

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi dan Informasi saat ini dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir ini berkembang sangat pesat. Perkembangan yang sangat pesat ini berdampak pada kehidupan manusia di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan investasi besar dalam membentuk dan membangun sumber daya manusia yang beradab dan berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sekolah telah mengubah metode pengajarannya, mulai dari yang konvensional hingga berbasis digital. Mulai dari tatap muka, hingga siap belajar dimana saja dan kapan saja melalui perangkat digital. Oleh karena itu, semakin berkembang dan digunakannya teknologi informasi dan komunikasi harus diimbangi dengan peningkatan keterampilan literasi digital guru dan siswa (Harmawati et al., 2024).

Mengingat pesatnya kemajuan teknologi saat ini, penting untuk anak-anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengambil keputusan yang reflektif dan kritis terkait peran teknologi dalam kehidupan mereka (Smith et al., 2023). Dampak dari teknologi yang lebih luas tidak hanya pada anak-anak tetapi juga

guru, yang menyoroti seberapa pentingnya memahami realitas praktis dan kontekstual penggunaan teknologi. Di era digital ini, pertumbuhan eksponensial dalam produksi video game telah menetapkan sebagai industri besar (Zhao, 2023). Game edukasi adalah jenis game atau simulasi yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan atau tingkat pendidikan (Bereitschaft, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan melibatkan pembelajaran melalui bermain dan membuat permainan termasuk permainan fisik atau non digital. Permainan digital adalah permainan apapun yang dimainkan di perangkat digitan seperti komputer, tablet, atau perangkat seluler. Permainan digital berorientasi pada tujuan, menantang, mendorong interaksi, dan diatur oleh serangkaian aturan dan umpan balik. Pembelajaran berbasis permainan digital menggabungkan pendidikan dan permainan, menggunakan platform digital sebagai media, dan menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan keterampilan tertentu atau mencapai hasil pembelajaran tertentu. Pembelajaran berbasis permainan menjadikan pengalaman belajar menyenangkan bagi banyak siswa (Chowdhury et al., 2024).

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang paling relevan untuk dikembangkan dalam Pendidikan Dasar karena banyak informasi yang ditangani oleh siswa melalui serangkaian elemen media. Konsep berpikir kritis umumnya dikaitkan dengan proses penilaian individu terhadap informasi yang diterima dari luar, berdasarkan refleksi dan pengetahuan yang dimiliki individu, sehingga menjadikannya aktivitas yang sangat kompleks secara kognitif. Pengembangan berpikir kritis merupakan salah satu ambisi Agenda Pendidikan

2030 menurut UNESCO tujuan pembangunan berkelanjutan. Oleh karena itu, penilaian keterampilan berpikir kritis siswa merupakan keharusan bagi peneliti pendidikan saat ini (Encabo-Fernández et al., 2023).

Dampak berpikir kritis sangat beragam, baik dalam pendidikan, kehidupan pribadi, maupun di dunia profesional. Kemampuan berpikir kritis membantu dalam menilai masalah dari berbagai perspektif, memberikan solusi yang lebih inovatif, menjadikan seseorang yang bisa diandalkan, memecahkan masalah secara mandiri, dan memiliki kemungkinan yang lebih luas (Gesly et al., 2023). Selain itu, kemampuan ini juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk interaksi dengan orang lain, serta meningkatkan kreativitas dalam menghadapi tantangan hidup.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian terdahulu yang dilakukan Risna Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, Marzuki(2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Atura di Rumah dan Sekolah”. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus meneliti sejauh mana efektivitas media *Educaplay* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran bertema tata surya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, khususnya pada siswa kelas V.dengan demikian, perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang diteliti yaitu meningkatkan berpikir kritis siswa yang menjadi fokus utama dalam konteks pembelajaran tata surya. Penelitian ini bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan bermanfaat bagi

bahan masukkan dalam melaksanakan kegiatan dalam menggunakan media *Educaplay* di kelas V SD.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis juga terlihat di SD negeri 190 Palembang, berdasarkan hasil wawancara. Siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, terutama pada pembelajaran IPAS. Kesulitan tersebut mencakup kemampuan dalam menganalisis, menyelesaikan, serta mengevaluasi masalah, yang semuanya berkaitan dengan indikator-indikator berpikir kritis. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa faktor yang menghambat kemampuan berpikir analitis dan kreatif siswa, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang efektif. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak cukup mendorong siswa untuk berpikir secara analitis dan kreatif; media tersebut mungkin tidak menarik, tidak interaktif, atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pembelajaran yang lebih berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah menyebabkan siswa cenderung hanya menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam. Akibatnya, siswa hanya mengingat informasi secara dangkal dan kesulitan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas atau dalam situasi nyata. Dengan demikian, Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.

Upaya penyelesaian terhadap masalah ini, dengan menggunakan media *Educaplay* dapat menjadikan pilihan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Rifaldin et al., 2024). Media ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan permainan peran yang

mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan yang relevan di era digital (Novitasari & Kurniawati, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Educaplay* Sebagai *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tata Surya “

1.2 Masalah Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa permasalahan yang melandasi dilaksanakannya penelitian ini, yaitu:

1. Pentingnya penerapan media pembelajaran seperti alternatif inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Meskipun guru telah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa belum mencapai tingkat yang optimal.
3. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tata surya masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari

masih adanya siswa yang belum memahami konsep dasar tata surya secara menyeluruh.

b. Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian tidak meluas dan tetap terarah. Pembatas ini dilakukan agar peneliti dapat lebih mendalam dalam menganalisis dan menarik kesimpulan yang akurat. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Educaplay*.
2. Kemampuan yang dikaji adalah berpikir kritis siswa.
3. Materi pembelajaran yang digunakan adalah tata surya dalam pelajaran IPAS
4. Subjek penelitian yang digunakan siswa kelas V di SD Negeri 190 Palembang.

c. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pembelajaran IPAS materi tata surya.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V melalui penggunaan media *Educaplay* pada pembelajaran materi tata surya.

1.4 Manfaat Penelitian Manfaat Teoritis

Di harapkan bagi penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan

khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat bermanfaat bagi bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media *Educaplay* di kelas V sekolah dasar

Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media *Educaplay* dalam meningkatkan berpikir kritis siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, memperkuat motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hal ini dapat menjadi alternatif sarana pendidikan baru yang dapat diterapkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai langkah awal. Diharapkan, hal tersebut memberikan manfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga mutu lulusan meningkat dan berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat topik serupa.