

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fondasi utama dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia adalah pendidikan. Sjamsulbachri (2021, hlm. 40-41) mengatakan, “Secara umum, pengertian pendidikan adalah salah satu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian”. Sesuai dengan pernyataan tersebut, pendidikan di Indonesia memiliki landasan konstitusi yang kokoh dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Pasal 3 dari undang-undang ini dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Tujuan dari pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, menegaskan bahwa fokus pendidikan di Indonesia tidak hanya untuk menghasilkan lulusan yang pandai secara akademis saja, tetapi juga untuk fokus kepada pengembangan kemampuan siswa menjadi seorang individu yang terpelajar, terampil, kreatif, dan juga mandiri. Dalam ruang lingkup pembelajarannya modern, kemandirian dan keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir kritis sekaligus analitis saat menyelesaikan tantangan kehidupan. Pemerintah mendukung kebijakan ini melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 mengenai Standar Kompetensi Lulusan (SKL), yang menegaskan bahwa lulusan dari pendidikan menengah harus memiliki kemampuan kognitif yang mencakup kemampuan untuk berpikir kritis sebagai modal untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Secara teoritis, pengembangan keterampilan berpikir kritis ini sejalan dengan pemikiran Wira Suciono tentang pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan. Suciono (2021, hlm. 18) mengatakan bahwa “berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi”. Menurutnya, keterampilan berpikir kritis mencakup hal-hal penting seperti kemampuan menganalisis serta membuat keputusan pemecahan masalah yang tepat. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis yang dijelaskan ini menjadi modal penting bagi siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi menjadi individu yang analitis dalam menghadapi berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar apalagi fenomena ekonomi.

Memiliki kemampuan berpikir kritis semakin penting saat ini dengan munculnya zaman *Society 5.0* dan perubahan besar di industri 4.0. Saat memasuki era *Society 5.0*, dunia pendidikan mengalami perubahan dalam segi cara pandangnya, dimana teknologi sudah sangat terhubung dengan kehidupan manusia saat ini. Proses pembelajaran saat ini dituntut untuk melampaui batas menghafal konsep dasar, dengan mengalihkan fokus pada peningkatan kompetensi keterampilan yang diperlukan di abad 21 yang sering disebut dengan 4C (*Critical Thinking, Communcation, Collaboration, and Creativity*). Perubahan kurikulum di Indonesia menjadi Kurikulum Merdeka yang sangat menekankan pada metode pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk mendorong keterampilan berpikir kritis siswa tersebut. Sejalan dengan pendapat Rashiva et al., (2022, hlm. 257) yang menyatakan, “SCL merupakan startegi pembelajaran yang memosisikan siswa sebagai individu yang mandiri, aktif, bertanggung jawab sepenuhnya terhadap pembelajaran yang diikuti”.

Namun belajar secara mandiri dan aktif tampaknya tetap menjadi masalah besar dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini terlihat jelas dari hasil ujian internasional PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 *Volume III* yang dirilis pada tahun 2024. Dalam ujian tersebut, kemampuan

berpikir kreatif siswa Indonesia hanya mendapatkan skor rata-rata 19 point, sangat jauh tertinggal dibandingkan dengan skor rata-rata dunia (OECD) yang mencapai 33 poin. Skor yang rendah ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia masih merasa kesulitan untuk mengembangkan ide, menilai, dan juga memperbaiki idenya itu sendiri, padahal ini adalah inti dari metode pembelajaran yang berfokus pada siswa.

Ketidakmampuan dalam berpikir kreatif ini disebabkan oleh lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa-siswa di Indonesia. Akibatnya, siswa lebih memilih mencari cara yang mudah dibandingkan dengan belajar sendiri untuk menemukan solusinya. Fenomena ini diperkuat data PISA tahun 2022 *Volume I* yang dirilis pada tahun 2023 menunjukkan bahwa skor matematika siswa Indonesia hanya mencapai 366 poin jauh dibawah skor rata-rata dunia yang sebesar 472 poin. Data ini membuktikan bahwa siswa Indonesia masih lemah dalam memahami masalah dan kesulitan dalam berpikir logis untuk mencari solusi dan menyelesaikan masalah.

