



## Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Ni Putu Leony Nilasari<sup>1</sup>, Made Adi Nugraha Tristaningrat<sup>2</sup>, I Komang Wahyu Wiguna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

E-mail: [leonynilasarii@gmail.com](mailto:leonynilasarii@gmail.com)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b> Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-17</p> <p><b>Keywords:</b> <i>BoardGame;</i> <i>Critical Thinking;</i> <i>Innovative Media.</i></p>	<p>This study aims to explore the potential of board games as an innovative learning medium that can foster critical thinking skills in elementary school students. The background to this study stems from the need to present learning media that are not only fun, but also oriented towards developing high-level thinking skills that are contextual to the world of children. Through a literature review approach to fifteen Sinta-accredited scientific sources and internationally reputable journals published between 2021–2025, this study critically examines how design characteristics, social interactions, and reflective dynamics in board games can be integrated into basic learning. The analysis highlights that board games function beyond the role of instructional aids they serve as interactive environments where analytical, evaluative, and reflective thinking processes naturally occur. Board games encourage students to build logical arguments through collaborative interactions in the classroom. Moreover, board games promote metacognitive awareness as players continuously reflect on strategies and adapt to changing situations. The findings reveal that when board games are systematically integrated into the classroom, they not only enhance motivation and engagement but also nurture a culture of reflective inquiry aligned with the principles of Indonesia's Merdeka Belajar framework and the Profil Pelajar Pancasila.</p>
Artikel Info	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-17</p> <p><b>Kata kunci:</b> <i>BoardGame;</i> <i>Berpikir Kritis;</i> <i>Media Inovatif.</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi board game sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Latar belakang kajian ini bersumber dari kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang kontekstual dengan dunia anak. Melalui pendekatan kajian pustaka terhadap lima belas sumber ilmiah terakreditasi Sinta dan jurnal bereputasi internasional yang diterbitkan antara tahun 2021–2025, penelitian ini menelaah secara kritis bagaimana karakteristik desain, interaksi sosial, dan dinamika reflektif dalam board game dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa board game berfungsi tidak sekadar sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan sebagai sarana yang memfasilitasi pengalaman berpikir analitis, evaluatif, dan reflektif secara simultan. Permainan papan mendorong siswa untuk membangun argumentasi logis melalui interaksi kolaboratif di kelas. Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, board game juga memperkuat kemampuan metakognitif siswa, karena setiap keputusan dalam permainan menuntut refleksi terhadap strategi dan hasil yang diperoleh. Kajian ini menyimpulkan bahwa integrasi board game dalam pembelajaran sekolah dasar berpotensi membentuk lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna yang selaras dengan prinsip Merdeka Belajar dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.</p>

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan pola pikir, karakter, dan kemampuan bernalar anak. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar mengenali simbol, angka, dan konsep dasar, tetapi juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Abad ke-21 menuntut perubahan signifikan dalam orientasi pendidikan. Dunia yang serba

cepat dan didorong oleh teknologi tidak lagi menuntut siswa hanya menguasai informasi, tetapi mampu menafsirkan, menilai, dan menggunakan informasi tersebut untuk memecahkan masalah nyata. Kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu komponen utama *higher order thinking skills* (HOTS) menjadi kompetensi yang tidak dapat ditawar lagi dalam membentuk generasi pembelajar yang mandiri, adaptif, dan reflektif.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan pola pikir, karakter, dan kemampuan bernalar anak. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar mengenali simbol, angka, dan konsep dasar, tetapi juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Abad ke-21 menuntut perubahan signifikan dalam orientasi pendidikan. Dunia yang serba cepat dan didorong oleh teknologi tidak lagi menuntut siswa hanya menguasai informasi, tetapi mampu menafsirkan, menilai, dan menggunakan informasi tersebut untuk memecahkan masalah nyata. Kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu komponen utama *higher order thinking skills* (HOTS) menjadi kompetensi yang tidak dapat ditawar lagi dalam membentuk generasi pembelajar yang mandiri, adaptif, dan reflektif.

