

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pada era seperti ini telah melekat pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Agar tidak ketinggalan zaman, semua elemen pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Banyak kebutuhan untuk meningkatkan pendidikan dapat dipenuhi dengan bantuan kemajuan teknologi yang cepat. Bahkan, teknologi dapat menjadi bagian penting dari proses pendidikan. Hal ini dilakukan agar pendidik dapat memberikan pembelajaran yang paling sesuai dan optimal kepada siswa mereka¹.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini terus mengalami perkembangan secara bertahap. Dibutuhkan tenaga pendidik yang inovatif dan kreatif untuk membuat media pembelajaran yang baik dan menarik karena pemerintah terus memperbaiki semua elemen yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia, seperti tenaga pendidik, siswa, kurikulum, media pembelajaran, dan sarana dan prasarana belajar serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa².

¹ Sibghatullah Mujadidi and others, 'Gamifikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Platform Genially Diperhatikan . Persepsi Siswa Tentang Bagaimana Cara Efektif Memperoleh Bahasa Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Megindetifikasi Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Platf', 3.3 (2023).

² Putri, Dedy Firduansyah, and Aswarliansyah, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV', *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1.1 (2023), 39.

Bab I Pasal I Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan individu dan masyarakat dengan tujuan utama untuk mengembangkan potensi diri yang menjadi penentu arah kehidupan seseorang dan memberikan manfaat yang signifikan bagi mereka, serta kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan, dan kecerdasan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat sekitar, maupun bangsa dan negara³.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi sehingga mereka lebih termotivasi dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Oleh karena itu, disarankan untuk memberikan stimulus kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game agar dapat merangsang pemikiran siswa saat belajar dikelas. Media pembelajaran bisa menggunakan aplikasi salah satunya adalah berupa *Genial.ly*. *Genially* merupakan salah satu platform pembelajaran daring yang dapat mendukung guru dalam menciptakan materi ajar yang kreatif

³ Amrah Amrah and others, 'Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Daring Terhadap Partisipasi Mahasiswa PGSD', *Publikasi Pendidikan*, 12.1 (2022), 67 <<https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.23968>>.

dan inovatif, termasuk presentasi, game, video pembelajaran, dan sejenisnya⁴.

Kemampuan bernalar kritis siswa memiliki peran yang sangat signifikan dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan solusi, dan menyampaikan presentasi. Pendekatan pembelajaran yang dapat menghasilkan dampak negatif, dimana siswa mungkin kekurangan kemampuan bernalar kritis karena pembelajaran yang cenderung membosankan dan monoton, membuat siswa menjadi pasif, serta menyebabkan mereka bersikap diam selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu elemen penting dalam Profil Pelajar Pancasila adalah kemampuan untuk bernalar kritis⁵. Kemampuan bernalar kritis sangat penting untuk siswa dalam menangani dan menyelesaikan masalah atau tantangan. Agar siswa dapat menangani situasi yang berbeda dengan cara yang efektif, terampil, dan kritis, kemampuan bernalar kritis harus ditanamkan, diajarkan, dan ditingkatkan. Dengan demikian, menunjukkan bahwa belajar bukan hanya proses transfer teori saja, tetapi juga merupakan proses yang membutuhkan kemampuan untuk mengaitkan teori dengan masalah dunia nyata. untuk menciptakan suasana yang positif dan

⁴ Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2.01 (2022), 101–9 <<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>>.

⁵ La Ode Kaharudin, Aisha Wunasari, and Nurmayanti Nurmayanti, 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Projek Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis', *Jurnal Basicedu*, 7.5 (2023), 3063–71 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5368>>.

menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat⁶. Setiap siswa harus memiliki kemampuan bernalar kritis.

Keadaan yang diilustrasikan memiliki kesamaan permasalahan yang diteliti oleh penelitian terdahulu. Penelitian pertama yaitu dilakukan oleh Putri Dkk, tahun 2023 yang dimana dalam proses belajar mengajar siswa yang cenderung merasa bosan dan pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa sehingga hasil belajar yang jauh dari kemajuan. Oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian ilmiah dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau yang dikembangkan ini dapat memperoleh skor yang tinggi dengan angka sebesar 0,82 yang dikategorikan valid digunakan dalam pembelajaran⁷.

Penelitian kedua dilakukan oleh Siti Badriah Dkk, pada tahun 2024 dimana perkembangan kognitif anak masih rendah, hal ini karena guru masih menggunakan materi pembelajaran konvensional seperti penugasan dan lembar kerja sehingga membuat anak-anak cepat bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Melihat situasi ini salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan sebuah *Game* yang lebih menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian ilmiah yang

⁶ Yurike Ernawati and Fitri Puji Rahmawati, 'Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis Dalam Modul Belajar Siswa Literasi Dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6132–44 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>>.

