

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas pada diri manusia. Dengan demikian, kualitas diri seseorang sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang diterima. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai faktor penentu kemajuan suatu bangsa, menjadikannya salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Salah satu metode yang ampuh untuk menghasilkan siswa yang berkualitas adalah dengan cara meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Berpikir merupakan kegiatan mental yang memungkinkan individu untuk memahami makna, sehingga pemahaman tersebut dapat menghasilkan sebuah kesimpulan (Iskandar dkk., 2022).

Berpikir adalah proses mental di mana individu melakukan tanya jawab untuk mengaitkan pengetahuan dengan cara yang tepat. Di sisi lain, berpikir kritis mengacu pada kemampuan seseorang untuk mempertimbangkan dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya, berdasarkan karakteristik dan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kreativitas, serta sikap menghargai bimbingan dan arahan dari orang lain (Mayassari dkk., 2023).

Menurut (Wandari & Wahyuni, 2024) namun, pada kenyataannya kualitas Pendidikan di Indonesia dapat dikatakan masih belum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan tabel PISA (*Programme for*

International Student Assessment) tahun 2009-2022 sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1 Hasil PISA Siswa Indonesia Tahun 2009-2022

Tahun	Bidang Memca	Bidang Matematika	Bidang Literasi Sains	Skor Rata-rata Indonesia	Skor Rata-rata PISA	Peringkat	Jumlah Negara Patisipan
2009	402	371	383	385	500	60	65
2012	396	375	384	384	500	64	65
2015	397	386	395	395	500	62	70
2018	371	379	382	382	500	72	77
2022	359	366	369	369	500	67	81

Sumber: (OECD, 2019); (Wandari & Wahyuni, 2024); (OECD, 2023)

Berdasarkan data *Programme for International Student Assesment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih cenderung rendah. Ini sesuai dengan data PISA Indonesia pada tabel 1.1 bahwa skor Pendidikan mengalami penurunan pada tahun 2018 dan 2022 dibandingkan tahun 2015. Pada tahun 2022, hasil PISA menunjukkan penurunan global dalam prestasi belajar dipengaruhi oleh pandemic COVID-19. Meskipun demikian peringkat Indonesia di PISA 2022 mengalami kenaikan sebanyak 5-6 posisi dibanding dengan tahun 2018. Sejak tahun 2000 hingga 2022, Indonesia tercatat berada diperingkat 10 terbawah dalam literasi sains selama mengikuti asesmen PISA. Ini menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi siswa rentang umur 15 tahun ke atas.

Berpikir kritis adalah keterampilan yang dimiliki setiap orang, terukur, dapat dilatih, dan dapat ditingkatkan (Hartanto & Kusuma, 2024). Kemampuan ini tergolong sebagai pemikiran tingkat tinggi dan memainkan peran penting

dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, kegiatan yang dilakukan sangat berkaitan dengan kemampuan mengeksplorasi fenomena alam. Oleh karena itu, belajar dalam ilmu alam bukan hanya kumpulan informasi yang terdiri dari fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuan yang mendalam (Asani, 2023).

Mata pelajaran IPA berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan sekitarnya, memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat SD merupakan langkah pertama yang sederhana. Dengan memahami alam dan diri sendiri, diharapkan siswa dapat menanggapi fenomena alam dan lingkungan dengan bijaksana.

Keterkaitan antara kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran IPA sangat penting dalam mempersiapkan siswa menjadi pemecah masalah yang sangat baik, pembuat keputusan yang bijaksana, dan individu yang terus-menerus mencari pengetahuan. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran yang berlangsung tidak cukup efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Proses pembelajaran IPA masih cenderung terfokus pada buku pelajaran. Banyak guru yang menggunakan pendekatan yang dimulai dengan penyampaian materi, diikuti dengan pemberian soal latihan, di mana jawaban soal tersebut sudah diuraikan dalam buku teks yang digunakan. Jenis model pembelajaran ini berfokus pada pengajaran sepihak dari guru dan tidak memaksimalkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga antusiasme siswa saat menjawab pertanyaan guru terbatas pada aspek teoritis.

Tanggapan yang siswa berikan tidak menunjukkan perkembangan yang sepadan dengan kemampuan atau potensi siswa.

Menurut (Kasmini & Berutu, 2023) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan disiplin ilmu yang memiliki sifat sistematis dan teratur, yang mengumpulkan pengetahuan melalui proses pengamatan dan eksperimen. IPA tidak hanya melibatkan pemahaman fakta, prinsip, dan konsep tetapi juga mencakup proses penemuan yang membutuhkan keterlibatan aktif dari siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Khususnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional yang konkret dan dapat menghubungkan berbagai konsep.

Untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sangat direkomendasikan. Dengan mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran, siswa akan lebih terlibat secara interaktif. Oleh karena itu, memilih media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi guru untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran adalah kebutuhan guru untuk memudahkan siswa memahami suatu konsep belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung kegiatan pendidikan dan memperjelas makna informasi yang perlu disampaikan, memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran (Iskandar dkk., 2022).

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Septiani & Sundi, 2024), pemilihan media pembelajaran yang tepat membawa banyak manfaat, Ini

berarti memudahkan siswa untuk memahami materi dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Akibatnya, siswa pada akhirnya akan dapat berpikir lebih baik.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengurangi kebosanan dalam proses belajar adalah melalui permainan atau *game*. *Game* bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga merupakan alat pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses sosial dan interaksi yang efisien dalam komunikasi edukatif. Dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa, *game* dikembangkan agar mengandung elemen pembelajaran yang mendidik. Dalam konteks ini, *game* berfungsi tidak hanya untuk menyelesaikan misi, tetapi juga sebagai sarana yang menyampaikan informasi pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah *game Baamboozle*, yang tergolong dalam jenis media digital.