Perubahan paradigma pembelajaran menuju *student-centered learning* menjadi salah satu langkah penting dalam menjawab tantangan tersebut. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut guru untuk menciptakan situasi belajar yang menekankan partisipasi, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Prinsip ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget, Vygotsky) yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial. Namun, menerjemahkan konsep ini ke dalam praktik tidaklah sederhana. Guru memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memicu proses berpikir tingkat tinggi secara alami. Salah satu media yang mulai banyak mendapat perhatian akademik adalah *board game* atau permainan papan.

*Board game* menawarkan pengalaman belajar yang unik karena menggabungkan unsur permainan, strategi, interaksi sosial, dan refleksi. Menurut Fitriani & Suryani (2022), penggunaan board game dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dalam konteks pembelajaran, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wadah bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir analitis, mengambil keputusan, dan berkolaborasi. Berbeda dengan media digital yang sering bersifat individual dan cepat, *board game* menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat interpersonal dan mendalam. Setiap langkah permainan menuntut siswa untuk berpikir secara sistematis, menimbang alternatif keputusan, serta

mengantisipasi konsekuensi dari setiap tindakan. Proses ini merupakan inti dari berpikir kritis.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Fitriyadi dan Wuryandani (2021) menemukan bahwa penerapan permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis situasi dan memberikan alasan logis untuk keputusan yang mereka ambil selama permainan.

Meskipun demikian, penerapan *board game* di sekolah dasar Indonesia belum berjalan secara optimal. Sebagian guru masih memandang permainan sebagai aktivitas tambahan yang bersifat rekreatif, bukan sebagai bagian integral dari pembelajaran akademik. Hambatan lain muncul dari keterbatasan waktu, sarana, dan pemahaman pedagogis mengenai desain permainan yang efektif. Dalam konteks inilah penelitian ini menjadi relevan, karena berupaya menghadirkan analisis konseptual dan empiris mengenai bagaimana *board game* dapat diintegrasikan secara sistematis ke dalam strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21, yang mengharuskan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara logis berdasarkan bukti yang tersedia. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis tidak hanya bergantung pada model pembelajaran, tetapi juga pada kualitas guru sebagai fasilitator (Susanto, 2024; Paul dkk., 2023). Guru yang memahami konsep berpikir kritis dan mampu merancang kegiatan pembelajaran berbasis masalah akan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Namun, sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam menerapkan media pembelajaran yang menuntut berpikir kritis karena keterbatasan pelatihan dan waktu pembelajaran yang padat (Hartini, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis secara mendalam berbagai literatur ilmiah yang membahas hubungan antara *board game* dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan *kajian pustaka (literature review)*, penelitian ini akan menelaah temuan-temuan empiris dan teoretis dari berbagai

sumber ilmiah terakreditasi, baik nasional (Sinta) maupun internasional (Scopus, Google Scholar) yang terbit antara tahun 2021 hingga 2025. Kajian ini diharapkan mampu menghasilkan sintesis konseptual baru yang menjelaskan mekanisme bagaimana *board game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor pendukung, kendala, serta strategi implementasi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengintegrasikan media ini secara efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya mereplikasi hasil studi sebelumnya, melainkan memberikan kontribusi konseptual baru tentang peran *board game* sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu membentuk budaya berpikir kritis di ruang kelas dasar. Melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan reflektif, diharapkan siswa tidak hanya memahami pengetahuan, tetapi juga mampu menalar, mengevaluasi, dan berkreasi dalam menghadapi persoalan nyata. Pada akhirnya, *board game* dapat menjadi sarana strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan abad ke-21 yaitu membangun generasi pembelajar yang berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian Pustaka. Kajian pustaka merupakan proses penelitian yang diambil dari mengumpulkan, membaca, dan menghubungkan referensi dari berbagai topik penelitian yang sesuai dengan judul artikel yang dibuat. Data diperoleh melalui penelusuran literatur terakreditasi (Sinta dan basis data internasional) yang diterbitkan antara tahun 2021 dan 2025. Proses pengumpulan data literatur dilakukan melalui strategi penelusuran terstruktur pada basis data akademik utama: Google Scholar, Scopus, ProQuest, dan basis data lokal yang memuat jurnal terindeks Sinta. Pencarian awal mengombinasikan kata kunci primer dan sekunder yang relevan misalnya "board game", "board games in education", "game-based learning", "critical thinking", "elementary school", "keterampilan berpikir kritis", dan "pembelajaran berbasis permainan".

