (Lashley, 1938). Bahan ajar disusun sebagai kumpulan materi belajar yang terstruktur untuk memudahkan proses pembelajaran, yang mencerminkan konsep-konsep penting guna membimbing siswa dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan (Dr. Izzah et al., 2024). Untuk menghasilkan bahan ajar yang efektif, diperlukan sebuah perencanaan yang komprehensif, meliputi penyusunan materi (selaras dengan capaian kompetensi), struktur isi teks, serangkaian latihan, dan mekanisme penilaian. (Jaja et al., 2021). Bahan ajar dapat dimaknai sebagai rangkaian materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terorganisasi, dengan tujuan mendukung peserta didik dalam mencapai penguasaan kompetensi secara utuh selama berlangsungnya proses belajar (Kusmana et al., 2023). Dengan demikian, bahan ajar dapat diartikan sebagai serangkaian materi pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis untuk mendukung proses belajar.

Fungsinya untuk memandu siswa memahami materi dari dasar hingga kompleks guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

a. Jenis Bahan Ajar

Jenis-jenis bahan ajar dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan media penyampaiannya sebagai berikut:

1) Bahan Ajar Fisik atau Cetak

Merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk fisik seperti buku teks, modul, handout, lembar kerja siswa (LKS), brosur, leaflet, dan sejenisnya. Bahan ajar ini tidak sulit diakses dan dimanfaatkan secara langsung oleh siswa dan guru.

2) Bahan Ajar Audio

Bahan ajar yang memakai media suara sebagai sarana penyampaian materi, seperti rekaman audio, kaset, radio, atau CD audio. Cocok untuk pembelajaran yang memerlukan latihan mendengar atau pelafalan.

3) Bahan Ajar Audio Visual

Penggabungan elemen audio dan visual bergerak untuk memperkaya hasil kegiatan belajar, contohnya video pembelajaran, film edukasi, VCD, dan multimedia interaktif.

4) Bahan Ajar Digital atau Elektronik

Penyajian konten pembelajaran menggunakan platform digital, seperti e-book, aplikasi pembelajaran, presentasi slide, dan bahan ajar berbasis web yang memungkinkan interaksi lebih dinamis antara siswa dan materi.

5) Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar yang dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan isi atau materi pembelajaran. sering kali melalui teknologi komputer atau perangkat digital, misalnya Computer Assisted Instruction (CAI) dan bahan ajar berbasis internet (Dr. E. Kosasih, 2021).

b. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar di dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) **Bagi guru**, bahan ajar berguna sebagai pedoman dalam menyusun dan mengelola kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Disamping itu, konten pembelajaran juga mencerminkan kemampuan yang harus diberikan atau dibimbing kepada siswa.
- 2) **Bagi siswa**, bahan ajar menjadi petunjuk dalam mengikuti kegiatan belajar serta merupakan materi pokok yang perlu dipahami dan dikuasai.
- 3) **Sebagai alat evaluasi**, bahan ajar digunakan untuk menilai seberapa jauh hasil belajar telah tercapai. Oleh karena itu, materi dalam bahan ajar perlu disusun agar sejalan dengan indikator pencapaian dan kompetensi dasar yang telah dirumuskan dalam silabus pembelajaran (Aisyah et al., 2020).

Fungsi bahan ajar juga dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Sebagai acuan bagi guru dalam mengatur dan melaksanakan seluruh proses pembelajaran, sekaligus memuat kompetensi yang perlu diajarkan serta dibimbing kepada peserta didik.
  - 2) Sebagai petunjuk bagi siswa dalam menjalani proses belajar, serta mencakup kompetensi yang perlu mereka pelajari dan kuasai.
  - 3) Berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai atau menguasai hasil belajar.
  - 4) Mendukung guru dalam menyusun serta menjalankan kegiatan pembelajaran agar lebih sistematis
  - 5) Mempermudah siswa dalam memahami materi selama kegiatan belajar berlangsung.
  - 6) Berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
  - 7) Mendukung terciptanya lingkungan belajar yang nyaman, interaktif, dan kondusif bagi peserta didik (Nurdyansyah & Mutala'iah, 2015).
- c. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar bagi guru antara lain:

