

**PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN KOLABORASI GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS, KEKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENGANTAR BISNIS**

**SILVIA ROZA**

Pendidikan Ekonomi STKIP Nasional. Indonesia  
Email: Silviaroz2909@gmail.com

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *problem based learning* dengan kolaborasi *games* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, keaktifan dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar bisnis. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*action research*). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa prodi pendidikan ekonomi yang mengikuti matakuliah pengantar bisnis yang berjumlah 16 orang. Dengan menggunakan teknik sampel jenuh, maka sampel penelitian ini yaitu 16 orang mahasiswa angkatan 2023. Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya dengan menggunakan model *problem based learning* dengan dibantu *games* telah meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa yang dari awalnya mahasiswa hanya duduk mendengarkan temannya berdiskusi dan hanya sedikit memberikan *feedback*, ketika diganti dengan model *problem based learning* dan dikolaborasikan dengan *games* mahasiswa lebih mau mengemukakan pendapatnya. Selain dari berfikir kritis keaktifan siswa juga telah meningkat hal ini dapat dilihat dari cara pengemukakan ide, mereka mencoba berlomba mencari tahu dan mendapatkan jawaban dari masalah dan saling berargumentasi. Dari sisi lain hasil belajar mahasiswa juga telah mengalami peningkatan dari prasiklus dengan rerata 67,81 menjadi 75, 84 disiklus I dan 81, 30 disiklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kreatifitas mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa.

**Kata kunci :** Model *problem based learning*, Kemampuan Berfikir kritis, keaktifan dan hasil belajar, mahasiswa.

**Abstract:** This research aims to determine the use of the *problem based learning* model with collaborative *games* to improve students' critical thinking skills, effectiveness and learning outcomes in introductory business courses. This type of research is classroom *action research*. The population in this study was 16 economic education study program students taking introductory business courses. By using a saturated sampling technique, the sample for this research is 16 students from the class of 2023. The analysis techniques used in this research are descriptive analysis. The results of this research show that using the *problem based learning* model with the help of *games* has improved students' critical thinking skills. From the beginning students just sat listening to their friends discussing and only gave a little *feedback*, when it was replaced with the *problem based learning* model and collaborated with *games* students were more willing to express his opinion. Apart from critical thinking, students' activity has also increased, this can be seen from the way they express ideas, they try to compete to find out and get answers to problems and argue with each other. From the other side, student learning outcomes have also increased from pre-cycle with an average of 67.81 to 75.84 in cycle I and 81.30 in cycle II. So it can be concluded that the *problem based learning* model can improve critical thinking skills, student creativity and student learning outcomes.

**Keywords:** *Problem based learning* model, critical thinking skills, activeness and learning outcomes, students

## A.Pendahuluan

Era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Pada kurikulum Indonesia salah satu domain paling utama yang menjadi produknya yaitu perbaikan karakter, dengan harapan anak bangsa Indonesia berkarakter baik. Karena seorang yang berkarakter akan lebih baik daripada manusia yang kaya akan pengetahuan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini, menuntut manusia harus berpikir kritis dan inovatif serta harus diiringi dengan karakter yang baik.

Untuk tercapainya hal yang demikian perlu adanya pendidikan. Pendidikan tersebut dapat dilakukan baik secara formal maupun non formal. Salah satu pendidikan formal yaitu perguruan tinggi. Perguruan tinggi merupakan tempat study lanjut yang digunakan oleh seseorang yang telah tamat dari jenjang sekolah menengah atas atau sejenisnya. Proses pendidikan ini dilalui dengan proses pembelajaran. Pembelajaran ditunjukkan dengan adanya proses interaksi peserta didik dengan pendidik, antar peserta didik dengan lingkungannya agar mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Di perguruan tinggi, proses pembelajaran yang baik harus mencakup komponen-komponen pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari dosen, mahasiswa dan tenaga lainnya. Pembelajaran menekankan pada upaya membangkitkan inisiatif atau peran mahasiswa dalam menggali pengetahuannya dan bukan sekedar menerima hasil transformasi dari dosen.

