

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri individu yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.¹ Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3, fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan kurikulum yang mampu mengantisipasi kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan potensi diri masing-masing peserta didik.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum pendidikan yang saat ini diterapkan di Indonesia. Kurikulum 2013 bukan hanya kurikulum yang menekankan pada penguasaan materi dan konsep, namun juga pencapaian kompetensi dari peserta didik.² Kurikulum 2013 memiliki tiga ranah karakteristik, yaitu sikap spiritual dan sikap sosial (afektif), pengetahuan (kognitif), dan kemampuan (psikomotorik). Kurikulum 2013

¹ Herawati Bukit. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 101775 Sampali. *School Education Journal*. June 2016, Volume 5, Issue 1, hh. 22-30.

² I. G. N. Komang Rishi Raharja, dkk. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*. December 2017, Volume 6, Issue 3, hh. 96-105.

dikembangkan berdasarkan beberapa faktor, yakni pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, menjadi berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang awalnya hanya satu arah, berubah menjadi pembelajaran interaktif, dan peserta didik yang awalnya pasif, sekarang dituntut untuk menjadi aktif. Semua faktor tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi diri peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik mampu menjadi pribadi bangsa yang berkeyakinan, kreatif, inovatif, memiliki manfaat dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.³

Kurikulum 2013 erat kaitannya dengan pembelajaran tematik. Pada kelas tinggi di sekolah dasar, salah satu muatan pelajaran yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS pada dasarnya bukan merupakan sebuah disiplin ilmu, melainkan bentuk penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang dikaitkan dengan masalah sosial sehari-hari, dan diajarkan pada sekolah dasar dan sekolah menengah.⁴ Di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus. Selain itu, peserta didik juga harus memahami apa yang telah dipelajari untuk kemudian diimplementasikan ke dalam kehidupan sosial yang nyata di lingkungan masyarakat.

Menurut Sapriya, tujuan pembelajaran IPS adalah: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan kemampuan dalam kehidupan sosial; memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan

³ Tiara Yulianti, dkk. Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. September 2020, Volume 4, Issue 2, hh. 1320-1334.

⁴ Tika Meldina, dkk. Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*. May 2020, Volume 4, Issue 1, hh. 15-26.

berkompetisi dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global.⁵ Hal ini sesuai dengan kompetensi abad 21 yang memiliki karakteristik kemampuan 4C, *communication* / komunikasi, *collaborative* / kolaborasi, *critical thinking and problem solving* / berpikir kritis dan pemecahan masalah, dan *creative and innovative* / kreatif dan inovatif.⁶

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan informasi untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan berpikir kritis untuk peserta didik sekolah dasar adalah, agar peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan nyata maupun permasalahan yang diberikan oleh guru, agar peserta didik dapat menyimpulkan hasil pemikirannya sendiri serta dapat memberikan penjelasan sederhana dan dapat mengatur strategi dan taktik.⁷ Demi mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mampu membuat suasana kelas yang menantang untuk memfasilitasi berkembangnya proses berpikir kritis siswa. Terciptanya suasana kelas yang menantang ini tentunya berkaitan dengan metode pengajaran yang dipilih oleh guru. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, yaitu metode diskusi, metode berbasis pemecahan masalah, dan model pembelajaran inovatif lainnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, kelas yang digunakan bukan hanya untuk memindahkan pengetahuan, namun juga sebagai tempat untuk menggali ide. Selain itu, guru bertugas sebagai penggerak suasana kelas yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.⁸

Namun, pada kenyataannya saat ini tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik terbilang rendah. Ini disebabkan oleh penerapan

⁵ Sapriya, *Konsep Dasar IPS* (Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Indonesia, 2008), h. 161.

⁶ Firsta Aditya Putri, dkk. Studi Literatur tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran The Power of Two di SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*. December 2020, Volume 6, Issue 2, hh. 605-610.

⁷ *Ibid*, h. 606.

⁸ Jennifer Moon, *Critical Thinking An Exploration of Theory and Practice* (Abingdon: Routledge, 2008), h. 132.

model pembelajaran yang kurang inovatif.⁹ Seperti halnya model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru saja, hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi pasif, dan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan tidak terbiasa melatih kemampuan berpikir kritis, maka peserta didik akan sulit mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam kemampuan berpikir kritis. Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu menyusun model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dan juga dapat menggunakan media pembelajaran yang bisa melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran yang dilakukan akan terasa lebih bermakna. Peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, dan peserta didik mampu melatih kemampuan berpikir kritisnya. Berdasarkan solusi tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah aplikasi *game* edukasi.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan, terkait melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian yang dilakukan Evi Nurul Qomariyah¹⁰, temuan penelitiannya adalah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS, diketahui dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Namun, penelitian ini masih belum mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi *game* edukasi dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selanjutnya

⁹ Yudi Cahyo Winoto dan Tego Prasetyo. Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. April 2020, Volume 4, Issue 2, hh. 228-238.