⁷ Putri, Firduansyah, and Aswarliansyah.

berjudul Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Negeri Kecamatan Walantaka, Kota Serang-Banten. Sehingga penerapan game edukasi berbasis wordwall layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada jenjang PAUD untuk mengembangkan kognitif AUD⁸.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ayu Auliah Al Magribi, pada tahun 2023, dimana dalam bahwa kegiatan pembelajaran yang tidak beragam dan inovatif membuat siswa mudah bosan, pasif, dan tidak menarik perhatian serta fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika permasalahan ini terus dibiarkan, maka akan sulit untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa. Melihat situasi ini salah satu alternatif guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang lebih variatif. Kegiatan pembelajaran yang variatif akan memunculkan keinginan dalam diri siswa untuk aktif sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dalam pembelajaran kimia akan terlatih. pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran. Variasi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menarik Oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian ilmiah yang berjudul “Efektivitas *Problem Based Learning* dengan Digital Ludo terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” di salah satu sekolah negeri cikarang

⁸ Siti Badriah, Laily Rosidah, and Kristiana Maryani, ‘Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak’, 2024, 119–33.

barat karena dapat diketahui bahwa model pembelajaran problem based learning menggunakan digital ludo efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi⁹.

Pendidikan pancasila Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, "PKN merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara." Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada mempelajari norma dan pedoman untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan juga berperan dalam meningkatkan nilai-nilai nasionalisme. Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran sebelumnya¹⁰. Jadi, pembelajaran adalah upaya untuk mendidik siswa untuk memperoleh pemahaman tentang peran mereka di masyarakat, yang dibentuk oleh interaksi terus-menerus antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah di Kabupaten Bojonegoro, khususnya di Kecamatan Ngasem pada tanggal 11 Oktober 2024 pukul 09.00 WIB, Bahwa mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku, yang pada gilirannya membentuk generasi mendatang. Beberapa

⁹ A A Al Magribi, 'Efektivitas Problem Based Learning Dengan Digital Ludo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023
<[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72733/1/11180162000051_Ayu Auliah Al Magribi_WM.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72733/1/11180162000051_Ayu%20Auliah%20Al%20Magribi_WM.pdf)>.

kendala yang dihadapi siswa melibatkan kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila, kurangnya motivasi siswa untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari, dan kebosanan siswa karena pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan tugas kertas. Akibatnya, siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik terhadap materi Pendidikan Pancasila. terungkap bahwa minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila rendah. Hal ini disebabkan oleh hasil ulangan harian siswa kelas III C sebanyak 15 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 70% dan siswa kelas III D sebanyak 15 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 73% dengan nilai yang hampir sama maka dari itu, saya tertarik untuk melakukan penelitian di kelas III C dan III D¹¹.

Salah satu pembelajaran yang efektif dalam media pembelajaran *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terkait dengan topik yang mereka pelajari. Media pembelajaran ini tidak hanya unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep yang sulit tetapi sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan bernalar kritis dan meningkatkan kemajuan belajar. Dari beberapa masalah diatas, penelitian melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *GENIAL.LY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS MATERI AYO

¹¹ Elisa Yeni Lusiana, *Hasil Obsevasi Di MI Islamiyah Nasem* (Bojonegoro, 2024).

MENGENAL PANCASILA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIAH NGASEM”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana Pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Genial.ly* di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro?
2. Bagaimana Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Genial.ly* di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pembelajaran *Game* Edukasi berbasis *Genial.ly* di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro
2. Untuk Mengetahui Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Genial.ly* di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ngasem Bojonegoro?

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan terkait game edukasi untuk meningkatkan bernalar kritis yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan fakta-fakta yang terjadi di lapangan mengenai aktivitas game edukasi terhadap siswa saat pembelajaran yang dapat berimplikasi terhadap keterampilan kognitif mereka yang kemudian dapat dijadikan referensi bagi sekolah untuk mengadakan kegiatan serupa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan referensi bagi guru sekolah yang bersangkutan dalam rangka meningkatkan keterampilan kognitif siswa, khususnya dalam hal pendidikan pancasila yang berguna bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengamalkan dan mencerminkan nilai-nilai pancasila.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi siswa bahwasannya dari kegiatan game edukasi tersebut dapat menciptakan antusiasme mereka dalam pembelajaran pendidikan pancasila yang nantinya dapat membantu mereka dalam mengamalkan dan mencerminkan nilai-nilai pancasila.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang bersifat praduga. Adapun hipotesis penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis alternatif (H_a), Hipotesis kerja menyatakan adanya pengaruh antara variabel x dengan variabel y . Dalam penelitian ini hipotesis kerja berbunyi: *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* berpengaruh terhadap pemahaman bernalar kritis siswa.
2. Hipotesis nol (H_0), Hipotesis nol tidak ada pengaruh, karena tidak ada perbedaan antara dua variabel. Hipotesis nol menyatakan: *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* tidak berpengaruh terhadap kemampuan bernalar kritis siswa.

F. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas judul yang peneliti angkat pada skripsi ini, perlu kiranya ditegaskan kembali agar lebih mudah untuk dipahami.

Berikut pemaparan judul yang penulis maksud:

1. Pengaruh adalah suatu upaya yang mampu melakukan perubahan terhadap sesuatu yang lain, sehingga ada akibat yang dipengaruhinya¹².
2. *Game* edukasi berbasis *Genial.ly* merupakan media berupa platform pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur yang menarik seperti konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, ePosters, CV, Kuis, *Gamification*, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dengan media

¹² tuğba kutlu, 'pengaruh model pembelajaran tgt menggunakan media pembelajaran berbantuan genially', *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4.1 (2023), 88–100.

pembelajaran *Genial.ly* ini dapat menjadikan peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran

3. Kemampuan bernalar kritis

Kemampuan bernalar kritis sangat penting untuk diajarkan, ditanamkan, dan dikembangkan agar peserta didik dapat dengan terampil, kritis, dan dengan baik menghadapi berbagai masalah yang terjadi di sekitar mereka. Dengan demikian, menunjukkan bahwa belajar bukan hanya proses transfer teori saja; itu juga merupakan proses yang membutuhkan kemampuan untuk mengaitkan teori dengan masalah dunia nyata. untuk menciptakan suasana baru dan pembelajaran yang bermanfaat¹³.

G. Orisinalitas Penelitian

Karya tulis ilmiah ini merupakan penelitian yang dibuat dan disusun oleh peneliti sendiri yang memiliki perbedaan dengan peneliti terdahulu. Adapun peneliti terdahulu yang hampir sama pembahasannya dengan penelitian ini, namun memiliki perbedaan yang signifikan antara lain sebagai berikut.

¹³ Ernawati and Rahmawati.

Tabel 1. 1
Penelitian terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Putri, Dedy Firduansyah, Aswarliansyah. 2023	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau.	Media permainan terhadap pembelajaran matematika	R&D	media permainan ular tangga berbasis aplikasi Genially dikategorikan “Sangat Efektif” digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai 85,18% ¹⁴ .
<p>Persamaan : Media Permainan berbasis <i>Genial.ly</i>, subjek di sekolah dasar Perbedaan : Objek yang diteliti pelajaran matematika, pendekatan R&D, ditujukan untuk kelas IV</p>					
2.	Siti Badriah Dkk, pada tahun 2024	Pengaruh <i>Game</i> Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Negeri Kecamatan Walantaka, Kota Serang-Banten.	<i>Game</i> edukasi berbasis wordwall terhadap perkembangan kognitif anak	Kuantitatif	bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Hal ini kognitif anak yang mendapat treatment khusus lebih baik dibandingkan dengan berkembang

¹⁴ Putri, Firduansyah, and Aswarliansyah. ‘Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV’, *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1.1 (2023), 39.

					an kognitif anak yang hanya mendapat treatment melalui media konvensional berupa penugasan dan lembar kerja. Sehingga penerapan game edukasi berbasis wordwall layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada jenjang PAUD untuk mengembangkan kognitif AUD.
<p>Persamaan : Pendekatan kuantitatif, Variabel game edukasi, keterampilan kognitif anak</p> <p>Perbedaan : Subjek yang diteliti usia 5-6, Objek penelitian di TK Negeri kecamatan walantaka kota serang-Banten.</p>					
3.	Ayu Auliah Al Magribi, 2023 ¹⁵ .	Efektivitas Problem Based Learning dengan Digital Ludo terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	Pembelajaran PBL dengan game ludo terhadap kemampuan	Kuantitatif	diketahui bahwa model pembelajaran problem based learning

¹⁵ Magribi. Magribi.

		Siswa” di salah satu sekolah negeri cikarang barat	berpikir kritis siswa		menggunakan digital ludo efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi.
<p>Persamaan : Pendekatan Kuantitatif, Aplikasi <i>Genial.ly</i>, Kemampuan bernalar kritis</p> <p>Perbedaan : Subjek kelas IX, objek penelitian di SMPN Cikarang barat, <i>Game Ludo</i>.</p>					

H. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika pembahasan ini agar lebih mudah dalam memaparkan serta pemahaman secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya.

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab sebagaimana berikut ini:

Bab I memuat Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II merupakan Kajian Pustaka yang meliputi *Game* edukasi, Aplikasi *Genial.ly*, kemampuan bernalar kritis, Materi Ayo mengenal pancasila.

Bab III merupakan Metode Penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengambilan data, dan tektik analisis data.

Bab IV merupakan Hasil dan Pembahasan yang menyajikan data penelitian tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum subyek penelitian, serta data yang berkaitan dengan variabel penelitian. Selain itu, dalam bab ini terdapat penyajian data, hasil analisis data, dan pembahasan.

Bab V sebagai bagian akhir dari penulisan skripsi ini merupakan Penutup yang mencakup kesimpulan dan saran-saran.