

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa "Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan memiliki peran yang sangat penting terutama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka daripada itu setiap individu yang ikut serta dalam pendidikan diwajibkan berperan dengan cara maksimal agar mutu pendidikan tersebut dapat ditingkatkan (Lutfi dkk., 2024, h. 135).

Berpikir kritis bisa dimaknai sebagai suatu proses serta kemampuan yang digunakan untuk memahami, menerapkan, menyintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh atau yang dihasilkan (Zubaidah, 2010, h. 3). Setiap peserta didik membutuhkan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi berbagai tantangan, menghasilkan pertanyaan-pertanyaan kreatif, dan mencari solusi untuk masalah. Jika peserta didik tidak dilengkapi dengan kemampuan berpikir kritis, mereka akan kesulitan dalam memproses, mengolah, dan mengumpulkan informasi untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Qomariyah, 2016, h. 132).

Pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis sebagian besar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil survei pendidikan *Trends in*

International Match and Science Survey (TIMSS). TIMS menggunakan domain konten dan domain kognitif dalam mengukur pengkajian matematika. Hasil survei TIMSS mencatat bahwa pada tahun 2011, Indonesia ada pada peringkat ke 40 dari 42 negara, dan pada tahun 2015 turun pada peringkat ke 45 dari 48 negara. Temuan serupa juga muncul dalam survei pendidikan *Programme for International Student Assessment* (PISA), yang menilai prestasi pendidikan di tiga domain, yaitu matematika, sains, dan literasi. PISA menggunakan soal-soal non-rutin untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hasil studi PISA pada tahun 2012 menempatkan Indonesia pada peringkat ke 71 dari 72 negara, sementara pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat ke 64 dari 72 negara.

Berdasarkan kedua survei itu bisa dilihat bahwa kebanyakan siswa di Indonesia masih berada pada tingkat LOTS (*Lower Order Thinking Skills*). Hal ini mengungkapkan bahwa literasi sains siswa masih tergolong rendah. Proses, konten, serta penerapan sains serta matematika belum sesuai dengan harapan. Banyak materi yang masih berupa hafalan dan tersimpan di dalam memori jangka pendek. Kemampuan berpikir siswa cenderung terbatas pada sekadar mengingat (*recall*), mengulang (*restate*), atau menyebutkan kembali tanpa melakukan pengolahan informasi (*recite*) (Nugroho, 2018, h. 11). Kondisi ini bertentangan dengan keterampilan 4C dalam pembelajaran abad 21, di mana siswa diharapkan memiliki kemampuan *Creativity* (keterampilan berpikir kreatif), *Collaboration* (keterampilan bekerja sama atau berkolaborasi), *Communication* (keterampilan berkomunikasi) dan *Critical Thinking* (keterampilan berpikir kritis).

Seni tari adalah mata pelajaran pada kurikulum Merdeka yang merupakan bagian dari seni budaya yang terdiri atas teori dan praktik. Sebagai salah satu

cabang seni budaya yang diajarkan di sekolah, seni tari mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan diri individu, kemampuan berfikir logis dan kemampuan mengembangkan potensi diri yang terus menerus digali dan dikembangkan berdasarkan bakat dan kreavifitas peserta didik (Ayu dan Malarsih, 2013, h. 2). Seni tari juga merupakan salah satu disiplin ilmu yang termasuk bagian dari seni yang dihasilkan dari kebudayaan manusia. Seni tari merupakan wujud ekspresi jiwa manusia yang disampaikan melalui gerakan ritmis yang indah di dalam ruang. Unsur-unsur seni tari terdiri dari gerak tubuh, irama, ekspresi, kostum, properti, dan panggung (Pratiwi dkk., 2020, h. 259).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 24 September 2024 dengan wali kelas VA di SDN 106164 Sambirejo Timur, ditemukan beberapa permasalahan terkait kemampuan berpikir kritis siswa. Wali kelas VA menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VA masih tergolong rendah, yang dapat diamati saat diskusi kelompok. Siswa cenderung hanya mengemukakan pendapat umum dan tidak melakukan analisis yang mendalam. Ketika guru memberikan pertanyaan, pada umumnya siswa tidak bisa mengembangkan aspek jawaban secara detail.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis ini antara lain adalah minimnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan proses pembelajaran. Guru juga masih mengimplementasikan model pembelajaran konvensional. Sehingga membuat proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Meskipun wali kelas VA telah berusaha menerapkan beberapa pendekatan interaktif, seperti diskusi kelompok, hasil yang diperoleh masih belum optimal. Saat ini, sekolah juga belum menyediakan buku bacaan seni tari untuk