Salah satu tempat melakukan pendidikan yaitu STKIP Nasional. STKIP Nasional merupakan perguruan tinggi swasta yang ada di kabupaten padang pariaman yang berorientasi untuk melahirkan calon pendidik. Disini terdapat 2 prodi salah satunya pendidikan ekonomi. Prodi pendidikan ekonomi yang pada dasarnya matakuliahnya teori yang membuat seseorang menjadi bosan dan jenuh. Pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya sebatas membuat makalah, kemudian presentasi dan Tanya jawab yang berdasarkan observasi yang dilakukan sangat membosankan dan menjenuhkan bagi mahasiswa dan membuat mahasiswa mengantuk selain itu pembelajaran yang dilakukan kurang mendapatkan *feedback* dari mahasiswa. Selain itu pembelajaran yang selalu dilakukan yaitu resume materi, hal ini yang berdampak menjadi suatu fenomena yang menjadi pameo bagi mahasiswa setiap awal perkuliahan ketika dosen menyampaikan kontrak kuliah mereka sudah menebak dengan sendirinya yaitu dengan ungkapan nambah resume kita lagi. Tugas mandiri tersebut tidak memberikan makna bagi diri mahasiswa hanya sebagai memenuhi tugas. Proses belajar yang demikian kurang relevan dengan perkembangan zaman apalagi abad 21 dimana seorang anak SD aja sudah dituntut dalam pemikirannya sampai ke tingkat C4, apalagi mahasiswa yang tingkatannya lebih tinggi yaitu harus berada di tingkat C6 dalam taksonomi blom. Maka dari itu berarti mahasiswa dituntut berfikir kritis bahkan mampu mengevaluasi dan menghasilkan projek hendaknya

Namun kenyataan dilapangan malah mahasiswa kaya dengan teori namun, hanya bersifat menerima segala halnya dari dosen. Padahal pembelajaran orang dewasa merujuk pada bagaimana mahasiswa itu belajar sendiri dan memecahkan masalah sendiri dan mampu mengemukakan ide yang bisa diterima juga oleh dosen. Dengan demikian baru berjalan pembelajaran 2 arah. Karena yang namanya pembelajaran orang dewasa bukan harus menerima apa kata dosennya saja bahkan dia hendaknya mampu membantah jika memang temuannya berbeda dengan dosen, namun tetap ada rambu- rambu yaitu teori pijakan yang dipakai si mahasiswa. Dengan demikian jika pembelajaran berlangsung dengan baik maka mahasiswa akan mendapatkan makna dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Selain dari itu, Proses belajar mahasiswa harus didukung dengan kuat sehingga mereka dapat secara aktif menciptakan pengetahuannya sendiri dan merasa memiliki hasil belajarnya. Berpikir sangat penting untuk keberhasilan belajar, penalaran formal, prestasi belajar, dan kreativitas sejak berpikir yang merupakan inti pengatur dari tindakan mahasiswa. Mahasiswa yang termotivasi untuk belajar akan lebih mungkin terlibat dalam kegiatan belajar dengan memfokuskan semua sumber daya dan upaya mereka untuk mencapai tujuan yang akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Astiwi et al., 2020; Zanthly, 2016)

Berpandangan kritis bisa didefinisikan menjadi metode dan keterampilan yang diperlukan untuk mengetahui ide-ide, mempraktikkannya, menggabungkan pengetahuan, dan menilai informasi yang telah dihasilkan atau diperoleh. Agar seseorang dapat menangani berbagai masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan pribadi dan sosialnya, mereka harus memiliki kemampuan berpikir kritis. Setiap informasi yang diterima dapat dianalisis dan dievaluasi oleh seorang pemikir kritis. Pemikiran kritis dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir lintas disiplin dan dapat digunakan untuk membantu siswa mempersiapkan panggilan dan situasi dunia nyata (Ariani, 2020; Pohan & Rambe, 2022)

Adapun muara akhir dari proses pembelajaran yaitu hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan pada diri siswa yang terjadi karena adanya pengalaman. Baik perubahan tingkah lakunya maupun pengetahuannya. Perubahan itu dapat dilihat dari hasil yang diperoleh mahasiswa setelah melakukan tes yang diberikan oleh dosen setelah memberikan materi pembelajaran pada suatu materi, apabila hasil belajar tercapai dengan baik, maka sikap dan tingkah lakunya akan berubah menjadi baik pula. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu minat, bakat, motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang pertama lingkungan keluarga, merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan bagi seseorang. Selanjutnya lingkungan sekolah/kampus, contohnya dosen kurang menggunakan berbagai macam model pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil belajar awal mahasiswa dapat dilihat pada table berikut :

