

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang didapatkan dari orang tua semenjak dilahirkan hingga memperoleh pendidikan di institusi tertentu dan masyarakat (Kosanke, 2019). Proses pendidikan tidak hanya didapatkan di sekolah, tetapi semua unsur harus berperan dan terhubung dalam proses keberlangsungan suatu pendidikan. Pendidikan berfungsi untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri, seperti pengembangan potensi, kecakapan, serta karakteristik yang baik bagi diri dan lingkungan (Faizah, 2017). Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terdapat dalam proses pendidikan.

Pendidikan hakikatnya merupakan interaksi antara komponen-komponen untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen audience, behavior, condition, dan degree merupakan pertimbangan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran (Budiastuti et al., 2021). Komponen pendidikan dalam pembelajaran terdiri atas kumpulan beberapa item saling berhubungan pada proses belajar. Keberhasilan pendidikan berkaitan dengan keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang disampaikan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh

siswa dalam pembelajaran untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

1. *Media Game Based Learning*

Media pembelajaran *game based learning* adalah segala bentuk perangkat, alat, atau platform yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam format permainan atau yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar. Media ini dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui interaksi yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa..

a. *Pengertian Game Based Learning*

Game merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat pemain yang terlibat dalam sebuah konflik yang sengaja dibuat dan ditentukan oleh aturan sehingga dapat menghasilkan sebuah nilai akhir yang dapat diukur. Pembelajaran *game* bertujuan sebagai fasilitas dalam pembelajaran yang dapat menciptakan ketegangan dalam pembelajaran. Pembuatan rencana pembelajaran yang menggunakan *game* diperlukan keseimbangan antara *game* yang digunakan dengan kebutuhan siswa. *Game Based Learning* adalah permainan yang dibuat oleh pendidik guna keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan proses belajar yang konvensional (N. P. Dewi & Listiowarni, 2019). *Game Based Learning* dijadikan sebagai media pembelajaran yang dibuat menggunakan

pengembangan aplikasi *game* edukasi sehingga mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan kreativitas (Ningtias,L & Harimurti, 2018). *Game Based Learning* didesain untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan, untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh (Erfan & Ratu, 2017). Media yang dapat diterapkan pada media *game based learning* seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan permainan edukasi yang didesain sebagai inovasi media pembelajaran baru. *Game Based Learning* dibuat menggunakan media interaktif seperti teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video, sehingga menarik perhatian siswa.

b. Karakteristik *Game Based Learning*

Karakteristik dari *game based learning* adalah bersifat fantasi namun dapat meningkatkan pembelajaran, memiliki aturan, menarik, menantang, interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan kerja sama (Cinta et al., 2021). Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa melalui reward yang diperoleh. *Game Based Learning* dirancang khusus sebagai strategi baru dalam pembelajaran dengan sensor stimulus berupa fantasi dalam permainan untuk memunculkan

emosional, intelektual dan psikomotor siswa menuntut minat belajar sehingga meningkatkan efektivitas belajar (Oktavia, 2022). Karakteristik *Game Based Learning* antara lain ada tantangan dan penyesuaian, ada tujuan yang diraih, memerlukan keahlian sosial dan kerjasama, menarik dan menggembirakan, adanya asesmen, interaktif, adanya umpan balik, dan adanya keterampilan pemecahan masalah (Wati et al., 2020). Karakteristik lain dari *Game Based Learning* yaitu konten instruksional tidak terlihat jelas, dan *game* harus memotivasi siswa dalam pembelajaran (Wahyuning, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* memiliki karakteristik yang bersifat fantasi namun dapat meningkatkan pembelajaran. *Game Based Learning* memiliki sensor stimulus dengan tantangan yang memicu semangat siswa, misteri yang memunculkan rasa ingin tahu siswa, menarik, menantang, interaktif, dan kerja sama.

c. Pentingnya Pembelajaran Berbasis Permainan

Game pembelajaran adalah permainan yang dirancang khusus dengan tujuan mendidik dan mengajarkan konsep-konsep tertentu kepada pemainnya (anak-anak). Jenis *game* ini memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Game* merupakan permainan yang membuat pembelajaran menjadi tidak

monoton, dengan bermain *game* dapat mengurangi penat, termasuk dalam pembelajaran. *Game Based Learning* membuat siswa menghilangkan kejenuhan karena dapat belajar sambil bermain, sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Yasmine Nazla, 2018).

Game Based Learning memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi siswa, meningkatkan rasa ingin tahu membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerja sama (Winatha & Setiawan, 2020). Media *Game Based Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dengan mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat (Cinta et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat menghilangkan kejenuhan karena dapat belajar sambil bermain. *Game Based Learning* dapat menjadi solusi dan inovasi baru sebagai metode pembelajaran. Media *Game Based Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dengan mengasah keterampilan siswa, membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerja sama.

d. Langkah-langkah *Game Based Learning*

Di era digital yang semakin berkembang, pendekatan pembelajaran konvensional mulai beralih menuju metode yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu media yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *Game Based Learning*, sebuah media yang mengintegrasikan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan teknologi berbasis *Quizizz* menjadi solusi yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap efektif. *Quizizz* memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif yang tidak hanya menguji pemahaman mereka tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis melalui berbagai tantangan dan pertanyaan berbasis analisis.