Tabel 1. 1

Data Hasil Rapor Pendidikan di Indonesia Tahun 2024

DATA HASIL RAPOR PENDIDIKAN 2024 (Indonesia)					
Berdasarkan data pendidikan 2023 (terakhir diperbarui 30 September 2024)					
Catatan: untuk Rapor Pendidikan Indonesia, nilai capaian hanya tersedia di level nasional					
			A.3.4 Nalar Kritis		
Wilayah	Jenis Satuan Pendidikan	Status Satuan Pendidikan	Nilai Capaian 2024	Label Capaian 2024	Perubahan Nilai Capaian dari Tahun Lalu
Indonesia	SMA Umum	SMA (Negeri dan Swasta)	54.57	Tidak Tersedia	Naik 0.26

Sumber: kemendikdasmen.go.id

Masalah kemampuan dalam berpikir yang rendah juga tampak terlihat jelas di skala nasional. Berdasarkan informasi dari data Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2024 pada tabel A.3.4 Nalar Kritis terlihat bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa SMA secara nasional berada di angka 54,57. Angka ini memperlihatkan bahwa adanya perbedaan yang jelas antar keadaan yang diinginkan dengan fakta yang terjadi. Seharusnya, siswa SMA sudah mampu untuk mengolah informasi dengan baik untuk membuat keputusan secara rasional. Namun, angka 54,57 ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengolah informasi dan mengevaluasi masalah masih belum maksimal.

Kesenjangan ini penulis temukan saat melakukan penelitian awal dan pengamatan di SMA Negeri 15 Bandung. Meskipun secara resmi nilai ekonomi siswa sudah memenuhi standar minimum, tetapi kemampuan dalam menganalisis masalah ekonomi tetap rendah. Penulis mengamati bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap pasif saat belajar, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan terlihat kesulitan ketika diminta untuk memberikan solusi terhadap studi kasus ekonomi yang diajukan oleh guru. Penerapan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang diterapkan oleh guru pada saat mengajar didalam kelas menjadi akar masalah ini, guru menyampaikan materi secara keseluruhan melalui metode ceramah yang dimana siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan rendahnya nalar kritis siswa, perlu adanya solusi konkret melalui penerapan model pembelajaran yang tidak hanya mendorong partisipasi, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan gaya belajar generasi sekarang yang dekat dengan teknologi. Oleh karena itu, penulis merasa perlu dilakukan penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah dengan pemanfaatan teknologi gamifikasi. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh media *Blooket Quiz*, diharapkan siswa tidak hanya berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah ekonomi, tetapi juga terstimulasi daya nalar kritisnya dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan di SMA Negeri 15 Bandung.

Tabel 1. 2
Hasil Ulangan Akhir Semester Kelas XI IPS SMA Negeri 15 Bandung
Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Kriteria Ketuntasan (KKM)	Siswa yang belum memenuhi KKM	Siswa yang memenuhi KKM	Jumlah Keseluruhan Siswa
XI	80	136	77	213

Sumber: Data nilai siswa dari guru ekonomi kelas XI

Berdasarkan data pada tabel 1.2, terlihat perolehan nilai ulangan akhir semester seluruh siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 15 Bandung masih jauh dari yang diinginkan. Dari total 213 siswa, hanya 77 siswa (36,15%) yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80. Di sisi lain, mayoritas siswa, yaitu 136 siswa (63,85%) masih belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum tersebut. Banyaknya jumlah siswa kelas XI yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Ekonomi tidak terlepas dari karakteristik soal yang diujikan. Hasil wawancara dengan guru Ekonomi kelas XI SMA Negeri 15 Bandung menunjukkan bahwa soal-soal UAS yang digunakan merupakan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang menuntut kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi. Hal tersebut sejalan dengan fokus penelitian ini yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis lebih dalam mengenai kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 15 Bandung.

Penulis berpendapat bahwa rendahnya hasil nilai ulangan harian ini tidak hanya disebabkan oleh kesulitan dalam menghafal materi, namun sekaligus memperlihatkan minimnya ketajaman berpikir kritis siswa. Dinamika ini bersumber dari sifat dasar pelajaran ekonomi yang sangat memerlukan kekuatan analisis serta evaluasi lebih mendalam. Adanya hubungan antar hasil belajar akademis serta kemampuan berpikir kritis ini ternyata diperkuat dengan hasil studi yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Hayati (2019, hlm. 10) bahwa, “terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis dengan kemampuan akademik”.

Situasi rendahnya nilai ulangan akhir semester siswa ini juga sejalan dengan kondisi psikologis yang penulis temui saat observasi awal di SMA Negeri 15 Bandung. Hasil observasi tersebut menunjukkan adanya kejenuhan pada diri siswa akibat pendekatan pengajaran yang diterapkan masih didominasi oleh komunikasi satu arah. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Arum Syafitri & Rumiarci (2024, hlm. 189), “Rendahnya kemampuan berpikir kritis disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu peserta didik cenderung menghafal materi dan rumus daripada memahami konsep”. Kondisi ini membatasi ruang bagi mereka untuk melakukan investigasi secara mandiri, sehingga berdampak pada belum terstimulusnya kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal dalam memecahkan persoalan ekonomi. Untuk mengatasi isu ini, diperlukan perubahan dalam model pembelajaran dengan menerapkan *Problem Based Learning* (PBL). Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Widyasari et al., (2024, hlm. 62), “Model pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk memberikan peningkatan keaktifan siswa dengan di hadapkan suatu permasalahan dengan menyusun pengetahunnya sendiri”.