Table 1 Hasil Belajar mahasiswa matakuliah pengantar bisnis

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>Pra siklus</b>
1	AF	55
2	IS	75
3	AT	70
4	SM	75
5	SL	70
6	ARM	55
7	MS	85
8	SR	60
9	FD	65
10	TS	55
11	RA	65
12	YR	55
13	OZ	75
14	ZN	80
15	SN	70
16	APA	75
Rerata		67,81

Sumber : Dosen

Untuk menciptakan Susana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat mahasiswa berfikir kritis, sangat dituntut keahlian seorang dosen dalam membelajarkan materi agar pembelajaran tidak membosankan dan menjenuhkan bagi mahasiswa. Apalagi matakuliah pengantar bisnis ini hanya teori full tanpa praktek yang pada akhirnya menimbulkan

kebosanan bagi mahasiswa. Untuk itu perlulah peran dosen dalam merubah suasana pembelajaran. Salahsatunya dengan menggunakan model pembelajaran. Adapun salahsatu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara alamiah. Kemudian model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah (Sumantri 2015: 42). Tujuan penggunaan model pembelajaran tersebut adalah merangsang kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Selain itu agar pembelajaran lebih menyenangkan lagi dibantu dengan mengkolaborasikannya dengan games, sehingga keaktifan, berfikir kritis mahasiswa bisa menjadi lebih baik. Begitu pula dengan hasil belajar mahasiswa juga meningkat sehingga pembelajaran bisa lebih bermakna bagi mahasiswa. Sebagaimana pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* bisa membuat mahasiswa beserta dosen terlibat langsung dan sebagai evaluasi pemahaman mahasiswa dengan memberikan games sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.

Berdasarkan fenomena tersebut diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Kolaborasi *Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis, Kektifan Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Bisnis”

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk memperbaiki praktik-praktik yang telah dilakukan agar mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penelitian yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang memiliki ciri khusus yaitu untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang ada di kelas dengan melakukan berbagai tindakan yang terstruktur serta menganalisis pengaruh yang ditimbulkan dari perlakuan yang dilakukan. Sehingga, dari sini dapat diketahui bahwasanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan di dalam kelas untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek penelitian ini Mahasiswa semester 2, Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2023 yang berjumlah 16 mahasiswa, terdiri dari 5 mahasiswa laki-laki dan 11 mahasiswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based learning* pada perkuliahan mampu membuat mahasiswa berfikir kritis, meningkatkan kreativitas, dan keaktifan mahasiswa serta mampu merubah suasana perkuliahan lebih hidup, karena disini mahasiswa merasa lebih nyata dalam menemukan teori karena dengan model *problem based learning* mahasiswa diajak langsung dalam memecahkan mahsalah. Sedangkan dengan bermain games dapat menambah rasa ingin tahu mahasiswa dan suasana kelas lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelietian sebelumnya yang dilakukan oleh Oktaviyanti, Isna & Setiani Novitasari (2019) mengemukakan bahwa penerapan *Problem Based Learning* meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dengan memecahkan masalah sosial. Selain itu, pemahaman mahasiswa mengenai ilmu sosial lebih baik karena dikaitkan dengan masalah social yang benar-benar terjadi. Selanjutnya proses perkuliahan menggunakan PBL menjadi lebih bermakna karena mahasiswa lebih memahami IPS tidak hanya terfokus pada materi melainkan kontekstual. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan

Problem Based Learning sudah dilaksanakan secara optimal pada mata kuliah Pendidikan IPS SD.

