

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Beberapa gaya belajar yang dimiliki siswa tidak sama untuk itu guru harus memiliki strategi untuk mempermudah pembelajaran, salah satu strategi itu yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media dirancang oleh pendidik sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Menurut Nurfadilah, (2021) media pembelajaran merupakan kumpulan alat grafis yang digunakan untuk memproses, menangkap serta menyusun informasi dalam bentuk tulisan ataupun suara. Selanjutnya menurut Hasan et al., (2021) media pembelajaran adalah suatu perangkat yang memiliki tujuan untuk menstimulus motivasi dan kebernaknaan belajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang bermuara pada kemudahan peserta didik dalam memahami materi. Kemudian menurut Kustandi, (2020) media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dapat membantu proses belajar peserta didik yang menjadikan pembelajaran dapat bermakna dan sempurna. Selanjutnya menurut Ismail, (2020) media pembelajaran merupakan suatu produk yang bersifat menghubungkan isi materi dapat memstimulus perasaan dan pikiran peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Terakhir menurut Suryadi, (2020) media pembelajaran adalah suatu komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah alat, perangkat atau media yang

digunakan oleh guru untuk peserta didik dalam halnya belajar di dalam kelas yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan berupa materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

#### b. Landasan Media Pembelajaran

Landasan media pembelajaran menurut Nasution, (2022) sebagai berikut :

##### 1) Landasan Filosofis

Media pembelajaran diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik diberikan keluasaan untuk memahami materi dengan adanya media pembelajaran, keluasaan ini disebut dengan pembelajaran yang humanis.

##### 2) Landasan Psikologis

Pemilihan media pembelajaran selain kerumitan dalam pembuatan juga perlu memperhatikan keunikan dari media itu sendiri. Penerapan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran memerlukan adaptasi. Dalam pandangan psikologis peserta didik lebih memahami hal-hal yang konkret dibandingkan dengan sesuatu yang abstrak.

##### 3) Landasan Teknologis

Landasan ini memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mengetahui pandangan terhadap berbagai alat dan bahan media pembelajaran. Fungsinya ketika peserta didik belajar tidak hanya terpaku pada satu media saja.

##### 4) Landasan Empiris

Keadaan cara belajar peserta didik dalam belajar tidak sama hal ini karena peserta didik memiliki gaya belajar dan karakteristik yang berbeda.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rohani, (2019) fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Terdorongnya motivasi belajar peserta didik.
- 2) Sarana penyampaian materi kepada peserta didik.
- 3) Memberikan pengalaman belajar baru peserta didik.
- 4) Peserta didik dapat memilih gaya belajar sesuai dengan kemampuannya, bakat dan minat yang dimiliki.
- 5) Memudahkan terserapnya materi.
- 6) Menambah model pembelajaran baru.
- 7) Memudahkan peserta didik dalam mengingat suatu konsep.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Rohani, (2020) sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Penyampaian materi berbantuan media pembelajaran memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran dapat disamakan atau tidak ada perlakuan khusus kepada beberapa atau salah satu peserta didik, hal ini penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menyeragamkan pembelajaran di dalam kelas.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan berbantuan media pembelajaran mematahkan pernyataan pembelajaran di kelas monoton dan tidak menarik. Penerapan media pembelajaran tentunya memberikan dampak positif bagi peserta didik khususnya dalam meningkatkan rasa semangat belajar dan mudahnya materi diserap oleh peserta didik.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif

Proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik hal ini

meminimalisir komunikasi satu jalur yaitu hanya guru saja yang berbicara.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Arsyad, (2017) dibagi menjadi dua kategori yaitu media tradisional dan media modern.

1) Media Tradisional

Media tradisional yaitu media pembelajaran yang berada di lingkungan sekitar dan dapat diamati secara konkret. Contoh media tradisional seperti gambar, poster, buku modul, dan patung torso.