Alasan utama pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini adalah karena karakteristik model tersebut dinilai paling tepat untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Pemilihan model ini didasarkan pada teori Sutirman (2013, hlm. 39) pada bukunya yang menyatakan bahwa, “Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut”.

Penerapan model ini ditujukan untuk mengatasi kurangnya keterlibatan siswa, di mana siswa akan aktif dalam menemukan solusi untuk masalah ekonomi yang dihadapi, bukan hanya menjadi pihak yang menerima informasi saja. Ini sejalan dengan hasil penelitian Mustajab & Sutarni (2024, hlm. 3535) yang menunjukkan “Siswa yang belajar dengan metode yang lebih interaktif, seperti PBL dan *Problem Solving*, tampaknya lebih mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dibandingkan dengan mereka yang hanya menerima pelajaran melalui metode ceramah”.

Namun, efektivitas model PBL akan lebih baik jika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa masa kini yang akrab dengan teknologi. Penggunaan media seperti *Blooket Quiz* merupakan langkah inovatif yang penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini karena *Blooket* bukan hanya platform kuis biasa, tetapi juga menyediakan berbagai mode permainan interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terbaru oleh Zahroh Nuryani & Arief Rafsanjani (2025, hlm. 863) yaitu, "... alat pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga berdampak positif pada prestasi akademik di bidang Ekonomi". Media ini terbukti mampu mengubah suasana kelas yang tadinya pasif menjadi lebih hidup dan bersemangat. Hal ini berkat fitur-fitur seperti sistem poin, peringkat kelas, dan hadiah virtual yang memancing jiwa kompetisi siswa. Tampilan visual yang menarik dan karakter permainan yang lucu pada *Blooket* terbukti sukses meningkatkan antusiasme siswa, sehingga mereka menjadi lebih rajin dan bersemangat untuk ikut serta dalam setiap sesi pembelajaran.

Selain itu, penggabungan *Blooket* ke dalam model pembelajaran PBL tidak hanya bersifat menyenangkan bagi siswa, tetapi juga dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir. Menurut Paudia et al., (2025, 144), "... penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukasi *Blooket* memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar". Dalam permainan yang penuh tantangan dan hasil yang dapat dilihat secara langsung, siswa termotivasi untuk berpikir lebih tajam, menganalisis soal dengan cepat, dan menggunakan pengetahuan ekonomi mereka secara tepat untuk memenangkan permainan. Bagi siswa di SMA Negeri 15 Bandung, kombinasi antara kegiatan investigasi masalah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan keseruan bermain *Blooket* diharapkan dapat menjadi solusi nyata untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memperbaiki nilai akademik di mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melihat adanya keperluan mendesak untuk menerapkan inovasi dalam pengajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar dan juga melatih kemampuan berpikir kritis siswa dengan baik. Peneliti percaya bahwa kombinasi langkah-langkah terencana dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dan keseruan permainan dalam *Blooket Quiz* adalah solusi yang tepat untuk tantangan pendidikan ekonomi di SMA Negeri 15 Bandung. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Blooket Berbasis Quiz Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran ekonomi masih satu arah sehingga kemampuan berpikir kritis siswa pada tingkat analisis (C4) dan evaluasi (C5) belum maksimal.
2. Pengangguran media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengatasi masalah ekonomi masih sangat rendah.
3. Siswa cenderung tidak aktif dan kurang merasa tertantang dalam menganalisis fenomena ekonomi karena metode yang digunakan belum sepenuhnya mendukung kemampuan mereka dalam berfikir kritis.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis *Quiz* pada kelas Eksperimen dan model konvensional pada kelas Kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis *Quiz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis Quiz pada kelas Eksperimen dan model konvensional pada kelas Kontrol.
2. Untuk melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis Quiz terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Ekonomi khususnya tentang penggabungan teknologi gamifikasi dalam metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks teori, hasil dari penelitian ini dapat memperkaya Pustaka mengenai keberhasilan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *Blooket Quiz* terhadap daya nalar kritis siswa pada tingkat analisis (C4) dan evaluasi (C5). Selain itu, penelitian ini juga memberikan dasar teori tambahan bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti lebih lanjut tentang peran media pembelajaran digital dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menawarkan pengalaman belajar yang lebih aktif serta menyenangkan melalui elemen permainan sehingga bisa meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam menyelesaikan masalah ekonomi.
- 2) Memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pengalaman keputusan dengan cepat dan akurat melalui tantangan kuis yang bersifat kompetitif.