Di era digital saat ini, penggunaan media digital sangat penting karena hampir setiap aspek kehidupan telah terintegrasi dengan teknologi canggih. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi merupakan terobosan krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satu metode menarik untuk melakukan asesmen pembelajaran dan mengurangi kebosanan siswa adalah dengan menggunakan penilaian berbasis permainan.

(Murti dkk., 2023) salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Baamboozle*. Media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan siswa menggunakan *game Baamboozle* ini dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur

pencapaian siswa dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan.

Baamboozle bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, memungkinkan siswa menjadi lebih terlibat dan antusias. Dalam *game Baamboozle*, kita dapat membuat *game* untuk berbagai mata pelajaran dengan berbagai tingkat kesulitan, yang sangat cocok untuk merangsang keterampilan berpikir kritis pelajar yang mempelajari IPA.

Media *game Baamboozle* memiliki berbagai keunggulan yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan penuh tantangan bagi siswa. Dengan tampilan yang atraktif dan interaktif, *Baamboozle* membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan jauh dari kebosanan. Unsur-unsur di dalamnya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. *Baamboozle* tersedia melalui laptop dan ponsel, memberikan kemudahan kepada pelajar untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Permainan ini cocok untuk berbagai jenjang pendidikan, dan soal-soalnya dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Dengan adanya elemen kompetisi yang sehat, *Baamboozle* mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa akan termotivasi agar dapat menjawab soal dengan benar demi meraih nilai tinggi. Setiap kali menjawab soal, siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Hal ini memungkinkan mereka untuk segera memperbaiki kesalahan dan memahami pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, guru dapat dengan mudah menilai pemahaman siswa tentang materi pembelajaran melalui informasi yang dihasilkan oleh *Baamboozle*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hartanto & Kusuma, 2024) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Quiz Game Baamboozle* Terhadap kemampuan berpikir Kritis Matematik Siswa SMP”, bahwa pada penelitian tersebut menggunakan *game Baamboozle* sebagai media pembelajaran. dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan *quiz game baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa SMPN 10 Kota Serang. Kemudian penelitian yang dilakukan (Iskandar dkk., 2022) dengan judul penelitian “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, dari hasil dapat disimpulkan bahwa aplikasi *baamboozle* ini dapat meningkatkan antusias belajar siswa di sekolah dasar dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alfida & Febriani, 2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Baamboozle* Sebagai Media Test terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI di SMAN 2 Pariaman”, hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* sebagai media test terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari dkk., 2024) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”, hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata sebelum menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* sebesar 45,82%, sedangkan setelah

menerapkan rata-rata nilai sebesar 81,30%, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* meningkatkan hasil belajar siswa. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh (Toineno dkk., 2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Online *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Sd GMTI 3 Kuanino”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penerapan pembelajaran berbasis online *baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Gmit Kuanino.

Berdasarkan pengamatan di sekolah, diketahui bahwa kurangnya kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa banyak yang pasif dalam pembelajaran yang cenderung kurang aktif dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang berjalan bersifat monoton dengan menggunakan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas latihan, sehingga dengan pembelajaran seperti ini keterampilan berpikir kritis siswa sulit dikembangkan. Dan guru tidak mengaitkan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media digital, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, yang berdampak signifikan pada kemauan belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti merasa bahwa inovasi diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar berpengaruh kepada kemampuan berpikirnya. Salah satu metode yang layak adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menyenangkan, yang tidak hanya memudahkan

guru untuk membuat pertanyaan tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi, siswa menjadi lebih proaktif dan bersemangat, memungkinkan mereka untuk berpikir kritis tanpa merasa bosan.

Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menjawab soal saat bermain *game Baamboozle*. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, siswa perlu mendengarkan dan menyimak dengan aktif, karena keterampilan ini merupakan dasar dari pemikiran kritis yang efektif. Selain itu, siswa yang banyak bertanya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, yang merupakan kunci utama dari pemikiran kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat diukur dengan beberapa indikator antara lain kemampuan menganalisis, kemampuan mengenali dan keterampilan memecahkan masalah, kemampuan menarik kesimpulan, serta mengevaluasi atau menilai kebenaran suatu informasi. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V-A, khususnya pada bab 5 dengan topik B yang membahas mengenai “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum”, serta berfokus pada konsep Sistem Pencernaan Manusia.

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, peneliti merasa perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir kritis siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran yang bersifat monoton yang mengakibatkan siswa mudah bosan.
2. Pendidik belum menerapkan media interaktif seperti media *game*.
3. Siswa kesulitan dalam berpikir kritis dan mengemukakan pendapat.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan spesifik.

Pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-A SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
2. Hasil Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir kritis siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
3. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Sistem Pencernaan Manusia”.

1.4 Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini mampu menambah wawasan bagi peneliti tentang pentingnya berpikir kritis bagi para siswa dengan menggunakan media pembelajaran *game baamboozle*.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan interaktif serta menumbuhkan sikap yang positif.

b. Bagi Guru

Pengaruh penggunaan *game baamboozle* diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi dan metode pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

Menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh *game baamboozle* sehingga pihak sekolah dapat menerapkan dan juga menciptakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan juga efektif.