- 1) Menguasai materi pembelajaran yang selaras dengan ketetapan kurikulum dan tuntutan belajar siswa,
- 2) Tanpa menggantungkan sepenuhnya pada buku pelajaran yang cukup sulit diakses,
- 3) Memperluas wawasan melalui pengembangan materi dari berbagai sumber,
- 4) Meningkatkan wawasan serta pengalaman guru dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar, dan
- 5) Mendorong terjalinnya komunikasi pembelajaran yang lebih efektif, karena siswa cenderung memiliki kepercayaan yang lebih tinggi baik kepada guru maupun terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Bahan ajar berfungsi sebagai alat pendukung yang strategis bagi guru. Pertama, bahan ajar membantu mengoptimalkan waktu mengajar. Guru dapat mengarahkan siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri di rumah, sehingga waktu di kelas dapat dialokasikan untuk pendalaman alih-alih penjelasan dasar. Kedua, bahan ajar mengubah peran guru dari pusat penyampaian informasi menjadi fasilitator yang mendampingi siswa dalam memahami materi. Ketiga, penggunaan bahan ajar turut mendorong proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta bersifat dinamis. Dengan waktu yang lebih efisien, guru dapat memberikan bimbingan yang lebih personal dan merancang aktivitas yang lebih variatif serta interaktif, mengurangi ketergantungan pada metode ceramah (Magdalena et al., 2020).

Sementara itu, bagi siswa, bahan ajar bermanfaat untuk:

- 1) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.
- 2) Memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sehingga ketergantungan terhadap guru dapat berkurang.
- 3) Membuat jadi mudah buat mereka dalam memahami dan menguasai setiap kompetensi yang ditetapkan (Aisyah et al., 2020).

Manfaat lain bahan ajar bagi siswa juga sebagai berikut:

- 1) Proses kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi.
- 2) Siswa memiliki kesempatan untuk belajar sendiri, sehingga tingkat ketergantungan kepada guru menjadi rendah.
- 3) Siswa gampang untuk memahami dan menguasai setiap kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran (Nurdyansyah & Mutala'li h, 2015).

d. Teori Bahan Ajar

1) Teori Konstruktivisme menurut Piaget

Piaget mengatakan bahwa individu secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui keterlibatannya dengan lingkungan di sekelilingnya. Proses ini terjadi melalui adaptasi yang melibatkan asimilasi dan akomodasi.

2) Teori Konstruktivisme menurut Vygotsky

Vygotsky menegaskan bahwa hubungan sosial serta konteks budaya memegang peranan penting dalam perkembangan kemampuan kognitif individu. Pengetahuan dibangun melalui kolaborasi dengan orang lain.

3) Teori Gamifikasi menurut Karl M. Kapp

Gamifikasi diartikan sebagai penggunaan elemen mekanika game dan estetika dalam permainan dimanfaatkan untuk menarik keterlibatan pengguna, mendorong motivasi bertindak, mendukung proses pembelajaran, serta membantu dalam pemecahan masalah.

2. Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi merupakan bentuk tulisan yang berisi penjelasan umum mengenai objek atau peristiwa yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan. Teks ini berisi pemaparan hasil pengamatan yang disusun secara teratur dan bersifat objektif, dengan mengacu pada fakta atau realitas yang ditemukan selama proses observasi (Nasution et al., 2020). Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyajikan gambaran umum berupa laporan mengenai suatu objek atau peristiwa hasil pengamatan. Teks

ini menggambarkan suatu objek dengan menjelaskan bentuk, ciri-ciri, dan sifat-sifat umumnya (Hotimah, 2022). Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang menyampaikan informasi yang diperoleh dari kegiatan pengamatan dengan menyampaikan kenyataan yang diperoleh secara langsung oleh siswa selama proses observasi (Septia et al., 2025). Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa Tulisan laporan hasil observasi merupakan bentuk penyajian informasi yang menguraikan suatu objek atau fenomena berdasarkan hasil pengamatan langsung yang dilakukan. Teks ini disusun secara sistematis, bersifat objektif, dan memuat fakta.

