BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat tidak dapat di hindari keberadaannya, di era digital saat ini kemajuan teknologi dapat memberikan dampak yang sangat signifikan di berbagai bidang kehidupan dalam pemanfaatan dan penggunaannya (Saputra, 2023 h. 14). Kemajuan teknologi dan perkembangan teknologi memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan tanpa terkecuali bidang pendidikan (Ayurachmawati, 2021). Pemanfaataan teknologi dalam Pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai kebutuhan termasuk sebagai sarana dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, kurikulum yang diterapkan sekarang adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang beragam dan optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetnsi pembelajaran (Melisa, 2024). Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman serta karakteristik perkembangan siswa yang semakin berkembang. Karakteristik adalah kualitas seseorang yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal yang dimiliki (Hanifah et al., 2020 h. 108).

Pada tingkatan usia anak sekolah dasar setiap siswa memiliki keterampilan berpikir yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran. Berpikir ialah sebuah aktivitas manusia dalam mengolah suatu informasi sehingga menghasilkan suatu pengetahuan atau keputusan yang digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah. Berpikir kritis adalah suatu cara untuk berpikir mengenai ide atau gagasan yang berhubungan dengan konsep yang telah di uraikan. Berpikir kritis dapat dipahami sebagai kegiatan menganalisis ide

atau gagasan, mampu membedakan, memilih dan mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkan ke arah yang lebih spesifik (Susanto, 2019, h. 134). Menurut Pandangan R. H Ennis dalam (Arif et al., 2019) menyatakan bahwa di dalam proses kegiatan pembelajaran terdapat lima indikator berpikir kritis yaitu : (1) *Elementary clarification:* memberi penjelasan sederhana (2) *The basic for the decision:* membangun keterampilan dasar (3) *Inference:* menarik kesimpulan (4) *Advance clarification:* memberi penjelasan lebih lanjut (5) *Supposition and integration: dugaan dan keterpaduan.* Kemampuan berpikir kritis dapat diperoleh dari pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah perpaduan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pilihan yang diterapkan satuan pendidikan mulai tahun ajaran 2022/2023, melanjutkan arah pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang beragam agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi dalam (Melisa, 2024). IPAS mempelajari mengenai makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dengan alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Pada kurikulum merdeka pembelajaran IPAS mengarahkan peserta didik untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial (Yenin et al., 2023)

Pada generasi saat ini yang biasa disebut sebagai gen Z dimana pada generasi ini mulai dari jenjang anak sekolah dasar mereka sudah mengenali teknologi, dan sangat menyukai game. Hal ini dapat dikatakan karena sebagian besar siswa pasti pernah bermain game, baik itu game yang melalui *playstation, computer,* dan *mobile phone* yang sebagian besar saat ini siswa sudah memilikinya (Najuah et al., 2022 h. 9). Game bukan

hanya untuk permainan semata tetapi game juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alat pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih asik dan menyenangkan. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan media berbasis game juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih efektif, karena pada dasarnya siswa menyukai kegiatan bermain. Hal ini membuat guru lebih mudah menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 110 Palembang pada bulan Oktober 2024 terlihat bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan fasilitas sekolah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 untuk pembelajaran IPAS. Kemudian pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ketika guru memberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab dan memberikan penjelasan secara tepat. Media pembelajaran kurang bervariatif sehingga menyebabkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa menjadi kurang maksimal. Media dan pendekatan yang digunakan belum mampu untuk mendukung kemampuan berpikir siswa. Peneliti rasa perlu adanya inovasi seperti menggunakan media yang berbasis teknologi yang dapat mendukung kemampuan berpikir siswa serta mengajak siswa untuk dapat terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya melaui media pembelajaran berbasis game interaktif yang dapat diterapkan dalam penelitian ini untuk siswa kelas IV SD Negeri 110 Palembang.

Baamboozle adalah sebuah media pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan edugame menyerupai lomba cerdas cermat (Iskandar et al., 2022). Berisi 24 soal yang merujuk pada indikator kemampuan berpikir kritis dan terdiri dari 4 team

yang akan bermain. *Baamboozle* memfokuskan gaya belajar yang mengikutsertakan partisipasi aktif dari peserta didik secara kompetitif atau bersaing terhadap pembelajaran. Selaras dengan pernyataan (Saud et al., 2022) mengatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa. Pada platform ini mempumyai berbagai macam bentuk fitur yang menarik sehingga penggunaan game edukasi interaktif dapat mempengaruhi suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *baamboozle* berbasis game ini sebelumnya sudah pernah ada yang meneliti, terdapat beberapa penelitian yang relevan. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Rohman, Pratiwi & Hidayat (2023) dengan judul "Penerapan Model PBL Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri Banjarpanjang 1''. Hasil penelitian menunjukkan game *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aksara jawa. Penelitian Kedua dilakukan oleh Fani, Khoirun & Nirwana (2022) yang berjudul "Pengaruh Game Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan''. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan model pembelajaran *game based learning*, berdampak baik akan kesanggupan berpikir kritis pada siswa dan mencapai nilai KKM. Penelitian Ketiga dilakukan oleh Sofyan, Primanita, Adela dkk (2022) yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan aplikasi baamboozle dapat meningkatkan antusias belajar siswa di sekolah dasar serta dapat meningkatkan kecapaian hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan *pretest dan posttest*.

Terdapat beberapa perbedaan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu pada penelitian ini akan meneliti tentang kemampuan berpikir kritis siswa di

sekolah dasar dengan menggunakan game *baamboozle*, sedangkan pada penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai kemampuan berpikir kritis dengan game *baamboozle*. Selain itu pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengambil mata pelajaran IPAS pada Topik A "Norma dalam adat istiadat daerahku". Sehingga penelitian ini dapat menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya. Dari uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH GAME EDUKASI INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang terdapat pada latar belakang di atas, maka dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Game edukasi interaktif *baamboozle* belum pernah digunakan di SD Negeri 110 Palembang.
2. Media pembelajaran kurang bervariatif sehingga menyebabkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa menjadi kurang maksimal.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari nilai ulangan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 untuk pembelajaran IPAS. Kemudian pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ketika guru memberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab dan memberikan penjelasan secara tepat.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari perluasan dari masalah yang akan dikaji serta tidak menyimpang dari apa yang hendak diteliti, maka peneliti membatasi lingkup permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Game edukasi yang digunakan adalah game edukasi *Baamboozle*.
2. Mata pelajaran IPAS bab VIII "membangun masyarakat yang beradab" Topik A : Norma dan Adat Istiadat di Daereahku.
3. Pengaruh dalam penelitian ini dilihat dari hasil *posttest* siswa setelah diberi perlakuan menggunakan game edukasi interaktif *baamboozle*.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah ada pengaruh game edukasi interaktif *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis ada atau tidak adanya pengaruh game edukasi interaktif *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk menambah wawasan dan referensi serta inovasi media pembelajaran di era teknologi, meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih luas dengan penggunaan game interaktif serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka pada mata Pelajaran IPAS melalui aplikasi *Baamboozle.*

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan bagi guru dan dapat di jadikan acuan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui game edukasi interaktif *baamboozle*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi acuan atau penyemangat untuk sekolah agar terus membimbing agar lebih kreatif lagi saat proses pembelajaran yang akan membuat siswa lebih semangat saat belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi keilmuan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPAS.