EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN BOARDGAME "BERANI" TERHADAP SIKAP BERNALAR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Ornella Alika1, Ida Dwijayanti 2, Sumarno 3
Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang
Alamat e-mail : [1]ornellalika20@gmail.com, [2] idadwijayanti@upgris.ac.id ,
[3]sumarno@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study used qualitative research methods to explain the effect of strengthening critical reasoning attitudes in 23 students of SD N Wringinputih 1 through a game-based approach. Data were collected through participant observation, interviews, and questionnaires. The results showed that the use of games as an approach to strengthening critical reasoning character had a significant impact on elementary school students. They experienced improvements in the ability to analyze information, consider different points of view, make rational decisions, and solve complex problems. This research contributes to the effectiveness of media and the importance of understanding the role of games as an effective tool for training critical reasoning attitudes in elementary school students, as well as emphasizing the importance of integrating game-based approaches in learning for students' critical thinking attitudes.

Keywords: Game Media, Critical Reasoning, Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menjelaskan pengaruh penguatan sikap bernalar kritis pada 23 siswa SD N Wringinputih 1 melalui pendekatan berbasis permainan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai pendekatan untuk penguatan karakter bernalar kritis memiliki dampak yang signifikan pada siswa sekolah dasar. Mereka mengalami peningkatan dalam kemampuan menganalisis informasi, mempertimbangkan sudut pandang yang berbeda, membuat keputusan yang rasional, dan memecahkan masalah kompleks. Penelitian ini memberikan kontribusi efektifitas media dan pentingnya memahami peran permainan sebagai alat yang efektif untuk melatih sikap bernalar kritis pada siswa sekolah dasar, serta menekankan pentingnya mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran untuk sikap berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Media Permainan, Bernalar Kritis, Siswa Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di era modern menekankan pentingnya penanaman sikap berpikir kritis pada siswa sekolah dasar semakin ditekankan. Pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan dan keterampilan akademis saja, namun pada pengembangan karakter dan keterampilan berpikir kritis (Ernawati

& Rahmawati, 2022). Peran guru dalam mengenalkan dan mengembangkan nilai berpikir kritis sangatlah penting. Berpikir kritis merupakan salah satu nilai karakter yang sangat mungkin ditanamkan pada diri siswa (Istiningsih & Dharma, 2021). Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dan menggabungkan pemikiran reflektif ke dalam pengambilan keputusan. Berpikir kritis juga mengacu pada kemampuan seseorang dalam melihat dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemikiran rasional, obyektif, dan logis (Mayassari et al., 2023).

Meningkatkan sikap berpikir kritis juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir mandiri, memecahkan masalah, dan menghadapi tantangan dengan lebih efektif (Nursalam & Suardi, 2022). Jika siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah, mereka mungkin mengalami kesulitan menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan mengambil keputusan yang baik (Hayati & Setiawan, 2022). Keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi tantangan kompleks dalam kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang mandiri dan aktif dalam masyarakat.

Hasil observasi di SDN Wringinputih 01 dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap 23 orang siswa kelas dua diketahui bahwa siswa kelas dua mempunyai kemampuan berpikir kritis yang rendah. Siswa masih beranggapan bahwa belajar hanyalah sekedar hafalan saja sehingga menyebabkan kemampuan kurangnya sikap berpikir, dan ketika siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah maka tidak akan memperoleh hasil yang optimal.

Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi minat para pendidik dan peneliti mengenai pengembangan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Keterampilan berpikir kritis berhubungan langsung dengan hasil belajar siswa dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran yang tepat. (Firdausi et al., 2021). (Susanti & Darmansyah, 2023) Beberapa strategi efektif yang diterapkan di sekolah ini antara lain (1) menggunakan pertanyaan pemicu,

(2) menggunakan media pembelajaran, (3) melibatkan siswa dalam diskusi terbuka, dan (4) membantu siswa memecahkan masalah, yaitu memberikan kesempatan untuk menghadapi masalah dan mencari solusi. (5) Menerapkan sistem reward dan punishment yang memberikan insentif positif untuk meningkatkan partisipasi dan kinerja siswa. Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian adalah penggunaan permainan sebagai alat untuk memperkuat sikap siswa terhadap berpikir kritis. Penggunaan media pembelajaran yang memerlukan pemecahan masalah, analisis, dan berpikir kritis membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Anggraini et al., 2021). Dalam hal ini permainan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Penggunaan media game merupakan salah satu strategi untuk melatih dan meningkatkan sikap berpikir kritis. Media permainan mempunyai potensi besar untuk melibatkan siswa secara aktif dalam situasi yang memerlukan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pemikiran kritis. Media permainan biasanya mengandung unsur menghibur dan interaktif yang dapat melibatkan siswa. Melalui penggunaan permainan, siswa cenderung lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Adilah & Minsih, 2022). Media permainan interaktif dirancang khusus untuk melibatkan siswa dalam berpikir kritis dengan menyajikan skenario kompleks, dilema etika, dan situasi yang memerlukan analisis rinci dan refleksi kritis. Permainan dipilih karena dapat membantu anak dalam belajar karena sebagian anak tidak tertarik pada pembelajaran namun tertarik untuk bermain permainan (Ajilaksana et al., 2023).

Penelitian ini mendalami peran media berbasis permainan, diharapkan dapat memperdalam pemahaman tentang boardgame “BERANI”, media ini dapat menjadi media yang efektif untuk memperkuat sikap berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pendekatan pembelajaran inovatif dan motivasi berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman pengajaran yang berguna untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Metode kualitatif melibatkan pengumpulan dan analisis data deskriptif dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman, perspektif, dan konteks (Solihin, 2021). Partisipan penelitian terdiri dari 23 siswa di SD N Wringinputih 1, melalui penggunaan media permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan sikap siswa terhadap berpikir kritis. Permainan mencakup skenario kompleks, dilema etika, dan situasi yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan pengambilan keputusan. Siswa berpartisipasi dalam sesi permainan di bawah bimbingan seorang fasilitator. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara, dan angket. Observasi partisipatif dilakukan selama sesi permainan untuk mengamati interaksi dan reaksi siswa. Setelah sesi permainan, wawancara dilakukan untuk lebih memahami pengalaman dan persepsi siswa tentang pengaruh permainan terhadap sikap mereka untuk berpikir kritis. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan reaksi siswa terhadap penggunaan media permainan. Metode penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas penguatan sikap berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui pendekatan berbasis permainan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penguatan sikap bernalar kritis siswa sekolah dasar melalui pendekatan berbasis permainan. Penelitian ini dilakukan pada 23 siswa kelas 2 di SD N Wringputih 01. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu observasi partisipan, wawancara, dan kuisioner.

a. Penggunaan Media Permainan Boardgame “BERANI”

Permainan Boardgame “BERANI” yaitu permainan papan yang bernama “Berani” singkatan dari Bermain sambil Bernalar Gembira, Permainan ini telah dimodifikasi oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran board game “BERANI” : (1) permainan ini dimainkan oleh 4 siswa (2) permainan dimulai dari start; (3) Semua siswa harus melempar sebuah dadu sebelum melakukan suatu langkah dalam permainan

(4) Setiap siswa melakukan langkah sesuai dengan angka dadu yang didapatkan (5) Untuk setiap siswa yang menerima langkah sesuai dadu tersebut, siswa tersebut melewati kotak (kolom) dan yang didapat siswa pertanyaan disetiap kotak. (6) setiap langkah dari permainan disediakan kartu, kartu dibagi menjadi 3 bagian. Kartu kuning berisi soal. Kartu biru atau disebut kartu kesempatan berisi kesempatan memberikan diberikan kesempatan untuk tidak menjawab soal ketika anak tidak dapat menjawab soal yang didapatkan. Kartu merah atau disebut kartu penghambat berisi perintah untuk mundur secara sesuai perintah yang ada di kartu.

b. Aktifitas Siswa Pada Penggunaan Media Permainan

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas, aktivitas siswa dapat diketahui melalui observasi. Peneliti mengamati siswa kelas kelas 2 dari tiga aspek. Aspek pertama menyangkut aktivitas belajar siswa. Aspek yang kedua berkaitan dengan minat belajar siswa. Aspek ketiga berkaitan dengan aspek pelibatan siswa dalam kegiatan.

