

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi pada era sekarang telah melekat pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Agar tidak ketinggalan zaman, semua elemen pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Banyak kebutuhan untuk meningkatkan pendidikan dapat dipenuhi dengan bantuan kemajuan teknologi yang cepat. Bahkan, teknologi dapat menjadi bagian penting dari proses pendidikan. Hal ini dilaksanakan supaya pendidikan dapat memberikan pembelajaran yang paling sesuai dan optimal untuk siswa.

Pendidikan terdiri dari menyesuaikan sikap dan perilaku individu atau kelompok individu dengan tujuan memperkuat manusia melalui proses pembelajaran, latihan, dan pengajaran. Ki Hajar Dewantara menafsirkan pendidikan sebagai usaha untuk meningkatkan etika, pikiran, dan tubuh anak-anak, dengan tujuan mencapai kesempurnaan dalam hidup, yaitu hidup dan berkembang dalam kebersamaan dengan masyarakat dan alam. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai usaha untuk menuntun anak-anak sejak lahir agar mencapai kematangan fisik dan spiritual, dalam interaksinya dengan alam dan lingkungannya. Pada dasarnya, pendidikan dapat membantu individu mengembangkan kemampuan agar dapat menyesuaikan diri dengan pergantian zaman yang terjadi.

Kualitas pendidikan di Indonesia terus berkembang. Diperlukan pendidik yang inovatif dan kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik, mengingat administrasi terus meningkatkan semua unsur yang mempengaruhi mutu pendidikan di Indonesia seperti guru, siswa, kurikulum,

media, tujuan pembelajaran, dan infrastruktur, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk menghasilkan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk meningkatkan potensi diri siswa. Undang-undang berpendapat bahwa pendidikan memainkan peran mendasar dalam kehidupan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan potensi individu dan memberikan manfaat penting bagi siswa, Selain kekuatan mental, kontrol diri, kepribadian, etika mulia, keterampilan dan kecerdasan, penting bagi diri sendiri, masyarakat sekitarnya, bangsa dan negara (Amrah et al., 2022).

Kemampuan bernalar kritis siswa masih sangat rendah terutama pada siswa sekolah dasar, yang masih menjadi permasalahan di Indonesia (Hayati & Setiawan, 2022). Namun pada kenyataannya, keterampilan bernalar kritis siswa memainkan peran penting dalam pemecahan masalah, menciptakan solusi, dan mengemukakan pendapat. Pendekatan pembelajaran yang dapat menghasilkan dampak negatif, dimana siswa mungkin kekurangan kemampuan bernalar kritis karena pembelajaran yang cenderung membosankan dan monoton, membuat siswa menjadi pasif, serta menyebabkan siswa bersikap diam selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu elemen penting dalam profil pelajar pancasila adalah kemampuan untuk bernalar kritis. Kemampuan bernalar kritis sangat penting bagi siswa dalam menangani dan menyelesaikan masalah atau tantangan (Kaharudin et al., 2023). Agar siswa dapat menangani berbagai situasi secara efektif, efisien, dan kritis, keterampilan tersebut harus ditanamkan, diajarkan, serta dikembangkan.

Maka dari itu, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya melibatkan penerapan teori, tetapi juga mencakup keterampilan untuk menghubungkan teori dengan situasi nyata di dunia. Hasilnya, kita dapat menciptakan lingkungan yang positif dan menghasilkan pengetahuan yang berharga, dan setiap siswa harus memiliki kemampuan untuk bernalar secara kritis (Ernawati & Rahmawati, 2022).

Dalam konteks pendidikan saat ini, seorang pendidik harus terus meningkatkan keahlian dan keterampilannya sebagai pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Banyak guru yang dianggap kurang mampu mengimbangi kemajuan teknologi dan enggan untuk menerapkan inovasi dalam metode pengajarnya. Menurut peneliti, guru di SD Negeri Lamreung Aceh Besar tidak sepenuhnya menciptakan relevansi dalam pelajaran, yang membuat siswa bosan, kurang memahami materi dan pembelajaran di kelas jadi sangat monoton. Materi yang disampaikan juga tidak terkait dengan isu-isu terbaru, sehingga guru tidak memberikan pemahaman yang baik kepada siswa. Untuk menghindari hal tersebut, guru harus memasukkan masalah pembelajaran terbaru agar meningkatkan pemahaman siswa tentang dunia sekitar dan meningkatkan kemampuan siswa untuk bernalar kritis dan analitis. Namun, kesenjangan yang terjadi pada kenyataannya yang ditemukan guru memang kesulitan dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan sulit mengintegrasikan masalah terbaru. Akibatnya, pembelajaran menjadi membosankan dan monoton bagi siswa (Sari et al., 2024).