2) Media modern

Media modern yaitu media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan teknologi dan memerlukan suatu perangkat untuk menggunakannya. Contoh media modern seperti video interaktif, audio visual, dan *e-learning*.

2. Game interaktif

a. Pengertian Game interaktif

Pesatnya perkembangan teknologi membuat perkembangan media pembelajaran menjadi maju. Kemajuan dari teknologi memberikan dampak positif bagi pendidik dalam mengembangkan media yang sederhana dan menarik salah satunya game. Menurut Saputra, (2019) game merupakan media hiburan dalam bentuk elektronik yang dapat memberikan rasa senang pada saat bermain. Kemudian menurut Purnomo, (2020) game adalah suatu bentuk hiburan yang dibuat untuk penggunaannya mendapatkan kesenangan baik secara emosional dan psikis. Selanjutnya menurut Nisrinafatin, (2020) game adalah suatu sistem yang dirancang untuk bermain dan di dalamnya pemain harus menggunakan pikiran untuk memenangkan game. Kemudian menurut Khatimah et al., (2023) game interaktif merupakan suatu permainan dengan mengkombinasikan huruf, gambar, dan suara. Terakhir menurut

Mardhotillah & Rakimahwati, (2021) game interaktif adalah media ajar yang digunakan untuk meningkatkan suatu hal seperti konsentrasi, pemecahan masalah, dan daya ingat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan game interaktif adalah suatu media yang diprogram untuk belajar sambil bermain yang memiliki tujuan untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah sehingga penggunaannya mengalami kesenangan dalam hal belajar.

#### b. Komponen Game Interaktif

Komponen game menurut Merdeka, (2021) yaitu :

##### 1) Grafik (visual)

Grafik merupakan komponen yang memperjelaskan suatu media melalui gambar, animasi ataupun petunjuk dalam bergambar. Sehingga pengguna game dapat memahami dan mengerti apa yang ingin disampaikan game kepada pengguna game melalui indera pengelihatan..

##### 2) Suara (audio)

Suara dalam game memberikan informasi apa saja yang akan diberikan oleh game kepada pengguna game berbentuk audio atau suara seperti suara rekaman, musik ataupun instrumen yang mendukung berjalannya game.

##### 3) Skenario game

Skenario game merupakan jalan atau benang merah dari suatu game. Di dalam skenario game ini sangat menentukan kemana arah game akan dilakukan.

##### 4) AI (Kecerdasan buatan)

AI (*Artificial Intelegence*) atau kecerdasan buatan adalah salah satu hal yang membuat game menjadi menarik. Kecerdasann ini berupa suatu fitur yang disediakan oleh aplikasi dalam halnya mendukung pembuatan media game.

#### c. Karakteristik Game interaktif

Menurut (Majid, 2020) karakteristik game interaktif yaitu :

1) Besumber pada pengalaman

Peserta didik dalam bermain game menggunakan logika dan fokus sehingga terkadang menerapkan pengalaman yang sudah pernah dilaluinya seperti pada saat kalah dalam bermain game ataupun menggunakan konsep yang sudah dipelajari terlebih dahulu sebelum bermain game.

2) Menarik dan mengasikan

Game dirancang untuk membuat peserta didik memahami materi dengan perantara media. Hal ini memberikan kesan bahawasanya media pembelajaran merupakan media yang membawa pembelajaran menjadi menarik dan mengasikan.

3) Ada tantangan yang bisa disesuaikan

Game memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan penggunaannya. Karakteristik ini disebut dengan tingkatan atau level. Pelevelan ini bertujuan untuk mengukur sesuatu yang didesain oleh game untuk pengguna.

4) Interaktif dan umpan balik

Game memberikan *feedback* kepada pengguna melalui apa yang disajikan di dalamnya. Game yang diterapkan di sekolah akan memberikan gambaran suatu konsep materi kepada peserta didik dan hal ini akan memberikan kemudahan peserta didik dalam belajar dan mempermudah guru dalam melakukan komunikasi terhadap peserta didik.

