

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah tingkat dasar yang berisi materi pembelajaran mengenai sains dan sosial. Pembelajaran IPAS mencakup pembahasan tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Pembelajaran ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS.<sup>1</sup> Secara keseluruhan, tujuan utama pembelajaran IPAS adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta mengaitkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Secara yuridis, penyelenggaraan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar berlandaskan pada kebijakan Kurikulum Merdeka sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024. Dalam kebijakan tersebut ditegaskan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang bertujuan mengembangkan kemampuan bernalar kritis, pemecahan masalah, dan

---

<sup>1</sup> Inggit Dyaning Wijayanti Dan Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 08 Nomor 02 (September 2023), 2104-2106.

<sup>2</sup> Kemdikbudristek, "Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka," Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

pemahaman konsep secara kontekstual melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna.<sup>3</sup>

Pembelajaran IPAS berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Di era perkembangan zaman yang semakin pesat, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi abad 21 yang dimiliki wajib siswa, sehingga siswa mampu dalam menganalisis informasi, membuat kesimpulan, dan menyelesaikan masalah. Menurut Facione dalam Faradisa et al., berpikir kritis meliputi kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri.<sup>4</sup> Di samping itu, Allah SWT pun memerintahkan manusia agar senantiasa berpikir kritis dan mendalam karena hal tersebut merupakan ciri orang yang berilmu, sebagaimana firman-Nya dalam QS. Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Berdasarkan tafsir Ibn Kathir, ayat ini menegaskan bahwa orang yang memiliki ilmu tidaklah sama dengan orang yang tidak berilmu, karena hanya ulu al-albāb (orang yang berakal) yang mampu berpikir, merenungkan, dan mengambil pelajaran dari tanda-tanda Allah. Makna ayat ini menunjukkan bahwa ilmu harus disertai dengan kemampuan menggunakan akal secara aktif, seperti menganalisis, mensintesis, dan memecahkan masalah yang merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis.

---

<sup>3</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek. (2024).

<sup>4</sup> Aulia Putri Faradisa dkk., *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Tipe HOTS Ditinjau dari Pemecahan Masalah*, 07, No. 02 (2022), 28-29.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih menghadapi kendala dalam menganalisis informasi dan memecahkan masalah kontekstual pada mata pelajaran IPAS. Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Guru sudah menggunakan beberapa media seperti media gambar, video, dan LKS, tetapi media tersebut belum sepenuhnya berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritisnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna mengatasi masalah tersebut yaitu melalui penerapan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan. Media Bingo merupakan salah satu media yang dapat digunakan karena media ini merupakan berbentuk permainan yang dapat melatih daya ingat, logika, dan kemampuan analisis siswa. Penggunaan media juga memiliki landasan nilai dalam Islam. Dikisahkan ketika Nabi Sulaiman menggunakan media berbentuk surat untuk menyampaikan pesan penting, mengajak pada kebaikan, dan berdakwah secara efektif, sebagaimana firman Allah Swt. Dalam QS. An-Naml (27:29-31) yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاْ إِنِّيْ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيْمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ  
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ (٣٠) أَلَّا تَعْلَمُوْا عَلَيَّ وَأُتُوْنِيْ مُسْلِمِيْنَ (٣١)

QS. An-Naml ayat 29–31 menggambarkan bagaimana Nabi Sulaiman menyampaikan dakwah dan pesan kebenaran kepada Ratu Balqis melalui media berupa surat yang disusun secara jelas, santun, dan efektif. Menurut Tafsir

Kementerian Agama Republik Indonesia, penggunaan surat tersebut menunjukkan pentingnya pemilihan media komunikasi yang tepat agar pesan dapat dipahami dengan baik oleh penerima dan mendorong mereka untuk berpikir serta mempertimbangkan isi pesan secara rasional.

Ayat tersebut dalam konteks pendidikan mengandung pelajaran bahwa media berperan penting dalam membantu proses penyampaian pesan atau informasi pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang memudahkan guru saat menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Media sendiri memiliki beragam jenis, seperti visual, audio, dan audio-visual. Media Bingo sebagai media visual berbentuk permainan, dapat membantu siswa menguasai materi secara lebih baik sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Keefektifan media Bingo juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Maryati dkk. menyatakan bahwa media Bingo matematika memiliki tingkat kevalidan sebesar 87,5% dan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.<sup>5</sup> Sementara itu, Rahayu menyatakan bahwa penerapan media Bingo mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.<sup>6</sup> Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media Bingo memiliki tingkat kevalidan tinggi dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta kualitas belajar siswa.

---

<sup>5</sup> Maryati Nuraidah dkk., "Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2023): 146–53, <https://doi.org/10.30651/else.v7i2.18509>.

<sup>6</sup> S. Rahayu, "Pengembangan Media Bingo Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, t.t., 217.

Merujuk pada latar belakang tersebut, peneliti berminat melakukan penelitian berjudul: “Pengaruh Penerapan Media Bingo terhadap Kemampuan Berpikir kritis pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya atau kekuatan yang muncul dari suatu hal (orang atau benda) yang turut membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang. Pengaruh adalah perubahan yang terjadi pada berpikir kritis siswa setelah menerapkan media Bingo dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

### **2. Penerapan**

Penerapan adalah proses implementasi media Bingo pada proses pembelajaran sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan, dan evaluasi.

### **3. Media Bingo**

Media Bingo adalah suatu media yang diimplementasikan dalam pembelajaran, berbentuk permainan yang interaktif, menyenangkan dan dapat membantu siswa memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

#### 4. Kemampuan Berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, mengenal dan memecahkan masalah yang tepat dari sebuah permasalahan berkaitan dengan materi pembelajaran berdasarkan sebuah informasi yang diperoleh.

#### 5. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk memahami konsep-konsep IPAS, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan materi pembelajaran. Materi yang dimaksud penulis merupakan bagian dari elemen Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu tahap pertumbuhan pada manusia.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan media Bingo pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh media Bingo terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penerapan media Bingo pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

2. Mengetahui pengaruh penerapan media Bingo terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

## **E. Signifikasi Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan ilmu pendidikan dasar, khususnya terkait pemanfaatan media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan media interaktif berbasis permainan di sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, mudah dibuat, dan murah, sehingga guru IPAS dapat mengatasi kebosanan siswa serta meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPAS, meningkatkan motivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta membangun kepercayaan diri pada siswa media Bingo

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi media inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, terutama dalam membentuk pembelajaran yang aktif, inovatif, serta berorientasi pada siswa.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Nursamsinah, dalam penelitiannya yang bertujuan mengetahui pengaruh metode permainan Bingo pada hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain *Quasi Eksperimen* dan menemukan bahwa penggunaan metode permainan Bingo dapat membantu siswa memahami pembelajaran matematika.<sup>7</sup> Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan metode permainan Bingo berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 49% dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkatkan hasil belajar sebesar 23%,. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan berada pada lokasi penelitian dan variabel yang digunakan peneliti. Variabel yang dimaksud adalah kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS.
2. Alma Julianda Marleni, dkk., dalam penelitiannya yang bertujuan mengetahui perkembangan media pembelajaran Bingo pada pelajaran matematika materi pecahan. Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development (RnD)* mengacu pada model pengembangan

---

<sup>7</sup> Nursamsinah, "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tema 5 Subtema 2," *Seminar Nasional Paedagoria 3* (2023).

4D.<sup>8</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *math Bingo* dapat diterapkan dalam pembelajaran mata karena memperoleh tingkat kevalidan dengan skor rata-rata 0,87 dan kepraktisan yang tinggi. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan berada pada lokasi penelitian dan variabel yang digunakan peneliti. Variabel yang dimaksud adalah kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS.

3. Aida Mareta dan Julianto, dalam penelitiannya yang bertujuan guna mengetahui dampak media Bingo terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA. Jenis penelitian yang dipakai adalah *quasi experimental* dengan rancangan penelitian *non equivalent group design*.<sup>9</sup> Hasil penelitian menunjukkan media Bingo berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil posttest pada kelas eksperimen. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan berada pada lokasi penelitian dan variabel yang digunakan peneliti. Variabel yang dimaksud adalah kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS.

## G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini mencakup dua jenis variabel, yakni variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Media Bingo ditetapkan sebagai variabel bebas (X),

---

<sup>8</sup> Alma Julianda Marleni dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 160, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a4.2021>.

<sup>9</sup> Aida Mareta Dan Julianto, "Pengaruh Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 3 Sidokompul Gresik," *Jpgsd* Vol. 05 No. 03 (2017), 1009.

sedangkan kemampuan berpikir kritis berperan sebagai variabel terikat (Y). Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis sementara yang dirumuskan berdasarkan rumusan masalah serta akan diuji kebenarannya melalui data yang didapatkan sepanjang proses penelitian.

$H_a$  : Terdapat pengaruh media Bingo terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media Bingo terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis dan terbagi ke dalam beberapa bab.

**Bab I Pendahuluan** mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, kajian penelitian sebelumnya, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir** membahas media pembelajaran, media Bingo, kemampuan berpikir kritis, mata pelajaran IPAS, serta kerangka pikir.

**Bab III Metode Penelitian** menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi serta sampel penelitian, data dan sumber datanya, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika penulisan.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan** berisi pemaparan, penyajian, serta analisis data penelitian.

**Bab V Penutup** memuat simpulan penelitian dan saran.