PROSES PENGEMBANGAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MEDIA QUIZ WHIZZER UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VI SDN SUKASARI

Puji Ananda Putri¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi
pujianandaputri@gmail.com

Abstract

Students' critical thinking ability is one of the important indicators in determining the quality of learning. Still, several studies have revealed that students' critical thinking ability is in the low group. This study is included in the development research that aims to develop the quality of learning through the Quiz Whizzer media to hone elementary school students' critical thinking skills. Data were collected using observations, questionnaires, and evaluation sheets. The results of this study confirm that the use of the Quiz Whizzer media to develop the quality of learning has been optimal, as seen in the effectiveness of the learning process, students actively participate and provide positive responses, and there is also a significant increase in student critical thinking skills after implementing the Quiz Whizzer media. This study places the Quiz Whizzer media as an efficient and effective learning medium to strengthen students' critical thinking skills in science learning in Elementary School.

Keywords: *Learning Development, Science, Quiz Whizzer, Critical Thinking, Elementary School Student*

Abstrak

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu indikator penting untuk menentukan mutu pembelajaran, tetapi beberapa studi mengungkapkan tingkat kemampuan siswa dalam berpikir kritis berada pada golongan rendah. Studi ini termasuk pada jenis penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan mutu pembelajaran melalui media *Quiz Whizzer* guna mengasah kemampuan siswa di Sekolah Dasar dalam berpikir kritis. Data dikumpulkan menggunakan observasi, kuesioner, dan lembar evaluasi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media *Quiz Whizzer* untuk mengembangkan mutu pembelajaran telah berlangsung dengan optimal, sebagaimana terlihat pada keefektifan proses pembelajaran, siswa berpartisipasi aktif dan memberikan respon positif, juga terjadi peningkatan yang bermakna pada keterampilan siswa dalam berpikir kritis sesudah menerapkan media *Quiz Whizzer*. Studi ini menempatkan media *Quiz Whizzer* sebagai media pembelajaran yang efisien dan efektif untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan Pembelajaran, IPAS, Quiz Whizzer, Berpikir Kritis, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Mutu pembelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia menjadi fokus utama bagi berbagai pihak, terutama pemerintah, lembaga pendidikan, guru, dan masyarakat secara keseluruhan. Terdapat keprihatinan mengenai kualitas pendidikan di Indonesia yang masih dianggap rendah, tergambar pada level mutu sumber daya manusia (SDM) yang belum

memiliki kemampuan dalam hal daya saing dan menyesuaikan diri dengan negara yang maju lainnya.

Salah satu cara dapat diterapkan untuk memajukan mutu pembelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah dengan mengasah kemampuan berpikir kritis pada siswa. Perlu diketahui bahwa, fungsi pembelajaran salah satunya adalah untuk mengasah pengetahuan dan pemahaman siswa serta munculnya pola berpikir kritis siswa (Nadhiroh & Anshori, 2023). Berpikir kritis bukan hanya kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara logis, tetapi juga mencakup keterampilan dalam menganalisis, merumuskan, serta membuat penentuan yang cermat dan akurat.

Namun realitanya memperlihatkan tingkat kemampuan dalam berpikir kritis di kalangan siswa Indonesia masih tergolong rendah. Sebagaimana diperkuat oleh sejumlah penelitian, salah satunya yaitu *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018. Hasil Rapor Mutu Pendidikan Indonesia juga menunjukkan ketidakcukupan dalam literasi membaca dan numerasi, serta ketidakstrukturan dalam pengembangan kualitas pembelajaran (Kemendikbud, 2022). Penemuan pada PISA dan Rapor Mutu Pendidikan Indonesia, bisa diambil kesimpulan yaitu tingkat dalam berpikir kritis di kalangan siswa Indonesia masih rendah.

Solusi yang efisien dalam menangani kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang menciptakan suasana menyenangkan juga menstimulasi keaktifan siswa. Penggunaan media pembelajaran memfasilitasi hubungan antara guru dan siswa, memperkuat pemahaman pembelajaran, dan memungkinkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pendidikan (Musfiqon, 2012). Guru mempunyai peranan yang krusial dalam membimbing kemampuan siswa dalam berpikir kritis melalui cara merancang media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Diantara banyak nya hambatan, terdapat salah satu hambatan yang seringkali ditemui pada pelaksanaan pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman guru terhadap pendekatan yang tepat bagi karakteristik siswa, juga kurangnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang menarik. Kondisi seperti ini berdampak pada rendahnya peningkatan imajinasi serta kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Terdapat salah satu bentuk alat bantu pembelajaran yang mampu menarik keinginan serta menggerakkan siswa agar berpikir kritis yaitu media *Quiz Whizzer*. *Quiz Whizzer* merupakan media kuis interaktif berbasis game edukasi online yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menarik, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa (Agustiningsih et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran *Quiz Whizzer* dalam proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Proses pengembangan media pembelajaran ini

dilaksanakan sebagai langkah agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat. Beralaskan pemaparan yang tertera di dasar permasalahan, studi ini bermaksud agar menciptakan media pembelajaran berbasis kuis yang memadai serta mudah diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Dengan harapan media yang digunakan bisa memberikan partisipasi positif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa pada tingkat Sekolah Dasar, sehingga turut berperan untuk meninggikan mutu pembelajaran di dunia pendidikan Indonesia secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Pada kajian ini memanfaatkan penerapan kualitatif deskriptif, memakai jenis penelitian yang fokus pada pemaparan secara menyeluruh. “Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan)”. (Sugiyono, 2017).

Studi ini bermaksud untuk mengidentifikasi dan menafsirkan proses pengembangan kualitas pembelajaran IPAS melalui penerapan media *Quiz Whizzer*, serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemikiran kritis siswa kelas VI SDN Sukasari. Studi ini melibatkan 30 siswa kelas VI sebagai subjeknya, kriteria pemilihan subjek meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran dengan bantuan media digital.