3. *Critical thinking skill*

a. *Pengertian Critical Thinking Skill*

Kompetensi menggambarkan bagaimana siswa mendekati tantangan yang kompleks sehingga pada abad 21 terdapat beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik salah satunya *critical thinking skill*. Menurut Kurniawati, (2020) *critical thinking*

*skill* adalah suatu kemampuan berpikir dengan mempertimbangkan penalaran seperti rasional, sistematis, mengumpulkan informasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Kemudian menurut Suciono, (2021) *critical thinking skill* merupakan kemampuan seseorang terhadap mengevaluasi atau menganalisis suatu hal untuk memperoleh pendapat yang dapat disampaikan. Selanjutnya menurut Tumanggor, (2021) *critical thinking skill* adalah suatu pemikiran yang dimiliki oleh manusia yang selaras dengan suatu konsep dasar dan kritis. Kemudian menurut Dupni, D., & Imron Rosadi, (2021) *critical thinking skill* merupakan aktivitas yang dilakukan oleh otak secara maksimal untuk mendalami suatu konsep, melakukan implementasi, menggabungkan suatu konsep, dan melakukan refleksi dari suatu informasi. Terakhir menurut Hadi, (2020) *critical thinking skill* adalah kemampuan untuk melakukan menganalisis gagasan atau ide secara lebih mangakar dan bersumber pada informasi yang relevan dan dapat dipercaya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *critical thinking skill* adalah sebuah kemampuan yang dimiliki secara mendalam, spesifik, dan sampai ke akar-akarnya untuk mengetahui konsep, penerapan, sintesis dan melakukan evaluasi dengan baik.

b. Indikator *critical thinking skill*

Indikator *critical thinking skill* menurut Jasadi et al., (2021) yaitu:

1) Merumuskan masalah

Merupakan keterampilan peserta didik dalam mengetahui permasalahan dan memahami permasalahan seperti mengidentifikasi masalah, menerapkan strategi permasalahan, memahami masalah, dan menjelaskan hasil permasalahan.

2) Memberikan argumen

Memberikan argumen merupakan suatu keterampilan yang bertujuan untuk peserta didik berani berpendapat.

Beberapa hal yang dilakukan dalam memberikan argument adalah membuat pendapat sendiri, membuat pendapat disertai analisis data, membuat pembenaran, dan memberikan dukungan pada pendapat.

### 3) Mesintesis

Mesintesis merupakan keterampilan peserta didik untuk dapat menggabungkan, menghubungkan, mengkombinasikan dan menceritakan materi.

### 4) Menganalisis

Menganalisis merupakan keterampilan peserta didik dalam merasionalkan, mengelompokkan bentuk jenis, memecahkan suatu perbedaan, dan menghubungkan materi yang ada dalam materi.

### 5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah keterampilan peserta didik dalam memperjelas, membenarkan, mengkritik, dan menyimpulkan materi.

#### c. Karakteristik *critical thinking skill*

Karakteristik *critical thinking skill* menurut Aslan & Aybek, (2020) yaitu :

- 1) Mempelajari dan mengenali suatu permasalahan
- 2) Mencari solusi permasalahan yang ada
- 3) Melakukan analisis sumber yang berkaitan dengan masalah.
- 4) Mengetahui pendapat dan opini yang belum dijabarkan.
- 5) Melakukan pemahaman materi dan menggunakan tata bahasa yang baik.
- 6) Melakukan penilaian terhadap informasi yang terpercaya dan melakukan refleksi terhadap pertanyaan yang ada.
- 7) Mencari relevansi logis terhadap permasalahan yang ada.
- 8) Menyimpulkan masalah.
- 9) Melakukan pengujian terhadap masalah

10) Melakukan penyusunan kembali informasi yang didapatkan.