siswa sehingga aspek kognitif (pengetahuan) siswa terkait materi seni tari masih kurang. Karena permasalahan tersebut guru belum mengupayakan model pembelajaran yang beragam yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat berpikir kritis siswa kelas VA masih dalam kategori rendah. Permasalahan itu, didukung oleh data nilai UTS seni tari yang terdiri dari soal HOTS dan LOTS, dimana sebagian besar peserta didik masih lebih banyak yang memperoleh hasil dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebanyak 62% (16 orang) yang kemampuan berpikir kritisnya masih rendah. Sedangkan sebanyak 38% (10 orang) sudah baik dalam kemampuan berpikir kritisnya. Permasalahan tersebut bisa dilihat dari beberapa peserta didik yang kurang mampu menjawab soal-soal pada level menganalisis, mengevaluasi dan mencipta, peserta didik hanya mampu menjawab soal dengan level rendah yaitu mengingat, memahami dan mengaplikasikan. Hal ini bisa diketahui dari data pendukung yaitu nilai UTS seni tari kelas VA SD Negeri 106164 Sambirejo Timur tahun ajaran 2024/2025 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai UTS Seni Tari kelas VA SDN 106164 Sambirejo Timur

No.	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kriteria Ketuntasan
1	>75	10	38%	Tuntas
2	<75	16	62%	Belum Tuntas
	Jumlah Peserta Didik	26	100%	

Masalah-masalah ini dapat diselesaikan dengan menerapkan proses pembelajaran yang berbeda. Agar proses pembelajaran lebih efektif, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa senang, tetapi

juga dapat menarik minat mereka, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran. Pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada guru, namun siswa juga harus dilibatkan secara aktif. Meskipun harapan tersebut belum sepenuhnya tercapai, upaya terus dilakukan untuk mencapainya. Maka daripada itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk merangsang minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Aini, 2018, h. 250).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk mendukung proses belajar siswa, dan ini diharapkan bisa dijadikan solusi atas permasalahan yang ada. Dengan menggunakan *Game-Based Learning*, siswa bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan untuk menganalisis informasi, membuat keputusan, dan menentukan langkah-langkah yang perlu diambil. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena dapat memperdalam pemahaman terhadap materi, kemampuan untuk menganalisis informasi di balik peristiwa, membuat keputusan, dan menarik kesimpulan, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri (Masitoh, 2017, h. 71).

Diperkuat dan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lubis dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Didukung juga oleh penelitian Nada Imtiyaz (2023) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis

siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), diharapkan siswa dapat meningkat kemampuan berpikir kritisnya dan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Tari Di SDN 106164 Sambirejo Timur”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional.
2. Dalam diskusi kelompok, siswa cenderung hanya mengemukakan pendapat umum dan tidak melakukan analisis yang mendalam.
3. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa tidak bisa mengembangkan aspek jawaban secara detail.
4. Siswa masih kurang kritis dalam memberikan tanggapan, baik ketika proses pembelajaran ataupun diskusi kelompok.
5. Kemampuan berpikir kritis siswa masih belum optimal berdasarkan hasil UTS seni tari.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah di uraikan di atas, maka untuk menjadikan penelitian ini lebih efektif dan efisien peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-*

Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran seni tari materi keberagaman unsur pendukung seni tari di SDN 106164 Sambirejo Timur”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN 106164 Sambirejo Timur?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN 106164 Sambirejo Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis, yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal yang positif dalam meningkatkan kualitas pengetahuan di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi tambahan dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) di pendidikan dasar, dengan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana metode GBL dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat kemampuan analisis dan

pemecahan masalah mereka. Penelitian ini juga berpotensi menambah wawasan dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.
2. Bagi Sekolah, sebagai sarana informasi tentang penerapan model pembelajaran berbasis *game* berupa *Game-Based Learning* (GBL) serta meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
3. Bagi Guru, memberikan informasi dan solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran seni tari di SDN 106164 Sambirejo Timur.
4. Bagi peneliti, memberikan pengalaman baru, memperluas wawasan, dan mengubah pola pikir peneliti agar lebih efektif dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
5. Bagi peneliti selanjutnya, Menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.