Data dikumpulkan menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, kuesioner, serta lembar evaluasi. Lembar observasi berfungsi untuk mencatat aktivitas serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. Angket terbuka dipakai untuk memperoleh informasi kualitatif mengenai respon siswa terhadap penggunaan media *Quiz Whizzer*. Pertanyaan angket dibuat secara terbuka agar siswa dapat mengeksplorasi pendapatnya mengenai kemudahan dan kesulitan penggunaan, keseruan, serta manfaat media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Lembar evaluasi atau penilaian digunakan untuk mempertimbangkan pencapaian hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan media. Analisis data menggunakan model interaktif yaitu data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, dan kutipan langsung dari respon siswa, serta penarikan kesimpulan melalui refleksi mendalam terhadap data hasil membandingkan hasil observasi, angket, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data kajian mengindikasikan deskripsi mengenai keterampilan berpikir kritis, usaha – usaha yang diupayakan guna meningkatkan berpikir kritis siswa dapat diketahui dengan observasi, kuesioner, serta lembar evaluasi. Usaha ditempuh dengan melakukan serangkaian tahapan dalam proses pembelajaran, seperti menyusun modul ajar

secara optimal, menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan topik pembelajaran yang disampaikan, serta memberikan balasan atas pencapaian siswa melalui sesi diskusi bersama siswa guna mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, juga memotivasi siswa agar lebih percaya diri serta berani dalam mengemukakan opini.

Untuk memulai kegiatan pembelajaran terdapat beberapa strategi yang disarankan agar dapat memikat minat siswa yaitu penampilan serta gaya penyampaian materi yang digemari siswa, dengan memakai pendekatan serta alat bantu pembelajaran yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa sesuai dengan jenjang usianya. Strategi tersebut dianggap krusial, karena salah satu aspek yang mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kritis pada siswa yaitu gaya menyampaikan materi dan alat bantu pembelajaran yang bisa memicu antusiasme belajar siswa dan mempermudah pemahamannya.

Pada penelitian ini, alat bantu pembelajaran yang dipakai adalah *Quiz Whizzer* dan diterapkan dalam bentuk permainan sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, berdasarkan pandangan rata – rata siswa se usianya cukup dekat atau condong ketertarikannya pada konsep “*game*”. Permainan adalah salah satu bentuk alat bantu pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan materi atau soal evaluasi, sehingga berpeluang membangkitkan antusiasme belajar siswa dan menciptakan kegiatan belajar lebih berarti. Salah satu dampak positif dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game adalah dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan menghibur namun tetap mampu berkontribusi pada kemampuan otak untuk menyelesaikan pemecahan masalah secara logika (Henry, 2010). Berdasarkan pernyataan tersebut, menggambarkan bahwa memecahkan masalah adalah unsur terhadap kemampuan berpikir kritis. Maka penggunaan *Quiz Whizzer* untuk menggerakkan siswa agar berpikir kritis adalah akurat.

Pemanfaatan *Quiz Whizzer* menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa digunakan secara fleksibel untuk tujuan edukatif. Selain digunakan untuk penyampaian materi, *Quiz Whizzer* juga sangat memikat dan mengasyikan guna meningkatkan kompetensi serta kemampuan individual setiap siswa. Hal ini sejalan dengan pembelajaran di zaman sekarang sudah menekankan pada pembelajaran menyenangkan dan bermakna bukan sekedar menghafal. Sebab, pengetahuan yang hanya berbasis pada hafalan tidak mencerminkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Kesimpulan penelitian mengindikasikan penggunaan media *Quiz Whizzer* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas VI dalam berpikir kritis selama pembelajaran IPAS di SDN Sukasari. Temuan ini mendukung tujuan utama penelitian, yakni mengembangkan mutu pembelajaran yang bukan hanya menyenangkan, bahkan juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi. Peningkatan tersebut tercermin pada hasil evaluasi siswa, respon positif yang diperoleh melalui angket terbuka, serta pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran

berlangsung.

Secara ilmiah, keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran. *Quiz Whizzer* sebagai media kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, tetapi tetap menekankan pada aspek kognitif. Hal ini mengintegrasikan bahwa media digital berbasis permainan dapat dijadikan sarana efektif untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan keberanian berpengetahuan siswa dalam berpikir kritis.

Penemuan ini juga mempertegas kajian terdahulu yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan teknologi interaktif dapat meningkatkan kontribusi dan kemampuan berpikir analitis siswa. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan keunikan karena dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar, yang umumnya masih mengandalkan metode ceramah atau hafalan. Dengan adanya *Quiz Whizzer*, guru dapat memanfaatkan dan melakukan perubahan pendekatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang membangun, dimana siswa aktif untuk merangsang pengetahuannya sendiri melalui proses refleksi dan interaksi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat diketahui bahwa pengaplikasian pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital interaktif secara signifikan berperan dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dan membentuk kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana teknologi gamifikasi dapat digunakan secara strategis dalam konteks pembelajaran dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran tingkat tinggi yaitu berpikir kritis. Penelitian ini juga memberikan peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana media interaktif seperti *Quiz Whizzer* dapat dikembangkan untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif dan pengambilan keputusan pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, D., Rahmawati, R., & Lestari, D. (2022). *Pemanfaatan media Quiz Whizzer untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 115–124.
- Henry, J. (2010). *Games and cognitive development in early education*. *Education Journal*, 32(2), 45–53.
- Kemendikbud. (2022). *Rapor pendidikan Indonesia tahun 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id>
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Nadhiroh, N., & Anshori, I. (2023). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran inovatif*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 12–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. ke-25). Alfabeta.