Penerapan media *Game Based Learning* dalam pembelajaran memerlukan rancangan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Implementasi *Game Based Learning* pada pelaksanaan pembelajaran adalah: (1) guru menentukan dan memberikan materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran; (2) guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran; (3) guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran; (4) guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak

bingung selama proses pembelajaran; (5) guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung; (6) guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu; (7) selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya, (8) ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru; (9) guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa (Oktavia, 2022).

2. Berpikir Kritis

Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu seseorang dalam mengambil keputusan yang lebih baik, memecahkan masalah secara efektif, dan memahami informasi dengan lebih mendalam. Berpikir kritis adalah proses berpikir yang sistematis untuk memahami dan mengevaluasi informasi sebelum mengambil keputusan (Saifur Rohman, 2022). Berpikir kritis adalah keterampilan yang diperlukan untuk memilah informasi secara objektif dan rasional dalam menghadapi era digital (Kasdin Sihotang, 2022).

Berdasar beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah proses secara aktif dalam memahami masalah dengan jelas, mengumpulkan informasi, bernalar, membuat keputusan dan merefleksikannya serta mampu mengkomunikasikan dan

berargumentasi tentang keputusan tersebut. Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik (2002) dalam Bunyamin (2021) yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.” Misalnya, pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran, setelah proses belajar siswa memperoleh berbagai pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa yang meliputi kemampuan berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wicaksono & Iswan, 2019). Menurut Ulumudin (2019) hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu penilaian sikap, penilaian keterampilan dan penilaian pengetahuan.

Menurut Mahmudi et al (2022) hasil belajar memiliki 3 indikator antara lain yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang mempengaruhi hasil belajar.

a. Ranah kognitif

Merupakan kemampuan siswa dalam berpikir, memahami, dan memecahkan masalah serta memuat keterampilan belajar yang dominan berkaitan dengan proses berpikir. Hasil belajar ranah kognitif yaitu mendeskripsikan, menemukan, mengidentifikasi, menghafal, mengurutkan, menguraikan, mengingat, mengenali, mengulangi, menunjukkan dan menyatakan.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, mempelajari sikap, perilaku, dan keterampilan fisik. Ranah afektif melibatkan perasaan, emosi, dan sikap siswa. Contohnya siswa menyadari bahwa kedisiplinan harus dilakukan, rasa malas dan ketidakdisiplinan harus dihilangkan, Mendengarkan dan memperhatikan guru serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok.

c. Ranah psikomotorik (keterampilan)

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan bertindak peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Ranah psikomotorik sangat berkaitan dengan aktivitas fisik. Penilaian

keterampilan bisa dilakukan dengan tehnik penilaian unjuk kerja atau disebut juga penilaian praktik yang menekankan pada proses.

Menurut Munadi (2008) dalam Bunyamin (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban.

Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini, diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Secara keseluruhan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi siswa, kualitas pengajaran, lingkungan belajar, serta metode evaluasi yang digunakan. Dan hasil belajar bukan hanya sekadar nilai akademik, tetapi juga mencerminkan perkembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, serta kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran yang inovatif, *Game Based Learning* berbasis *Quizizz*, diangkat oleh peneliti sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan media yang tepat, hasil belajar dapat terus ditingkatkan untuk mendukung pencapaian pendidikan yang lebih berkualitas.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