11) Melakukan refleksi yang tepat

#### 4. *Microsoft Power Point*

##### a. Pengertian *Microsoft Power Point*

Menurut Aliwardhana, (2021) *microsoft power point* adalah sebuah program yang didesain untuk menjalankan program dengan pertimbangan mudah, menarik dan terjangkau. Kemudian menurut Astutik, (2020) *microsoft power point* adalah aplikasi yang terdapat pada perangkat digital berbentuk kumpulan lembar presentasi yang dapat menampilkan visual, audio dan video. Selanjutnya menurut Nafisah, (2022) *microsoft power point* merupakan kumpulan slide yang menampilkan ide atau inti dari suatu materi sehingga peserta didik dalam mendapatkan timbal balik. Kemudian menurut Anyan, (2020) *microsoft power point* adalah program perangkat lunak yang diluncurkan oleh perusahaan *microsoft* yang dibuat untuk membantu seseorang melakukan presentasi melalui perangkat digital. Terakhir menurut Eska, (2022) *microsoft power point* adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk melakukan pemaparan informasi inti dengan efektif, mudah dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan *microsoft power point* adalah aplikasi *software* andalan *microsoft* yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu yang di dalamnya berisi teks, video, audio, gambar, dan animasi yang dalam pembuatannya relatif murah, mudah dan menarik.

##### b. Kekurangan dan Kelebihan *Microsoft Power Point*

Kekurangan dan kelebihan *microsoft power point* menurut Nafisah, (2023) yaitu :

###### 1) Kekurangan *microsoft power point*

- a) Memerlukan waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
- b) Memerlukan komputer atau laptop.

- c) Monitor layar komputer atau laptop perlu besar sehingga dapat jelas.
  - d) Siswa harus bisa mengoperasikan komputer.
- 2) Kelebihan *microsoft power point*
- a) Guru tidak perlu menerangkan materi yang banyak kepada siswa.
  - b) Dapat disimpan dalam bentuk softfile sehingga mudah dibawa.
  - c) Penyajian menarik karena didalamnya terdapat permainan warna, huruf, animasi, video dan foto.
  - d) Dapat digandakan dengan mudah.
  - e) Pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.
  - f) Lebih merangsang siswa untuk memahami lebih jauh terkait informasi materi yang disampaikan.

## 5. Kata Imbuhan

### a. Materi Kata Imbuhan

Proses pembentukan kata dengan menambahkan imbuhan pada suatu kata dasar dalam bahasa Indonesia setidaknya terdiri dari empat macam dan masing-masing diberi nama sesuai dengan posisinya (Mustakim, 2015). Kata imbuhan adalah kata yang telah mengalami pengimbuhan (afiksasi). Pengimbuhan pada kata dasar untuk membentuk kata baru. Menurut letaknya pengimbuhan dibedakan menjadi empat jenis yaitu awalan atau prefiks, sisipan atau infiks, akhiran atau sufiks, atau gabungan awalan dan akhiran konfiks.

Awalan atau prefiks adalah bentuk morfem terikat yang ditambahkan di awal kata, baik itu kata dasar maupun kata jadian. Morfem terikat tersebut adalah *me-*, *ber-*, *ke-*, *ter-*, *se-*. Contoh dari awalan atau prefiks yaitu :

Tabel 1. Contoh Imbuhan Awalan

Imbuhan	Kata Dasar	Penggabungan
<i>me-</i>	Tarik	<i>Menarik</i>

<b>Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>ber-</i>	Canda	<i>Bercanda</i>
<i>ke-</i>	Tiga	<i>Ketiga</i>
<i>ter-</i>	Sandung	<i>Tersandung</i>
<i>se-</i>	Bagian	<i>Sebagian</i>