Selain dari itu, penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa. Peningkatan keaktifan mahasiswa dapat dilihat pada tahapan pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada tahapan mengorganisasi dan membimbing pengalaman individual/kelompok, mahasiswa melakukan diskusi dan saling bertukar informasi antar kelompok, dengan cara mempresentasikannya kepada kelompok lain, dan keaktifan mahasiswa meningkat terlihat pula pada pelaksanaan games, dimana mahasiswa sangat antusias dalam memperjuangkan kelompoknya sehingga mampu memunculkan ide- ide beragam.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2006) bahwa indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal siswa melaksanakan diskusi kelompok. Selain itu, pada tahapan mengembangkan dan menyajikan hasil karya, siswa aktif mengutarakan hasil diskusi bersama dengan kelompoknya, sementara siswa lain menanggapi dan mengomentari. Pada tahapan ini terjadi interaksi antara siswa, sehingga mendorong untuk berani mengajukan dan menanggapi pertanyaan.(Dewi, dkk 2016: 287)

Selain dari kemampuan berfikir kritis dan keaktifan mahasiswa, fokus penelitian ini yaitu pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan yang diukur dengan menggunakan tes. Setelah penerapan model *problem based learning* hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan ekonomi khususnya matakuliah pengantar bisnis mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada table berikut :

Table 2. Rekap Hasil Belajar mahasiswa matakuliah pengantar bisnis

NO	Responden	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	AF	55	77,1	88,46
2	IS	75	75,5	82
3	AT	70	86,7	87
4	SM	75	82	83,52
5	SL	70	60	79,73
6	ARM	55	71,1	75,7
7	MS	85	81,7	84
8	SR	60	75,5	77,25
9	FD	65	77,7	80,77
10	TS	55	65,5	76
11	RA	65	74,6	83
12	YR	55	68,2	70
13	OZ	75	76,8	77
14	ZN	80	81,4	83,77
15	SN	70	78,8	83,87
16	APA	75	80,8	88,75
Rerata		67,81	75,84	81,30

Sumber : data yang diolah 2024

Dari table diatas dapat diketahui telah terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa dari prasiklus dengan rerata 67,81 menjadi 75, 84 disiklus I dan 81, 30 disiklus II. Adapun rinciannya yaitu pada prasiklus nilai tertinggi 85 dan terendah 55 sedangkan pada siklus I nilai tertinggi 86,70 dan terendah 60, untuk siklus II nilai tertinggi 88,75 dan terendah 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan ekonomi khususnya pada matakuliah pengantar bisnis telah mengalami peningkatan.

## D. Penutup

### Simpulan

1. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan dikolaborasikan dengan games dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis mahasiswa. Hal ini terbukti dengan proses perkuliahan yang menjadi menyenangkan serta mahasiswa mampu mengemukakan ide dan berdebat pendapat dengan temannya.
2. Selain dari keaktifan, kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis mahasiswa yang meningkat, peningkatan ini berdampak juga pada hasil belajar mahasiswa yang meningkat dimana tidak ada lagi mahasiswa yang bernilai dibawah 70.

### Saran

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran yang mungkin bisa bermanfaat kedepannya sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan tinggi diharapkan agar terus meningkatkan kompetensi dosen dan mahasiswanya agar hasil belajarnya lebih baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk meneliti dengan variabel yang sama ataupun berbeda. Selain itu peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya mencari faktor lain yang lebih berpengaruh terhadap variabel Y, apalagi khususnya dengan subjek yang sama atau memperbesar subjek penelitiannya.
3. Bagi dosen agar dapat melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa serta keaktifan mahasiswa yang pada akhirnya bermuara pada hasil belajar mahasiswa.

## E. Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya sampaikan kepada pihak kampus yang telah membantu dalam berjalannya penelitian ini. Terimakasih kepada teman-teman dosen atas dukungannya, dan teristimewa kepada keluarga atas support nya sehingga penelitian ini terselesaikan, dan teristimewa lagi kepada mahasiswa karena telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 461–469. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>.
- Ariani, T. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in Physics Problems. *Physics Educational Journal*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i1.119>
- Dewi, S., Sumarmi dan Amirudin. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SDN Tangkil 01 Wlingi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 3. Diakses 20 Juli 2024
- Oktaviyanti, Itsna & Setiani Novitasari (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Dalam Musamus Journal of Primary Education*. Vol 2 No 1.
- Pohan, R. F., & Rambe, M. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Kimia Teknik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Prodi Teknik Sipil Fakultas Teknik UGN Padangsidempuan Tahun Akademik 2020/2021. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1). <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.138>.
- Sumantri, M. S. 2015. *Strategi Pembelajaran “Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar”*. Jakarta: PT Grafindo Persada.