- 3) Meningkatkan penguasaan materi ekonomi dan hasil belajar kognitif secara maksimal melalui proses penyelidikan masalah yang didukung dengan umpan balik langsung dari media gamifikasi.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi bahan pertimbangan dan referensi inovatif dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
- 2) Menyediakan panduan praktis dalam merancang kegiatan kelas yang berfokus pada siswa untuk mengurangi ketidakaktifan siswa didalam dikelas.
- 3) Membantu guru dalam menyusun alat evaluasi yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dengan cara yang lebih modern dan tidak membosankan.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau pertimbangan bagi Kepala Sekolah dalam memilih cara belajar yang baru dan penggunaan teknologi seperti media *Blooket Quiz* untuk pembelajaran yang baru dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Menjadi ukuran atau panduan dalam pelaksanaan supervisi akademik serta mendukung program pengembangan profesional guru yang befokus pada penggabungan keterampilan abad 21 dan literasi digital dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan kontribusi yang nyata dalam usaha untuk meningkatkan standar kompetensi lulusan (SKL) dalam aspek berpikir kritis siswa sehingga dapat memperbaiki nilai rapor pendidikan sekolah terutama pada indikator kemampuan berpikir kritis.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variable yang terkait pada penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Rahmawati (2022, hlm. 64), “Salah satu model pembelajaran yang melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis adalah model

pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*”. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang dimulai dengan pengenalan masalah nyata yang bersifat faktual sebagai rangsangan bagi siswa. Metode ini sangat efektif untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa karena mampu merangsang kemampuan berpikir dan membangun kebiasaan berpikir kritis.

2. Media Blooket Quiz

Media *Blooket Quiz* dalam penelitian ini adalah platform digital berbasis permainan edukatif yang menghadirkan format kuis interaktif dan dirancang untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Penggunaan media ini diperkuat oleh temuan Aulia & Hikmat, (2025, hlm. 241) yang menyatakan bahwa, “... dari keberadaan elemen interaktif dan fitur gamifikasi yang dimiliki Blooket, yang secara efektif mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses berpikir, melakukan analisis mendalam, serta menyelesaikan soal dengan pendekatan kritis”. Dalam penelitian ini, Blooket digunakan pada tahap evaluasi untuk menguji pemahaman konsep ekonomi secara interaktif dan kompetitif. Lebih dari itu, Blooket menjadi media pembelajaran digital yang efektif untuk menumbuhkan minat siswa terhadap materi sambil memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini dijelaskan sebagai kemampuan tingkat tinggi siswa dalam menilai, menganalisis, dan merangkum informasi untuk menyelesaikan masalah ekonomi dengan cara yang objektif. Ulum (2025, hlm. 69) yang mengatakan bahwa, “Secara garis besar, berpikir merupakan tujuan akhir dari proses belajar mengajar. Namun secara umum didefinisikan sebagai suatu proses kognitif dan proses mental untuk memperoleh pengetahuan”. Dalam konteks yang lebih spesifik, kemampuan ini merupakan kombinasi dari pengamatan, analisis, penalaran, dan penilaian untuk membuat keputusan yang rasional. Pentingnya pengukuran kemampuan siswa didasarkan pada pernyataan Wayudi (2020, hlm. 75) yang menjelaskan bahwa, “siswa belum terbiasa mengerjakan soal dengan tingkatan kognitif C4-

C6, sehingga perlu dilakukan pengembangan yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka”. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini akan diukur melalui tes yang mencakup empat indikator, yaitu identifikasi masalah, analisis, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *Blooket Quiz*. Ini dirancang untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis dengan menyajikan masalah nyata yang menantang melalui model pembelajaran PBL yang diperkuat oleh media gamifikasi yang kompetitif dan interaktif.

G. Sistematika Skripsi

Berdasarkan buku panduan sistematika penyusunan skripsi FKIP Unpas (2024, hlm. 36-38) berikut sistematika penyusunan skripsi:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian mengenai masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Penelitian dilakukan karena adanya suatu permasalahan yang muncul akibat adanya ketidaksesuaian antara harapan dan realita. Dengan membaca bab ini, pembaca diharapkan memperoleh pemahaman mengenai arah permasalahan serta ruang lingkup pembahasannya. Pendahuluan ini sebaiknya disusun dengan sedemikian rupa agar memudahkan pembaca dalam memahami inti dari skripsi secara ilmiah.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab kajian teori berisi penjelasan teoritis yang fokus pada analisis terhadap teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan serta didukung oleh temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam bab ini, peneliti menyusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menyajikan penjelasan yang sistematis dan mendetail mengenai langkah-langkah serta metode yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan penelitian dan mencapai kesimpulan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas dua pokok utama yaitu hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk dan disesuaikan dengan urutan rumusan masalah penelitian, lalu pembahasan terhadap temuan tersebut guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan kesimpulan yang memberikan interpretasi dan penjelasan mengenai hasil penelitian. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah atau pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Selain itu, saran disampaikan untuk menjadi rekomendasi bagi pembuat, pengguna, atau peneliti di masa mendatang.