Sisipan atau infiks adalah bentuk morfem terikat yang disisipkan di tengah kata dasar. Dalam bahasa Indonesia, terdapat tiga jenis sisipan yaitu *-er*, *-el*, *-em*. Contoh dari sisipan atau infiks yaitu :

guruh : gemuruh

gigi : geligi

gerlap : gemerlap

Tabel 2. Contoh Imbuhan Sisipan

<b>Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>-er</i>	Gerlap	<i>Gemerlap</i>
<i>-el</i>	Gigi	<i>Geligi</i>
<i>-em</i>	Guruh	<i>Gemuruh</i>

Akhiran atau sufiks adalah bentuk morfem terikat yang ditempatkan pada akhir kata, baik pada kata dasar maupun kata jadian. Akhiran tersebut diantaranya yaitu *-an*, *-kan*, *-ku*, *-nya*, *-wan*, *-wati*, *-lah*, *-kah*. Contoh dari imbuhan di akhiran atau sufiks yaitu :

Tabel 3. Contoh Imbuhan Akhiran

<b>Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>-an</i>	Gerak	<i>Gerakan</i>
<i>-kan</i>	Letak	<i>Letakkan</i>
<i>-ku</i>	Kursi	<i>Kursi</i>
<i>-nya</i>	Milik	<i>Miliknya</i>
<i>-wan</i>	Bangsa	<i>Bangsawan</i>
<i>-wati</i>	Santri	<i>Santriwati</i>
<i>-lah</i>	Boleh	<i>Bolehlah</i>
<i>-kah</i>	Mau	<i>Maukah</i>

Gabungan awalan dan akhiran atau konfiks adalah bentuk morfem terikat secara gabungan awalan, sisipan, dan akhiran yang ditambahkan pada kata dasar. Contoh dari imbuhan yang gabungan awalan dan akhiran yaitu :

Tabel 4. Contoh Imbuhan Gabungan Awalan dan Akhiran

<b>Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>memper-</i>	Lama	<i>Memperlama</i>
<i>seper-</i>	Dua	<i>Seperdua</i>
<i>diper-</i>	Kuat	<i>Diperkuat</i>
<i>ke-an</i>	Lama	<i>Kelamaan</i>
<i>me-i</i>	Lebih	<i>Melebihi</i>
<i>memper-i</i>	Baik	<i>Memperbaiki</i>
<i>me-kan</i>	Naik	<i>Menaikkan</i>
<i>keter-an</i>	Gantung	<i>Ketergantungan</i>
<i>diter-kan</i>	Tawa	<i>Ditertawakan</i>

Kata dasar yang berawalan huruf *p*, *t*, *k*, dan *s* jika diberi awalan *me/pe* (n) akan meluluh contohnya :

Tabel 5. Contoh Imbuhan yang Luluh

<b>Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>me</i> (n)	Pakai	<i>Memakai</i>
<i>me</i> (n)	Tatar	<i>Menatar</i>
<i>me</i> (n)	Kikis	<i>Mengikis</i>
<i>me</i> (n)	Suruh	<i>Menyuruh</i>
<i>pe</i> (n)	Pakai	<i>Pemakai</i>
<i>pe</i> (n)	Tatar	<i>Penatar</i>
<i>pe</i> (n)	Kikis	<i>Pengikis</i>
<i>pe</i> (n)	Suruh	<i>Penyuruh</i>

b. Materi Kata Imbuhan Pada Materi Bab VII “Sayangi Bumi” Kelas V Sekolah Dasar

Imbuhan *pe-an* merupakan kata imbuhan yang gabungan awalan dan akhiran atau konfiks. Pada imbuhan awalan *pe-* dapat membuat kata menjadi luluh menjadi *pem-* dan *peng-*. Terdapat tiga makna dalam penggunaan imbuhan *pe-an* dalam kehidupan sehari-hari. Contoh dari imbuhan *pe-an* yaitu :

## 1) Menyatakan Tempat

Makna yang terbentuk saat imbuhan *pe-an* dibubuhkan pada sejumlah kata kerja dan kata benda konkret.