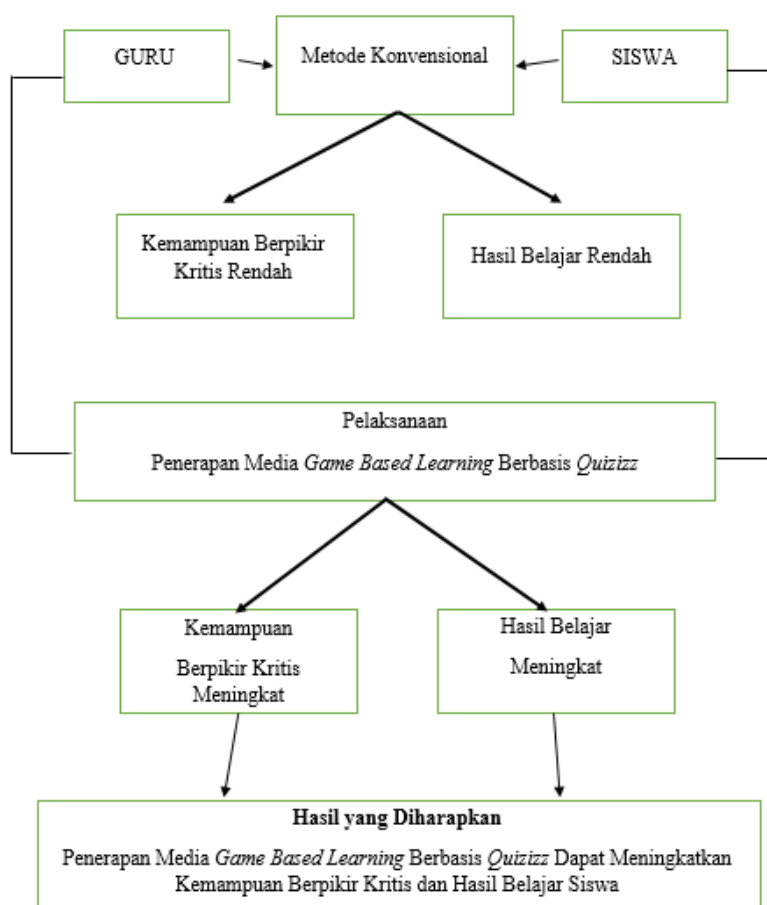
Salah satu bagian terpenting dalam implementasi Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia adalah dengan adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Purnawanto (2022) bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/ konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Selanjutnya, Susilowati (2023) menjelaskan bahwa realita yang ditemui di kelas ketika pembelajaran IPAS, yakni guru bersifat dominan dengan mengajarkan IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS, serta materi yang disampaikan hanya bersifat informatif dan menghafal. Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru hanya menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan. Dengan demikian berdasarkan pendapat diatas, maka pembelajaran IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan

IPS. Materi IPS menjadi bagian dari IPAS dalam proses pembelajarannya. Sedangkan cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A, B, dan C. Namun demikian untuk fase A yaitu kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dapat dilihat di Flow Chart berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Bagian ini merepresentasikan situasi aktual di kelas 5 SDN 01 Mojorejo dalam mata pelajaran IPAS, di mana pembelajaran IPAS berlangsung dengan kondisi yang mungkin belum ideal. Dari kondisi awal tersebut, diidentifikasi beberapa masalah utama yaitu penggunaan metode pengajaran yang konvensional atau kurang bervariasi. Akibat metode konvensional, siswa menjadi bosan dan tidak aktif dalam proses belajar. Kurangnya stimulasi menyebabkan siswa sulit menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi. Kombinasi dari hasil belajar rendah dan kurangnya berpikir kritis berdampak pada capaian belajar yang belum memuaskan. Kebutuhan akan media pembelajaran baru untuk mengatasi masalah yang ada. Penggunaan *Quizizz* sebagai media *Game Based Learning* yang spesifik. Fitur-fitur yang interaktif, memicu kompetisi sehat, dan memberikan umpan balik instan diharapkan menjadi kunci efektivitasnya. Penerapan *Quizizz* diharapkan akan memicu dua dampak langsung, pengembangan kemampuan berpikir kritis dan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo.

C. Hipotesis Tindakan

Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015:45) menyebutkan, bahwa “Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah”. Disebut sementara karena hipotesis baru merupakan jawaban, sementara penelitiannya belum dilakukan.

Adapun hipotesis yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
2. Media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Penerapan Media *Game Based Learning* Berbasis *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun. Berdasarkan teori yang bersumber dari jurnal, peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

1. Hasil penelitian Hartanto (2024) mengungkapkan model pembelajaran adalah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar mata pelajaran tertentu untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan *quiz game baambloze* terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa. *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu metode yang memanfaatkan teknologi permainan. Setiap permainan digital bisa dianggap sebagai alat atau media pembelajaran jika mengandung komponen kognitif. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan *quiz game baambloze* terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa.

2. Hasil penelitian Alifya Riska Utami (2024) dalam penelitiannya berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Pinrang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukannya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di UPT SD Negeri 73 Alitta. Peningkatan tersebut tergambar dalam setiap siklus, yang tercermin dari perubahan aktivitas guru dan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* memiliki dampak positif terhadap partisipasi guru dan siswa serta pencapaian hasil belajar siswa.
3. Hasil penelitian Mochamad Cholik (2023), dalam penelitiannya berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan *Quizizz* Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di SMK. Penelitian ini bertujuan untuk menguji respons siswa terhadap penggunaan *Quizizz* dalam kompetensi alat ukur mekanik, dan menemukan bahwa penggunaan *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *game* edukasi

Quizizz memiliki dampak positif terhadap keaktifan, minat belajar, dan hasil belajar siswa dalam kompetensi alat ukur mekanik.

4. Suhirno (2022) melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* pada Kelas IV SDN Karang Sari 05. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *Quizizz*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini membuktikan media *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring.
5. Hasil penelitian Wibawa (2021) melakukan penelitian dengan judul *Game Based Learning* (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. Tujuan penelitian ini untuk mengenalkan *Game Based Learning* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan studi pendahuluan. Penelitian ini ditujukan kepada seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta kelas 1A PSTI. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mengadakan survei. Hasil penelitian ini adalah *Game Based Learning* berpengaruh positif pada motivasi serta prestasi belajar.