Penambahan pengetahuan yang diharapkan harus berorientasi pada kualitas hasil akademik siswa dan dipengaruhi oleh keterampilan esensial yang harus dimiliki, seperti literasi. Secara khusus, materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

menunjukkan karakteristik yang seringkali abstrak. Salah satu topik yang relevan namun kompleks yang harus dipelajari siswa sekolah dasar secara mendalam adalah tentang sistem tata surya. Tata surya termasuk matahari serta berbagai entitas langit lainnya, yang membuatnya sangat kompleks. Dianggap penting untuk mengetahui tata surya, karena merupakan dasar bagi siswa supaya mengetahui fenomena alam yang terjadi di lingkungan siswa. Meskipun materi ini sangat relevan, seringkali tidak dapat dipelajari secara keseluruhan oleh siswa. Situasi ini disebabkan oleh kebutuhan jangka waktu yang cukup lama untuk memahami materi ini, sementara waktu belajar di kelas seringkali dibatasi. Guru di SD Negeri Lamreung Aceh Besar mengalami kesulitan dalam menginspirasi pembelajaran tentang tata surya. Salah satu penyebabnya adalah terbatasnya ketersediaan multimedia yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi, membuat materi tata surya menjadi sulit dan tidak berdampak signifikan pada kemampuan siswa.

Untuk menarik siswa agar memiliki kemampuan bernalar kritis, dapat ditetapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Dengan menerapkan permainan edukatif, siswa bisa berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga merangsang semangat siswa selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dapat dilakukan dengan menggunakan media maupun multimedia pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi sehingga dapat memberikan materi yang lebih menarik, terlebih jika materi yang diajarkan sulit untuk siswa sehingga akan membantu siswa dalam memecahkan permasalahan materi yang diberikan oleh guru (Harsela et al.,

2022). Media pembelajaran sangat membantu guru dalam membantu siswa memahami berbagai konsep pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu meningkatkan pendidikan dan memperjelas apa yang diajarkan (Iskandar et al., 2022). *Wordwall* adalah permainan yang menarik untuk banyak materi pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dan guru lebih menikmati belajar (Putri & Sundi, 2024). Guru dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall*, yang bisa meningkatkan keterlibatan dan keahlian bernalar kritis siswa. Melalui permainan dan kuis yang menarik, siswa tidak hanya belajar tentang planet, bintang, dan benda langit lainnya, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung serta mampu bernalar kritis.

Dari penjelasan di atas, peneliti telah memilih judul “Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD Negeri Lamreung Aceh Besar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan mempertimbangkan konteks ini, beberapa masalah dapat didefinisikan, yaitu:

1. Siswa kesulitan bernalar kritis serta mengemukakan pendapat dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Pembelajaran yang masih bersifat monoton sehingga siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran belum menerapkan media interaktif seperti media *game*.

4. Hasil pembelajaran siswa yang masih sangat rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih tepat sasaran, kesulitan yang telah diberikan harus dibatasi berdasarkan identifikasinya. Pembatasan masalah yang ditetapkan yaitu:

1. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas VI SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
2. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui bagaimana *game* edukasi *wordwall* berdampak pada peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa kelas VI SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
3. Fokus materi pada penelitian ini adalah sistem tata surya.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dengan adanya penjelasan mengenai latar belakang serta identifikasi masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah pengaruh *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis materi sistem tata surya kelas VI SD Negeri Lamreung Aceh Besar?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Permasalahan akan diidentifikasi menentukan tujuan dalam penelitian ini. Akibatnya, tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan bernalar kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall*”.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- 1) Manfaat Teoritis

Adapun secara teoritis, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat karena dapat memperkuat teori dan berfungsi sebagai referensi pada pengajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya tentang materi sistem tata surya dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa terkait materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang digunakan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis.

### c. Bagi sekolah

Menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh *game* edukasi *wordwall* sehingga pihak sekolah dapat menerapkan dan juga menciptakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, menarik serta efektif selama proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi peneliti sebagai praktik teori yang telah dipelajari dan memecahkan masalah pembelajaran terkait kemampuan bernalar kritis siswa serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan mengajar peneliti sebagai calon pendidik di kemudian hari.