Tabel 6. Contoh Imbuhan Menyatakan Tempat

<b>Kata Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>pe-an</i>	rumah	<i>perumahan</i>
<i>pe-an</i>	mandi	<i>pemandian</i>
<i>pe-an</i>	desa	<i>Pedesaan</i>

## 2) Menyatakan Proses

Makna ini terbentuk saat imbuhan *pe-an* dibubuhkan pada sejumlah kata benda konkret dan kata kerja.

Tabel 7. Contoh Imbuhan Menyatakan Proses

<b>Kata Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>pe-an</i>	kelola	<i>pengelolaan</i>
<i>pe-an</i>	panas	<i>pemanasan</i>
<i>pe-an</i>	pasar	<i>pemasaran</i>

## 3) Menyatakan Kumpulan

Makna ini terbentuk saat imbuhan *pe-an* dibubuhkan pada sejumlah kata benda konkret dan kata kerja.

Tabel 8. Contoh Imbuhan Menyatakan Kumpulan

<b>Kata Imbuhan</b>	<b>Kata Dasar</b>	<b>Penggabungan</b>
<i>pe-an</i>	pohon	<i>pepohonan</i>
<i>pe-an</i>	dapat	<i>pendapatan</i>
<i>pe-an</i>	masuk	<i>pemasukanan</i>

## 6. Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”

## a. Konsep Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”

Proses pembuatan media game interaktif ini menggunakan aplikasi *microsoft power point* yang di dalamnya terdapat gambar, pertanyaan dan penjelasan materi. Penerapan media game interaktif “Tebak Kambuh” ini dengan menggunakan perangkat seperti laptop atau komputer. Siswa ketika membuka media game interaktif “Tebak Kambuh” maka siswa akan dihadapkan dengan berbagai pertanyaan yang mengacu konsep “Petualangan Andi”

yang bersepeda di sekitar tempat tinggalnya dengan melewati berbagai pemandangan ataupun kejadian suatu peristiwa. Ketika siswa mengikuti “Petualangan Andi” maka siswa secara tidak langsung berpikir kritis mengenai pertanyaan yang ada di dalam game interaktif “Tebak Kambuh”.

b. Kaitan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” dengan *Critical Thinking Skill*

Media game interaktif “tebak kambuh” merupakan game yang di dalamnya terdapat materi kata imbuhan *pe-an* pada pembelajaran Bahasa Indonesia bab VII “Sayangi Bumi” kelas V sekolah dasar. Kaitannya media game interaktif “Tebak Kambuh” dengan *critical thinking skill* yaitu pertanyaan yang ada di dalam media game interaktif “Tebak Kambuh” sesuai dengan indikator dari *critical thinking skill* yaitu merumuskan masalah, memberikan argumen, mesintesis, menganalisis, dan mengevaluasi (Jasadi et all., 2021). Pertanyaan yang ada di dalam media game interaktif “Tebak Kambuh” tidak hanya teks saja namun ada gambar yang selaras dengan pertanyaan. Siswa dapat menjawab dengan cara memilih pilihan yang tepat sesuai petunjuk yang ada di dalam media game interaktif “Tebak Kambuh”. Siswa yang salah menjawab maka pertanyaan belum dapat berlanjut namun bisa kembali ke halaman sebelumnya atau ke materi dan penjelasan.

7. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

Menurut Trianingsih, (2018) gabungan antara perkembangan kecerdasan dan proses mental merupakan dasar perkembangan kognitif. Vigotsky berpendapat pembelajaran lebih dulu berkembang kemudian akan memengaruhi kecerdasan sedangkan Piaget berpendapat proses mental atau kecerdasan akan berkembang lebih awal kemudian pembelajaran akan menyesuaikan.