Teks laporan hasil observasi termasuk salah satu jenis teks yang perlu dikuasai oleh siswa SMA, karena melalui teks ini siswa dilatih untuk mampu mengamati, menganalisis secara kritis serta mampu menyusun sebuah laporan hasil pengamatannya terhadap suatu objek atau keadaan. Melalui latihan menulis teks laporan hasil observasi yang bersumber dari kegiatan pengamatan, baik di dalam maupun di luar kelas, siswa memperoleh informasi yang dapat mengembangkan kemampuan menulis mereka. Hal ini disebabkan menulis merupakan keterampilan yang terus digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa perlu memahami langkah-langkah penyusunan teks laporan hasil observasi dengan baik (Pratomo & Siswanto, 2025). Dalam proses ini, siswa dapat secara langsung mengamati suatu objek dan mencatat hasil pengamatannya. Sebelum menulis teks laporan hasil observasi, terlebih dahulu kita perlu menetapkan objek yang akan diteliti, menyusun jadwal kegiatan observasi, melaksanakan proses pengamatan, serta mendokumentasikan data dan hasil yang diperoleh. Setelah semua informasi terkumpul, barulah laporan dapat disusun dalam bentuk teks. Meskipun kita sering melakukan pengamatan, masih banyak yang belum memahami cara menyusun laporan hasil observasi dengan baik dan benar (Mutiara, 2021).

Laporan hasil observasi juga merupakan penyajian suatu kegiatan yang telah diamati dengan saksama berdasarkan data dan fakta yang ada.

Laporan ini tidak dibuat berdasarkan imajinasi atau rekayasa. Hal ini mempertegas bahwa karakteristik utama laporan hasil observasi yaitu sifatnya factual dan berdasarkan kejadian yang sesungguhnya (Permatasari, 2020).

Ciri-ciri teks laporan hasil observasi adalah:

- a. Objektif: Disajikan tanpa dipengaruhi pendapat pribadi atau keberpihakan.
- b. Faktual: Seluruh informasi yang dilaporkan harus merupakan fakta yang terekam selama observasi berlangsung.
- c. Netral: Tidak boleh memuat hal-hal yang menyimpang, dugaan tanpa dasar, atau bias terhadap objek tertentu.
- d. Komprehensif: Disusun secara lengkap dan utuh untuk menggambarkan hasil pengamatan secara sempurna
- e. Sifatnya umum dan menyeluruh (Ummah, 2019).

Tujuan dari laporan hasil observasi adalah menyampaikan data secara kriteria dan fakta yang benar-benar terjadi berdasarkan pengamatan langsung di lapangan. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk memberikan informasi terkini, membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan, mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat, memfasilitasi proses pengawasan dan perbaikan, serta memahami perkembangan suatu isu atau permasalahan (Permatasari, 2020). Pendapat lain mengatakan tujuan laporan hasil observasi meliputi menyelesaikan suatu permasalahan, mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif, memantau perkembangan dan kemajuan suatu isu, melakukan pengawasan serta perbaikan yang diperlukan (Ummah, 2019).

- a. Struktur laporan hasil observasi

Dalam teks laporan hasil observasi terdapat struktur yang terdiri dari :

- 1) Pernyataan Umum adalah bagian yang memuat informasi umum atau pengertian mengenai topik yang akan dibahas, berdasarkan hasil pengamatan. Bagian ini berfungsi sebagai pengantar yang menjelaskan secara umum pengelompokan atau klasifikasi objek

yang akan dilaporkan, seperti benda, tumbuhan, lingkungan, makhluk hidup, hewan, fenomena sosial, fenomena alam, dan sebagainya. Objek yang dibahas akan dikelompokkan berdasarkan persamaan dan/atau perbedaannya, lalu kriteria tersebut dijadikan dasar untuk membedakan kelas, subkelas, hingga ke rincian yang lebih spesifik.

2) Paragraf yang Berisi Anggota atau Aspek yang Dilaporkan memuat penjabaran mendetail mengenai informasi berdasarkan hasil pengamatan. Dalam bagian ini, klasifikasi atau pengelompokan dijelaskan secara sistematis, dimulai dari kelompok besar hingga ke kelompok yang lebih kecil (subkelas). Penjabaran tersebut dapat mencakup berbagai aspek, seperti perilaku, sifat genetik, lingkungan hidup, fungsi, peran, ciri fisik, maupun kepribadian objek yang diamati (Mutiara, 2021).

b. Kaidah Kebahasaan teks laporan hasil observasi

- 1) Menggunakan frasa benda (nomina) yang disertai kata penjelas dan kata yang menggambarkan ciri-ciri objek tersebut.
- 2) Memakai kata kerja relasional, seperti adalah, merupakan, termasuk, digolongkan, terdiri atas, disebut, dan sebagainya untuk menyampaikan pengertian atau definisi dari istilah-istilah teknis atau istilah khusus dalam bidang tertentu.
- 3) Menggunakan kata kerja aktif alami guna menjelaskan perilaku atau aktivitas, contohnya: bertelur, makan, hidup, membuat, tidur, dan sebagainya.
- 4) Menggunakan kata penghubung untuk menyatakan hubungan antar informasi.
- 5) Disusun dalam bentuk paragraf dengan kalimat utama yang menyampaikan pokok informasi, lalu diikuti oleh penjabaran atau rincian dari aspek yang ingin dijelaskan, bisa dalam beberapa paragraf.