Tabel 1. Aktifitas Siswa Menggunakan Media Permainan boardgame “BERANI”

NO	Pertanyaan	Responden				
		1	2	3	4	5
Aspek: keaktifan dalam penggunaan media						
1	Keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran dengan media permainan	0	0	0	0	23
2	Antusias siswa dalam menjawab pertanyaan ada dalam permainan boardgame “BERANI” dalam proses pembelajaran	0	0	0	0	23
Aspek: ketertarikan dengan media permainan						
1	Siswa menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap penggunakan media permainan boardgame	0	0	0	0	23

	"BERANI"					
2	Siswa belajar sambil bermain sesuai perintah guru	0	0	0	0	23
3	Siswa menunjukkan sikap senang dan tertarik saat bermain media boardgame "BERANI"	0	0	0	3	20
Aspek: keterlibatan siswa dalam pembelajaran						
1	Kegiatan pembelajaran dengan media permainan boardgame "BERANI" berjalan lancer dan efektif	0	0	0	0	23
2	Guru dan siswa melakukan tanya-jawab saat memainkan permainan boardgame "BERANI"	0	0	0	0	23

Keterangan:
1 : Sangat kurang
2 : Kurang
3 : Cukup
4 : Baik
5 : Sangat Baik

c. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Permainan Boardgame "BERANI"

Setelah bermain, siswa mempunyai kesempatan untuk merefleksikan pengalamannya dan mendiskusikan pembelajaran. Secara keseluruhan penggunaan media board game "Berani" menjamin pengalaman belajar yang menarik, membangun keterampilan berpikir sosial dan kritis, serta meningkatkan motivasi dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan lembar observasi, dapat diketahui dengan menghitung reaksi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Lembar observasi yang dibagikan kepada kelas penelitian terdiri dari enam pertanyaan dengan jawaban ya dan tidak mengenai reaksi siswa terhadap pembelajaran berbasis media. Siswa menyelesaikan survei dengan arahan dan bimbingan dari guru, kuesioner diberikan kepada siswa selama

pembelajaran, dan kegiatan refleksi dilakukan di akhir pembelajaran. Dari uraian di atas untuk , datanya dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Pertanyaan	Responden	
		Ya	Tidak
1	Apakah senang belajar dengan bermain media boardgame “BERANI”?	20	3
2	Apakah kalian merasa lebih mudah ketika belajar menggunakan media permainan boardgame “BERANI”?	21	2
3	Apakah kalian sudah paham cara permainan boardgame “BERANI”?	23	0
4	Apakah perlu bantuan teman untuk menjawab pertanyaan?	20	3
5	Apakah instruksi guru saat menggunakan media permainan boardgame “BERANI” sudah jelas?	23	0
6	Apakah saat memainkan media permainan boardgame “BERANI” kalian ingin tahu banyak hal?	23	0

Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan dari 23 siswa di kelas 2 dapat disimpulkan bahwa permainan boardgame “BERANI” dapat meningkatkan dan melatih sikap berpikir kritis siswa, meskipun beberapa anak kesulitan dalam bermain permainan ini karena belum lancar membaca, tetapi banyak penemuan dari pengaruh bermain terhadap penguatan sikap berpikir kritis siswa, yaitu:

Pertama, penggunaan permainan boardgame “BERANI” sebagai pendekatan penguatan sikap berpikir kritis pada siswa sekolah dasar terbukti efektif. Siswa yang berpartisipasi dalam sesi permainan

menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menanggapi pertanyaan berdasarkan pemikiran kritis. Sehubung dengan pendapat (Mustika Sari et al., 2020) bahwa keterampilan berpikir kritis meliputi kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi secara terampil dan aktif, proses berpikir lebih mendalam, serta kemampuan siswa melihat sudut pandang berbeda.