Perkembangan peserta didik usia sekolah dasar dipengaruhi oleh tiga lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Peserta didik lebih lama tinggal di rumah bersama keluarga sehingga peran orang tua lebih banyak. Guru di sekolah berperan sebagai pembimbing ketika peserta didik mengikuti pembelajaran di dalam lingkungan sekolah. Pada tahap konkret peserta didik dapat melakukan penalaran logis sehingga memerlukan alat bantu belajar yang nyata dan dapat diamati secara langsung.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

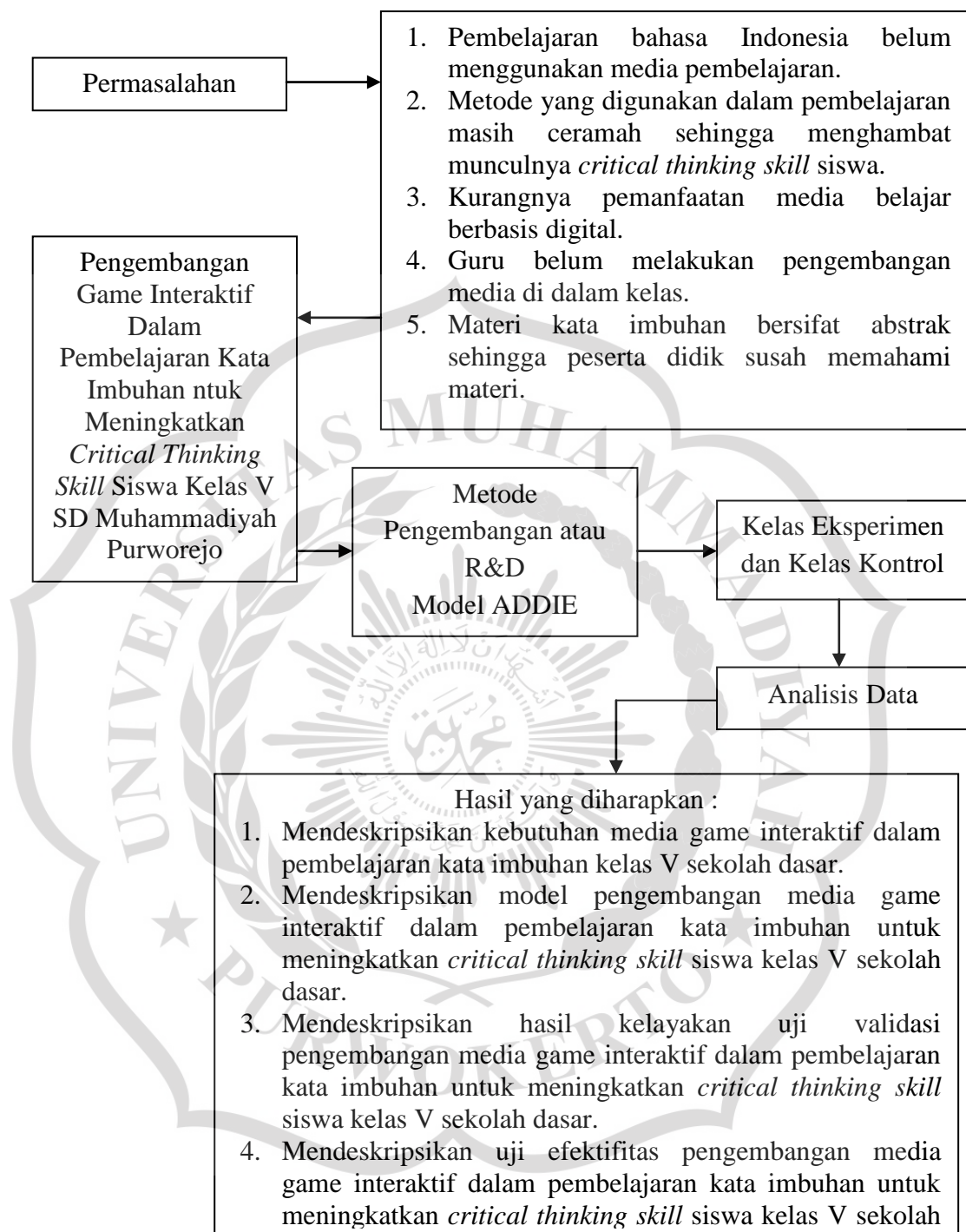
Beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media yang telah dilakukan oleh banyak peneliti, diantaranya :