- 6) Menggunakan istilah teknis atau ilmiah, misalnya: *herbivora*, *degeneratif*, *osteoporosis*, *mutualisme*, *parasitisme*, *pembuluh vena*, *leukemia*, *sindrom fobia*, dan lainnya (Mutiara, 2021)

### 3. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan teknik yang memanfaatkan mekanisme, tampilan visual, dan pola pikir yang terinspirasi dari permainan untuk mendorong individu agar lebih termotivasi dalam bertindak, memperluas pengetahuan, serta menyelesaikan berbagai permasalahan (Anam et al., 2024). Gamifikasi adalah penerapan berbagai teknik dan strategi yang berasal dari dunia permainan ke dalam situasi di luar permainan, dengan tujuan menyelesaikan masalah tertentu. Pendekatan ini berfungsi dengan menjadikan materi atau teknologi lebih menarik, serta mendorong partisipasi aktif pengguna dalam menunjukkan perilaku yang diharapkan (Yunita & Indrajit, 2022). Gamifikasi merupakan teknik yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam lingkungan non-permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa (Hakeu et al., 2023). Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa Gamifikasi adalah teknik yang mengintegrasikan dunia permainan ke dalam konteks non-permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, pemahaman, serta mendorong perilaku yang diinginkan dalam menyelesaikan masalah dan memperluas pengetahuan.

Gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan pengembangan materi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti sistem level, alur cerita, tantangan, atau komponen game lainnya. Penambahan elemen-elemen ini membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menyerupai sebuah permainan, namun tanpa mengubahnya menjadi game secara penuh (Fatharani et al., 2022). Dengan gamifikasi dapat membentuk pola pikir peserta didik agar lebih berani mencoba hal-hal baru tanpa rasa takut akan kegagalan, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, salah satu keunggulan utama gamifikasi adalah pengembangannya yang hemat biaya serta kemampuannya dalam menyajikan konten pembelajaran secara lebih menarik melalui elemen-elemen permainan. Untuk menginspirasi peserta didik dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, guru harus menemukan cara-cara baru dan inovatif untuk mengajar. Penggunaan pendekatan gamifikasi bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan mendorong keterlibatan aktif terhadap materi.

b. Bahan ajar Gamifikasi dengan aplikasi Wordwall.

Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan layanan pembuatan permainan daring dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat untuk merancang penilaian dalam pembelajaran matematika masa kini (Ariyanto et al., 2023). Aplikasi ini sangat menarik dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, alat evaluasi, serta sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Bagi calon pendidik, kemampuan meniru karya guru lain bisa menjadi inspirasi untuk berinovasi dalam bidangnya masing-masing. Wordwall sendiri dapat digolongkan sebagai aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat permainan berbentuk kuis yang menghibur, sekaligus digunakan untuk merancang serta mengevaluasi capaian pembelajaran (Sentani et al., 2022). Wordwall merupakan platform yang menawarkan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan untuk beragam mata pelajaran di sekolah. Meskipun memiliki potensi yang besar, penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa masih memerlukan kajian lebih lanjut (Herta et al., 2023).

Wordwall mudah digunakan, sifatnya yang interaktif, dan keseruan yang ditawarkan Wordwall membuat media ini disukai siswa. Tampilannya yang menarik dan bernuansa permainan klasik memotivasi mereka untuk belajar. Dengan berbagai pilihan permainan yang tersedia,

Wordwall juga memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas, terutama yang bersifat verbal atau tertulis (Emi Zulfa et al., 2023). Aplikasi Wordwall yang mudah dioperasikan dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa. Media ini dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik maupun dengan bimbingan guru. Kehadiran Wordwall sangat bermanfaat karena memudahkan pemahaman materi melalui pembelajaran daring, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka (Wafiqni & Putri, 2021).

c. Langkah-langkah menggunakan aplikasi Word wall :