¹⁰ Evi Nurul Qomariyah. Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Oktober 2016, Volume 23, Issue 2, hh. 132-141.

penelitian yang dilakukan Erwin Putera Permana¹¹, temuan penelitiannya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif NHT dalam pembelajaran IPS, diketahui penerapan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini masih belum mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi *game* edukasi dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kedua penelitian yang telah disebutkan di atas sama-sama meneliti penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang dibuat melalui *software Smart Apps Creator*, dan diterapkan pada pembelajaran IPS kelas IV SD, serta ditujukan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Smart Apps Creator adalah *software* komputer yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia tanpa kode pemrograman dengan mudah dan cepat. Cara pengerjaannya hampir sama dengan *Microsoft Power Point*, dan bisa mengedit komponennya langsung pada panel kerja. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah dkk.:

Pemilihan pembelajaran berbasis android dengan teknologi *Smart Apps Creator* memungkinkan agar mudah dalam mendesain isi pembelajaran tanpa proses pemrograman ataupun penggunaan *HTML (Hypertext Markup Language)*, sehingga para pengguna dimudahkan dalam membuat bahan pengajaran mode *online* ataupun *offline*, dan bisa dikembangkan lagi sesuai dengan

¹¹ Erwin Putera Permana. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Januari 2016, Volume 1, Issue 2, hh. 49-58.

kebutuhan pengguna agar bisa menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.¹²

Bentuk tampilan pembuka *Smart Apps Creator* adalah panel kerja yang kosong, dengan fitur-fitur di dalamnya seperti *Microsoft Power Point*, namun ada beberapa tambahan fitur untuk mengedit komponen atau ikon yang akan digunakan di dalam aplikasi yang dibuat. Peneliti mengembangkan aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator* dengan inovasi adanya jalan cerita yang menjadi poin utama *game* edukasi tersebut. Seiring ceritanya berjalan, akan ada sisipan permainan kecil mengenai materi sikap kepahlawanan. Untuk itu, penggunaan aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran IPS ini, diharapkan mampu melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Ada beberapa penelitian terkait *game* edukasi yang sudah pernah dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Juni Permana dan I Wayan Sujana¹³, temuan penelitiannya adalah mengembangkan aplikasi pembelajaran IPS berbasis pendekatan kontekstual yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS. Namun, aplikasi yang dikembangkan tidak mengusung materi sikap kepahlawanan dan masih belum mengkaji tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Giri Indra Kharisma dan Faizal Arvianto¹⁴, temuan penelitiannya adalah mengembangkan aplikasi *game* edukasi berbasis budaya lokal untuk melatih kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I SD. Namun, aplikasi yang dikembangkan tidak mengusung

¹² Khasanah, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*. November 2020, Volume 9, Issue 2, hh. 129-142.

¹³ I Made Juni Permana dan I Wayan Sujana. Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. April 2021, Volume 5, Issue 1, hh. 1-9.

¹⁴ Giri Indra Kharisma dan Faizal Arvianto. Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas I SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. December 2019, Volume 9, Issue 2, hh. 203-213.

materi sikap kepahlawanan dan masih belum mengkaji tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran IPS SD Berbasis *Smart Apps Creator* Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah aplikasi yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran IPS dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih cukup rendah.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional, membuat peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator*, kelayakan, dan efektivitas aplikasi *game* edukasi dalam melatih kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS kelas IV SD materi “Sikap Kepahlawanan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *game* edukasi pembelajaran IPS berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa?

2. Bagaimana kelayakan aplikasi *game* edukasi pembelajaran IPS berbasis *Smart Apps Creator* untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa?
3. Bagaimana efektivitas aplikasi *game* edukasi pembelajaran IPS berbasis *Smart Apps Creator* untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator* pada materi sikap kepahlawanan diharapkan cukup menarik perhatian peserta didik dan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS SD yang bersifat sejarah, serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui aplikasi *game* edukasi, peserta didik dapat belajar IPS dengan:

- 1) Pengalaman baru dalam pembelajaran dengan permainan berupa kuis yang dapat dicoba langsung melalui perangkat android peserta didik.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 3) Menambah rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik.
- 4) Peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengingat bentuk sikap kepahlawanan.
- 5) Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan memecahkan permasalahan yang ada di *game* tersebut.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sarana untuk memotivasi guru agar bisa lebih berinovasi dalam mengembangkan media pada pembelajaran IPS dengan materi sejarah.
- 2) Menjadi panduan untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.
- 3) Membantu peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi Sikap Kepahlawanan.
- 4) Mengaktifkan dan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk peningkatan kualitas media pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi, maupun melatih kemampuan peserta didik yang relevan.