1. Penelitian oleh Damarjati & Miatun, (2021) dengan judul “Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis”. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 39 Jakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan game edukasi yang digunakan dapat melatih berpikir kritis peserta didik dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.
2. Penelitian oleh Saputra, (2021) dengan judul “Pengaruh Game edukasi adventur berbantuan online HOTS tesr terhadap keterampilan berpikir kritis siswa”. Jenis penelitian ini praeksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tegallalang. Hasil dari penelitin ini yaitu penggunaan game edukasi adventure berbantuan online HOTS test dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
3. Penelitian oleh Angraini et al., (2021) dengan judul “Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar”. Jenis penelitian ini adalah analisis *literature review*. Hasil dari penelitian ini game edukasi yang berbasis HOTS dapat membantu meningkatkan siswa dalam keterampilan berpikir kritis.
4. Penelitian oleh Mao et al., (2022) dengan judul “Effects of Game-Based Learning on studensts’ critical thinking: A Meta-Analysis”. Jenis penelitian ini adalah analisis *literature review*. Penelitian ini dilakukan di *East China Normal University*. Hasil penelitian ini pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik.
5. Penelitian oleh Darvenkumar & Devi, (2022) dengan judul “*Text-based game- A tool to enhance critical thinking reading and critical thinking skills in english clasrooms*”. Jenis penelitian ini praeksperimen dengan desain *one group pre testand post test*. Hasil dari penelitian ini adalah *Choice of dragon* adalah permainan berbasis teks fantasi, game ini mendorong siswa untuk membaca secara intensif dan fokus dengan grafik yang disediakan sehingga game ini dapat meningkatkan membaca kritis dan berfikir kritis siswa secara signifikan akibat adanya intervensi game berbasis teks fantasi.

### C. Kerangka Pikir

Kondisi SD Muhammadiyah Purworejo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media pembelajaran, Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, tentunya ini memungkinkan menimbulkan rasa bosan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media belum dimaksimalkan sehingga sarana berupa komputer kurang dioptimalkan. Guru belum melakukan pengembangan media di dalam kelas. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kata imbuhan.

Berdasarkan kondisi tersebut, upaya yang seharusnya dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan memiliki berorientasi materi tersampaikan dengan baik. Media yang dikembangkan tersebut yaitu media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V. Melalui pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan *critical thinking skill* peserta didik. Gambaran kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Guru mengharapkan adanya inovasi dalam pembelajaran di dalam kelas dan guru mengharapkan dengan adanya penggunaan media ini dapat menjelaskan materi dengan mudah sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi dan dapat menumbuhkan *critical thinking skill* peserta

didik. Berdasarkan kondisi tersebut maka akan dilakukan penelitian pengembangan game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan. Game yang akan dirancang berupa gambar animasi bergerak, tulisan sebagai soal atau pertanyaan di dalam game, dan video penjelasan materi.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo?
2. Bagaimana model pengembangan game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo?
3. Bagaimana cara menguji kelayakan uji validasi pengembangan game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo?
4. Bagaimana cara menguji efektifitas pengembangan game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo?

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian relevan dan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada respon positif validator ahli media terhadap game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V.
2. Ada respon positif validator ahli materi terhadap game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V.
3. Ada respon positif praktisi terhadap game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V.

4. Ada respon positif peserta didik terhadap game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V.
5. Adanya pengaruh penggunaan media game interaktif dalam pembelajaran kata imbuhan untuk meningkatkan *critical thinking skill* siswa kelas V.