- 1) Membuka link wordwall dengan mengetik "wordwall" di pencarian google atau buka situs resmi Wordwall di <https://wordwall.net/>.
- 2) Klik tombol "Sign Up" atau "Daftar" untuk membuat akun baru (gratis). Anda bisa mendaftar dengan menggunakan email, akun Google, atau akun Microsoft.
- 3) Setelah akun dibuat, login ke dalam akun Anda.
- 4) Di beranda (dashboard) akun Anda, klik tombol "Create Activity" atau "Buat Aktivitas".
- 5) Anda akan melihat banyak pilihan template (jenis permainan). Pilih template yang Anda inginkan (misalnya, Match up, Quiz, Word search, dll.).

d. Kelebihan menggunakan aplikasi game wordwall

Beberapa kelebihan Wordwall antara lain tersedianya pilihan paket dasar (basic) yang dapat digunakan secara gratis dengan akses ke sejumlah template. Aktivitas atau permainan yang telah selesai dibuat juga dapat dibagikan dengan mudah melalui berbagai platform, seperti WhatsApp dan Google Classroom, cukup dengan mengirimkan tautan (link). Wordwall menawarkan beragam jenis permainan edukatif, misalnya crossword (teka-teki silang), quiz (kuis), random cards (kartu acak), dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya adalah fitur untuk mencetak permainan yang telah dibuat ke dalam format PDF, sehingga

sangat membantu siswa yang mengalami kendala dengan koneksi internet (Imanulhaq & Pratowo, 2022).

e. Kekurangan menggunakan wordwall

Beberapa kekurangan dalam penerapan game interaktif ini di antaranya adalah ketergantungan pada kualitas jaringan internet. Di samping itu, ukuran teks yang ditampilkan seringkali terlalu kecil, menyulitkan sejumlah siswa. Kendala lain muncul pada peserta didik yang kemampuan membacanya masih lambat; mereka sering kali tidak dapat menyelesaikan seluruh soal dalam batas waktu yang telah ditetapkan. Lebih jauh, game interaktif menuntut tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga adanya gangguan sekecil apa pun dapat dengan mudah mengalihkan fokus siswa (Nurismaya Aliatunisa & Faridi Faridi, 2024).

4. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses berpikir yang logis dan tepat, yang diarahkan untuk menentukan apa yang sebaiknya diyakini atau tindakan apa yang perlu diambil (Ennis, 1984). Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menelaah dan menilai suatu pemikiran dengan tujuan meningkatkan kualitasnya (Paul & Elder, 1995). Berpikir kritis merupakan kegiatan menilai suatu penalaran. Kita melakukannya saat menelaah apakah suatu penalaran arti yang luas telah sesuai dengan prinsip logika dan nalar yang sehat (Wibowo et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir logis dan tepat untuk menilai, menelaah, serta meningkatkan kualitas pemikiran dan penalaran berdasarkan prinsip logika dan nalar yang sehat, guna menentukan keyakinan atau tindakan yang tepat.

Facione (Facione & Facione, 2013) mengemukakan enam tahapan dalam berpikir kritis, yakni interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan regulasi diri. Merujuk pada tahapan tersebut, modul ini berfokus pada pengembangan aspek keterampilan membaca kritis melalui teks laporan hasil observasi. Aspek-aspek yang dikembangkan mencakup

kemampuan untuk bersikap kritis selama proses interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, dan eksplanasi. Indikator pencapaian untuk setiap aspek tersebut disusun secara berjenjang menyesuaikan level kemampuan berpikir peserta didik (Hariadi et al., 2018).

a. Tujuan Berpikir Kritis

Tujuan dari berpikir kritis adalah berupaya untuk tetap berada pada posisi yang objektif. Ini mengharuskan kita menyadari adanya prasangka pribadi yang mungkin memengaruhi cara kita menilai suatu argumen. Saat membaca, penting untuk memberi ruang bagi diri sendiri untuk meninjau kembali pemahaman dan mengulang bagian yang masih diragukan maknanya (Wira Suciono, 2021). Keterampilan berpikir kritis menuntut adanya keterlibatan aktif dalam menelusuri berbagai sudut pandang dari suatu argumen, serta menguji kebenaran pernyataan dengan menelaah klaim dan bukti yang mendasarinya. Hal yang paling penting dalam berpikir kritis adalah memastikan bahwa argumen yang disampaikan benar-benar bersifat objektif (Zakiah & Lestari, 2016). Penggunaan sumber belajar berbasis internet dan media digital berpotensi memberikan dampak terhadap keterampilan berpikir kritis (Nuralizza et al., 2024).

