

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Sebagai pilar utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan moral individu. "Pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran guna membentuk generasi yang adaptif dan memiliki keterampilan esensial abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 SD, masih sering dihadapkan pada tantangan. Materi IPS yang luas dan cenderung didominasi oleh konsep serta fakta historis terkadang disampaikan dengan metode konvensional, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Abdillah, 2021).

Pola pembelajaran yang kurang interaktif ini berpotensi menghambat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis, padahal kemampuan tersebut sangat krusial dalam memahami kompleksitas isu-isu sosial (Zakiah & Ika, 2019).

Menjawab tantangan tersebut, pendekatan media *Game Based Learning* menawarkan solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. *Game Based Learning* adalah sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip permainan ke dalam konteks pendidikan, dengan tujuan untuk mencapai capaian pembelajaran yang spesifik (Cinta et al., 2021). Pendekatan ini memanfaatkan daya tarik inheren dari permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan umpan balik instan, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Lodong & Seleky, 2024). Melalui media *Game Based Learning*, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis mereka dalam suasana yang menyenangkan dan menantang (Reychan, 2025).

Salah satu platform *Game Based Learning* yang sangat relevan dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen permainan

yang menarik, seperti papan peringkat, *power-up*, dan avatar (Destian et al., 2020). Keunggulan *Quizizz* terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi formatif tetapi juga sebagai pendorong motivasi. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas 5 SD diharapkan dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, merangsang partisipasi aktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis soal dan memilih jawaban terbaik, yang merupakan bagian dari proses berpikir kritis (Jurnal Peneliti.net, 2023). Selain itu, fitur-fitur interaktif *Quizizz* juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, yang sejalan dengan tuntutan kurikulum modern (Rasnawati, 2022).

Kemampuan berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk menyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD, berpikir kritis membantu siswa memahami fenomena sosial, mempertanyakan informasi, dan menyusun solusi terhadap masalah nyata di lingkungan mereka sebagaimana paparan indikator berpikir kritis Ennis dalam Japar (2020) yaitu kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan intelektual yang memungkinkan siswa:

1. Menganalisis informasi secara objektif
2. Mengevaluasi argumen dan bukti

3. Menarik kesimpulan logis
4. Membuat keputusan berdasarkan alasan yang kuat
5. Mengidentifikasi asumsi dan bias
6. Berpikir reflektif terhadap tindakan dan keyakinan

Berpikir kritis menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap materi, mampu mengidentifikasi pola, dan mengambil keputusan berdasarkan analisis yang matang. Hasil belajar siswa pun sangat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka mampu menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkup ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo, 2021).

Perlu tidaknya penelitian tindakan kelas dilakukan, ditentukan oleh ada tidaknya masalah pembelajaran yang ditemukan, namun hampir dapat dipastikan bahwa tidak akan pernah ditemukan kelas dengan pembelajaran

yang sempurna dari semua aspek terkait, seperti kurikulum, materi ajar, strategi, media, dan sebagainya.

Realita yang terjadi di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun khususnya pada kelas 5 dijumpai siswa dengan kemampuan berpikir kritis rendah yang disebabkan pembelajaran masih konvensional. Hal ini bisa terlihat dari data observasi awal tentang kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS konvensional.

Tabel 1.1. Tabel Observasi Awal Kemampuan Berpikir Kritis

No	Nama Siswa	Indikator Berpikir Kritis				
		A (1-4)	B (1-4)	C (1-4)	D (1-4)	E (1-4)
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1	Debby Mecca	1	1	1	1	1
2	Achmad Afif H.R	1	1	1	1	1
3	Alfar Sandi A.	2	2	2	2	2
4	Anindita K.S.	2	3	3	2	3
5	Arlin Ufaira N.A.	1	1	1	1	1
6	Arya Putra Dinata	1	1	1	1	1
7	Damar Satrio Jagad	1	1	1	1	1
8	Dhafin Azka Putra	1	1	1	1	1
9	Fahmida Aziza F.	2	2	2	2	2
10	Kenzie Prayata A.	2	2	2	2	2
11	M. Bagus Nidhom	1	1	1	1	1
12	M. Arif Wicaksono	2	2	2	2	2
13	Nabihan Bayu Y.	2	2	2	2	2
14	Rino Nanda F.	1	1	1	1	1
15	Wening Tricha H.	1	1	1	1	1

