

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pembelajaran yang baik harus inovatif, kreatif, aktif, dan menarik agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir mereka.¹ Seiring dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, pendidik dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan interaktif guna mendorong keterampilan berpikir kritis siswa serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.²

Namun, dalam praktiknya, tuntutan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Sahin (dalam Hasan), menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang tidak interaktif dapat menurunkan keterampilan berpikir kritis karena siswa tidak terlibat dalam

¹ Aan Yusuf Khunaifi dan Matlani Matlani, "Analisis kritis undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003," *Jurnal Ilmiah Iqra'* Vol. 13, No. 2 (2019): 81–102.

² Reksa Adya Pribadi, Mutia Azizah, dan Rahmi Syafariah Efendi, "Kinerja Guru Penggerak Dalam Kurikulum Merdeka," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* Vol. 7, No. 3 (2023): 2510–2517.

pemecahan masalah yang relevan.³ Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang interaktif juga menjadi hambatan dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Media yang digunakan di kelas cenderung bersifat konvensional, seperti buku paket, lembar kerja siswa (LKS), dan papan tulis. Media-media tersebut bersifat satu arah dan pasif, sehingga kurang merangsang aktivitas kognitif siswa secara optimal. Padahal, media pembelajaran yang menarik dan menantang secara intelektual dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi, mempertanyakan, dan merefleksikan informasi secara lebih mendalam.⁴

Berdasarkan hasil observasi di kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk, ditemukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi, menyampaikan pendapat, serta menarik kesimpulan secara logis. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah, yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mendalam dan sistematis. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menantang juga turut memperburuk kondisi ini. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan minimnya penggunaan

³ Moch Sya'roni Hasan, Abd Rozaq, dan Ragil Saifullah, "Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Mind Mapping*," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* Vol. 4, No. 2 (2024): 237–251.

⁴ Atikah Syamsi, "Pemanfaatan media aktual lingkungan dalam pembelajaran matematika untuk *lower class* di MI/SD," *Eduma*, Vol. 3, No. 1 (2014): 17–31.

alat bantu yang dapat mendorong partisipasi aktif dan berpikir reflektif dari siswa.

Facione (dalam Ulmia), menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan menjelaskan informasi secara logis, yang sangat diperlukan untuk keberhasilan akademik siswa.⁵

Urgensi penelitian ini semakin kuat dalam konteks pembelajaran di kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Norma dalam Kehidupan. Keterampilan berpikir kritis siswa pada materi ini masih tergolong rendah. Pembelajaran lebih banyak berfokus pada hafalan dan pemahaman teori, tanpa memberikan banyak ruang kepada siswa untuk melatih kemampuan analisis dan penalarannya. Siswa cenderung hanya mengingat jenis-jenis norma tanpa memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan metode ceramah yang dominan menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Akibatnya, siswa kesulitan mengaitkan konsep norma dengan situasi nyata, menyampaikan pendapat secara logis, serta menarik kesimpulan dari permasalahan sosial yang berkaitan dengan norma. Hal ini menunjukkan bahwa selain metode yang kurang variatif, media pembelajaran yang

⁵ Ulmia Lesty Khotimah, Ade Suryanda, dan Erna Heryanti, "Hubungan Sikap Ilmiah Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan," *Jurnal Education and Development*. Vol. 12, No. 3 (2024): 150–157.

digunakan juga cenderung konvensional, seperti buku teks, LKS atau papan tulis, yang tidak cukup merangsang aktivitas kognitif siswa. Media yang bersifat satu arah ini kurang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan solusi konkret yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, salah satunya melalui penerapan *gamification learning* berbasis *Bamboozle*. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *gamification learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Miranda Islami dengan menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran Geografi di SMAN 2 Malang menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.⁶ Penelitian serupa oleh Meilina pada pembelajaran Matematika siswa *pra*-sekolah juga menunjukkan hasil yang signifikan.⁷ Meskipun media dan jenjang pendidikan berbeda, hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa berpikir secara analitis dan sistematis. Selain itu, penelitian

⁶ Miranda Islami dan Hadi Soekamto, "Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Quizizz* Multimedia Berbasis *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol. 5, No. 2 (19 Agustus 2022): 383–392.

⁷ Meilina Meilina, "Pendekatan *Gamification* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa *Preschool*: Studi *Kuasi Eksperimental*," *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* Vol. 7, No. 2 (24 Desember 2023): 247–257

yang dilakukan oleh Happy Tita Verina dkk.⁸ dan Chumaidi⁹ menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus membahas dampak penggunaan *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa masih terbatas.

Dengan memperhatikan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan *gamification learning* berbasis *Bamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Norma dalam Kehidupanku. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa secara lebih efektif, mengingat belum banyak kajian yang secara khusus mengevaluasi pengaruh media ini pada konteks pembelajaran tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Penerapan media pembelajaran berbasis *gamification learning* seperti *Bamboozle* diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang, sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat secara

⁸ Happy Tita Verina dkk., "Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT* Bantuan Media *Bamboozle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 9, No. 2 (26 Mei 2024): 3466–3476.

⁹ Achmad Chumaidi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukasi Baamboozle* pada Mata Pelajaran *Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi* di Kelas *X MAN 2 Tuban*" (PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023), <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/2965>.

kognitif. Pendekatan ini diyakini dapat mengatasi keterbatasan siswa dalam berpikir kritis dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan analitis secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian materi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *gamification learning* berbasis *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupanku.

B. Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Masalah dari permasalahan di atas adalah:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah masih tergolong rendah, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupanku yang masih berfokus pada hafalan dan pemahaman teoritis tanpa pelatihan kemampuan berpikir mendalam.
2. Dominasi metode konvensional berupa metode ceramah, sehingga kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa.

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk dengan objek kajian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi “Norma dalam Kehidupanku”.
2. Metode yang digunakan adalah *gamification learning* dengan media *Bamboozle* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Teori keterampilan berpikir kritis yang digunakan mengacu pada pendapat Facione.

D. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk sebelum penerapan Metode Pembelajaran *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk sesudah penerapan Metode Pembelajaran *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*?

3. Bagaimana pengaruh *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* terhadap Keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk sebelum penerapan Metode Pembelajaran *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk sesudah penerapan Metode Pembelajaran *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle*.
3. Untuk menguji pengaruh *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis mengenai keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya melalui penerapan *gamification learning* berbasis *Bamboozle*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, serta menjadi rujukan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Bamboozle*.

b) Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan berbasis digital.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan referensi bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada penggunaan media *gamification* seperti *Bamboozle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.