Kedua, permainan boardgame "BERANI" memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut (Cahyadi, 2019), ketika siswa berpartisipasi dalam permainan, mereka cenderung lebih bersemangat, antusias, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan diyakini dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya. Mereka menunjukkan antusiasme dalam mengikuti sesi permainan. Interaksi sosial antar siswa juga meningkat seiring mereka bekerja sama mengatasi tantangan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif bagi siswa.

Ketiga, penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dalam konteks permainan, siswa merasa lebih terlibat aktif, berani mengambil risiko, dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Mereka juga berinteraksi dengan teman-temannya untuk mendiskusikan argumen, sehingga menciptakan suasana pembelajaran kolaboratif. (Ibrahim et al., 2023) berpendapat bahwa permainan memberikan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan. Ketika siswa merasa puas terhadap proses pembelajaran, maka mereka cenderung akan lebih termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan belajarnya.

Keempat, penggunaan permainan memberikan siswa situasi yang realistis dan relevan untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Dalam permainan, siswa dihadapkan pada situasi di mana mereka perlu memecahkan masalah, mengerjakan masalah, dan melakukan analisis. Sehubungan dengan ini (Wati, 2021) berpendapat bahwa permainan ini mengharuskan siswa memikirkan strategi, membuat keputusan yang

tepat, dan menganalisis hasil setiap langkah. Siswa belajar menghadapi tantangan, mengelola risiko, dan mengeksplorasi berbagai strategi. Oleh karena itu, permainan memberikan pengalaman belajar yang realistis dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Demikian media board game "BERANI" dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan dan melatih sikap berpikir kritis siswa. Melalui permainan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting untuk menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan nyata dan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh penguatan sikap bernalar kritis siswa sekolah dasar melalui pendekatan berbasis permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan merupakan metode pembelajaran yang efektif memperkuat sikap bernalar kritis siswa. Siswa yang terlibat dalam permainan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, termasuk kemampuan mempertanyakan informasi, menganalisis argumen, dan membuat keputusan yang berdasarkan pemikiran kritis. Selain itu, permainan juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan kepada siswa, meningkatkan motivasi dan partisipasinya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5076–5085. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026

Ajilaksana, B., Josi, A., & Andrianto, S. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, *1*(2), 109–123. https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356

Cahyadi, W. (2019). Penggunaan Permainan Nara (Nata Alam Raya) dalam Meningkatkan

Kemampuan Penalaran Siswa pada Materi Operasi Bilangan. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, *1*(2), 173. https://doi.org/10.29300/equation.v1i2.2295

Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6132–6144. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181

Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, *11*(2), 229–243. http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001

Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8517–8528. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650

Ibrahim, D., Puluhulawa, M., Gui, M. D., Bidjai, T., Dumako, M. H., Badu, S. Q., Hulukati, E., & Djafri, N. (2023). Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Attractive : Innovative Education Journal*, *5*(2). https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/

Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2021). Integrasi Nilai Karakter Diponegoro Dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Kebudayaan*, *16*(1), 25–42. https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.447

Mayassari, F., Nugroho, W., & Puspasari, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Modul Ajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 2231–2238. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5914

Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(2), 219–224. https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376

Nursalam, N., & Suardi, S. (2022). Penguatan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Integratif Moral untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Program Kampus Mengajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *7*(8), 335–342. https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i8.15416

Solihin, E. (2021). Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan. In *PustaKA Ellios* (pp. 1–55). http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/39936

Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *EduBase …*, *4*, 201–212. https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1027

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *2*(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728