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
16	Zayyan Nabhan A.	2	3	3	2	3
17	Zhafran Gibran A.	2	3	3	2	3
18	Muhammad Syauqi	1	1	1	1	1
19	Arjuna Prayoga W.	1	1	1	1	1
20	Torra Zacky L.	1	1	1	1	1
21	Sayyidah Fajar H.Z	1	1	1	1	1

Keterangan Indikator Berpikir Kritis:

A = Menjelaskan masalah

B = Memberi alasan logis

C = Menarik kesimpulan

D = Mengevaluasi informasi

E = Bertanya reflektif

Keterangan Skor Penilaian:

1 = Belum terlihat

2 = Mulai berkembang

3 = Cukup baik

4 = Sangat baik

Data observasi awal tentang kemampuan berpikir kritis siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, antara lain : siswa belum terlihat indikator mampu menjelaskan masalah, memberi alasan logis, menarik kesimpulan, mengevaluasi informasi, serta bertanya reflektif sebanyak 13 siswa, 5 siswa indikatornya menunjukkan mulai berkembang, serta 3 siswa menunjukkan indikator kemampuan berpikir kritis yang cukup.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui *Game Based Learning* khususnya dengan pemanfaatan *Quizizz*, pada akhirnya diproyeksikan akan berdampak positif pada hal tersebut. Kemampuan berpikir kritis memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Artinya semakin baik berpikir kritis siswa, semakin baik pula hasil belajar IPAS yang dicapai. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang semuanya dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Unsulbar, 2021). Dalam konteks IPAS kelas 5 SD, di mana pemahaman konseptual dan analisis informasi sangat penting, penggunaan *Quizizz* sebagai media *Game Based Learning* berpotensi besar untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan efektif. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menantang, siswa diharapkan mampu memahami materi IPAS kelas 5 SD dengan lebih baik, mengingat informasi lebih efektif, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

B. Identifikasi Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin populer adalah *Game Based Learning* yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Quizizz*, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis *game*, menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis yang dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok. Berikut adalah identifikasi masalah dalam penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun:

1. Rendahnya Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah.

Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menganalisis fenomena alam/sosial, mengevaluasi informasi, serta menarik kesimpulan logis dalam mata pelajaran IPAS.

2. Hasil Belajar IPAS belum Optimal.

Masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang padat hafalan, sehingga pemahaman konsep siswa menjadi dangkal.

3. Pembelajaran Masih Konvensional.

Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah (*teacher-centered*). Kurangnya variasi model pembelajaran inovatif membuat antusiasme dan keterlibatan aktif siswa menurun.

4. Pemanfaatan Teknologi (Digitalisasi) Belum Maksimal.

Meskipun infrastruktur digital mungkin tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih sebatas media presentasi statis. Potensi *Game-Based Learning* untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan belum digali sepenuhnya.

5. Kurangnya Media Interaktif yang Menantang.

Media pembelajaran yang digunakan kurang mampu menstimulasi kognitif siswa. Siswa membutuhkan instrumen yang tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga melatih ketajaman berpikir melalui tantangan-tantangan dalam permainan.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun?
2. Apakah penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun ?

Untuk menyelesaikan masalah tersebut di atas, pemecahannya sebagai berikut :

1. Merencanakan pembelajaran IPAS dengan menerapkan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
2. Melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
3. Melaksanakan evaluasi belajar IPAS dengan penerapan *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
4. Melakukan refleksi hasil belajar IPAS dengan penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* Tepat Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS karena disajikan dalam format yang lebih menarik dan relevan dengan dunia mereka.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui tantangan dan umpan balik yang diberikan oleh permainan dalam *Quizizz*.
3. Mencapai hasil belajar IPAS yang lebih baik, tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga keterampilan analisis dan pemecahan masalah.

F. Definisi Istilah

Dengan adanya definisi istilah yang berikut, diharapkan pembaca dapat memahami dengan lebih baik bagaimana media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

- a. *Game Based Learning* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka dalam memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- b. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan fitur seperti umpan balik instan, mode kompetitif, dan penggunaan berbasis tim atau individu. Platform ini telah digunakan secara luas dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS, untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.
- c. Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen berdasarkan bukti yang ada. Dalam konteks pembelajaran IPAS, berpikir kritis sangat penting untuk memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah, ekonomi, dan sosial.
- d. Hasil belajar adalah pencapaian akademik yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes, kuis, dan observasi. Dalam penerapan media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz*, hasil belajar diharapkan meningkat karena keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam pembelajaran.

- e. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mencakup berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang masyarakat dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai isu sosial.