b. Karakteristik Berpikir Kritis

Adapun karakteristik berpikir kritis mencakup seluruh tahapan seperti memperoleh, membandingkan, menganalisis, mengevaluasi, menginternalisasi, hingga bertindak berdasarkan pengetahuan dan nilai-nilai. Berpikir kritis tidak hanya terbatas pada berpikir secara logis, melainkan juga menuntut adanya keyakinan terhadap nilai-nilai, landasan berpikir, serta kepercayaan sebelum ditemukan alasan logis yang mendasarinya (Wira Suciono, 2021). Berpikir kritis merupakan suatu rangkaian proses yang saling terkait antara satu karakteristik dengan yang lainnya. Setiap argumen, pernyataan, atau bukti perlu dianalisis untuk menentukan kesimpulannya, baik melalui penalaran

induktif maupun deduktif. Kesimpulan tersebut kemudian dapat ditelaah atau dievaluasi untuk menghasilkan keputusan atau solusi terhadap suatu permasalahan (Zakiah & Lestari, 2016)

## **B. Hasil Penelitian sebelumnya**

Penelitian yang berjudul *Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Gamifikasi* yang diteliti oleh Elisabeth Purba, Sarah Sinaga, Zakia Ritonga, Reni Wati Sagala, Esa Manurung, Suhardi, Anggia Puteri. Pembelajaran Bahasa Indonesia kerap dianggap kurang menarik oleh siswa, terutama jika masih menggunakan metode tradisional yang monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, pendekatan gamifikasi muncul sebagai inovasi yang dapat menghidupkan suasana belajar di kelas. Penelitian ini mengulas penerapan gamifikasi dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia guna menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Melalui penggabungan unsur permainan, seperti pemberian poin, tantangan, dan sistem penghargaan, siswa didorong untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penerapan pendekatan ini terbukti tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan kemampuan berbahasa siswa. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan gamifikasi sebagai strategi yang efektif dalam memperkuat kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital saat ini.

Penelitian kedua berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Di Kelas X Smk Pelayaran Buana Bahari Medan* yang diteliti oleh Susi Friska Sinaga. Berdasarkan hasil uji coba dan pengembangan bahan ajar tematik lingkungan untuk materi teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Pelayaran Buana Bahari Medan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran. Efektivitas tersebut tampak dari peningkatan nilai peserta didik. Sebelum menggunakan bahan ajar berbasis lingkungan, rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,17%. Setelah penerapan modul tersebut, terjadi kenaikan rata-rata sebesar 9,83% menjadi 86,00%. Peningkatan ini

mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis lingkungan berhasil memberikan kontribusi positif terhadap capaian belajar siswa dalam materi teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Pelayaran Buana Bahari Medan.

Penelitian yang ketiga berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan* yang diteliti oleh Yosi Marendra Wirawan dan Rizki Wahyu Yunian di SMK Amal Bakti Jatimulyo Kabupaten Lampung Selatan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi memperoleh penilaian positif dari berbagai aspek. Penilaian dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 76% dan dikategorikan sangat layak. Sementara itu, ahli media/desain memberikan skor rata-rata 71% dengan kategori layak, dan ahli bahasa memberikan skor rata-rata 69% yang juga termasuk kategori layak. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,6 dengan kualifikasi sangat menarik. Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu skor rata-rata 3,4 yang tergolong dalam kategori sangat menarik. Respons guru terhadap bahan ajar berbasis gamifikasi pun memperoleh rata-rata 3,3, yang juga termasuk dalam kategori yang sama. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar gamifikasi ini dinilai sangat menarik dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran matematika di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Penelitian selanjutnya berjudul *Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa dengan Gamifikasi* yang diteliti oleh Yunarni Siregar, Herlina, Sintowati dari Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini merupakan studi awal yang bertujuan mengembangkan bahan ajar keterampilan berbicara di depan umum melalui integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran komunikatif. Artikel ini memaparkan hasil pengembangan kartu belajar serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan public speaking siswa. Dari sebuah Madrasah Aliyah Negeri, diambil sampel penelitian yang terdiri dari 34 siswa kelas XI di Jakarta dilibatkan dalam pelatihan public speaking berbasis gamifikasi. Pelaksanaan pelatihan diamati berdasarkan kriteria pencapaian kompetensi berbicara di depan umum, serta dilengkapi dengan wawancara bersama siswa dan guru. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan

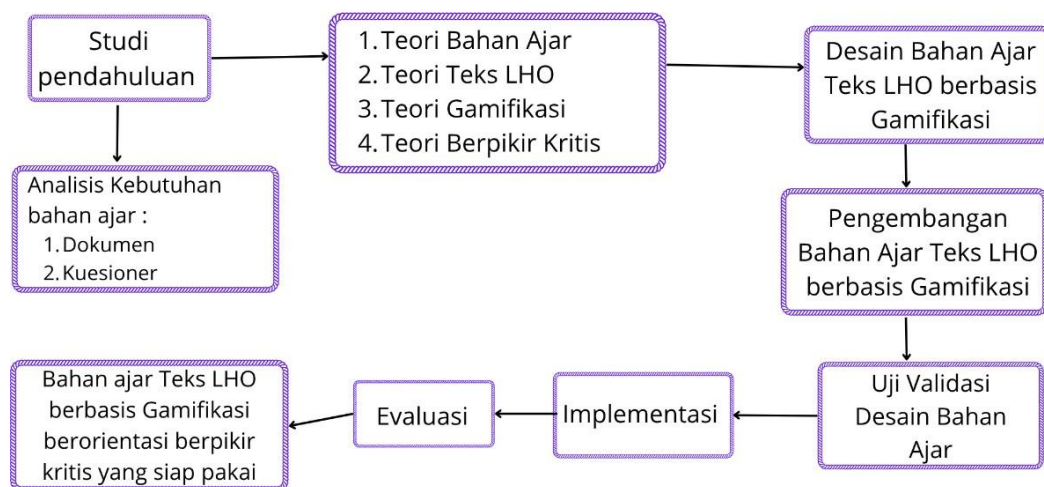
motivasi, emosi positif, kemandirian, keterlibatan siswa, serta pengalaman nyata dalam berbicara. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan terbukti efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran berbicara, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga membuka peluang bagi eksplorasi lebih lanjut, khususnya dalam mengembangkan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran keterampilan berbahasa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah pusat pemikiran penelitian yang di peroleh dari data dan fakta. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran berfungsi sebagai fondasi konseptual dalam suatu penelitian, yang dibangun melalui sintesis atas fakta, observasi, dan tinjauan literatur. Dengan demikian, kerangka ini memadukan teori, postulat, maupun konsep-konsep yang melandasi kegiatan penelitian. Di dalamnya, variabel-variabel penelitian diuraikan secara mendalam dan dihubungkan dengan masalah yang dikaji, sehingga dapat menjadi pedoman dalam merumuskan jawaban atas pertanyaan peneliti ia n. (Syahputri et al., 2023).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi awal di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya penggunaan bahan ajar yang kurang menarik. Akibatnya, siswa menunjukkan motivasi dan minat belajar yang rendah, pembelajaran terasa kurang menarik, serta suasana kelas menjadi monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan bahan ajar berupa game edukatif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat dihasilkan bahan ajar game edukatif yang memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa di SMA.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir



Uraian alur kerangka pikir bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi dengan berorientasi pada kemampuan berpikir kritis untuk siswa SMA, langkah yang dilakukan adalah dengan mengkaji dan menganalisis kebutuhan akan bahan ajar yang inovatif melalui analisis dokumen dan kuesioner buat guru dan siswa untuk mengetahui apakah bahan ajar berbasis gamifikasi dibutuhkan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Setelah tahap sebelumnya selesai, maka tahap selanjutnya adalah dengan menyusun beberapa teori, diantaranya adalah teori bahan ajar, teori teks laporan hasil observasi, teori gamifikasi, dan teori berpikir kritis.
3. Rancangan bahan ajar yang telah disusun tersebut kemudian didesain menjadi desain bahan ajar teks laporan hasil observasi.
4. Langkah selanjutnya desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi.
5. Rancangan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang sudah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba produk.
6. Rancangan tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
7. Tahap terakhir yaitu mengevaluasi produk bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi dengan berorientasi pada kemampuan berpikir kritis untuk siswa SMA.
8. Setelah itu dihasilkan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis yang siap pakai.

Dengan mengikuti langkah- langkah yang disajikan dalam desain bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis gamifikasi tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan lebih baik.