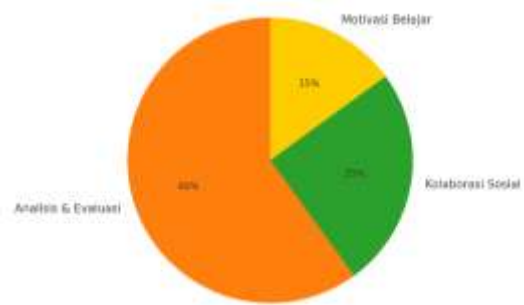
Kajian ini berfokus pada penelitian empiris dan tinjauan sistematis yang meneliti dampak permainan papan terhadap indikator berpikir kritis, seperti keterampilan analitis, evaluasi, pengambilan keputusan, dan metakognisi. Analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi efektivitas, mekanisme pembelajaran,

dan tantangan implementasi permainan papan di pendidikan dasar. Hasil sintesis diharapkan dapat menghasilkan pemahaman konseptual yang komprehensif, rekomendasi praktis bagi guru, dan arahan untuk penelitian lebih lanjut yang relevan dan berdasarkan bukti ilmiah.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil kajian pustaka ini menganalisis artikel ilmiah terakreditasi (Sinta 1-6 dan jurnal internasional) yang diterbitkan antara tahun 2021 dan 2025 yang membahas penggunaan *board game* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai ruang belajar yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui aktivitas analitis, reflektif, dan kolaboratif. Temuan penelitian mengelompokkan kontribusi *board game* ke dalam tiga dimensi analitis utama: meningkatkan kemampuan dan evaluasi (60%), memperkuat kolaborasi dan komunikasi kritis (25%), dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (15%).



**Gambar 1.** Distribusi Fokus Penelitian Board Game

Berbagai studi empiris menunjukkan bahwa *board game* dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan analitis, reflektif, dan argumentatif siswa dibandingkan dengan media konvensional, terutama jika didukung oleh desain permainan yang tepat dan fasilitasi guru yang reflektif. Meskipun masih menghadapi tantangan implementasi, seperti keterbatasan waktu dan kesiapan guru, *board game* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi abad ke-21.

## B. Pembahasan

Kajian pustaka dari artikel ilmiah terakreditasi nasional (Sinta 1–6) dan jurnal internasional yang diterbitkan dari periode 2021–2025 menunjukkan bahwa *board game* memainkan peran penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini menekankan bahwa *board game* tidak lagi hanya diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi lebih sebagai ruang pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam analisis, refleksi, dan kolaborasi. Dengan karakteristik ini, *board game* mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga mendukung pembentukan proses berpikir tingkat tinggi yang autentik.

Distribusi fokus penelitian, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, mencerminkan bahwa kontribusi terbesar *board game* adalah pada dimensi peningkatan keterampilan analitis dan evaluasi (60%). Dimensi Dominasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian menekankan peran *board game* dalam melatih siswa untuk menganalisis situasi, menyampaikan pilihan, dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap keputusan yang dibuat selama permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa *board game* efektif dalam mengembangkan komponen kunci berpikir kritis, seperti kemampuan untuk menafsirkan informasi, mengevaluasi solusi alternatif, dan membuat keputusan berdasarkan alasan logistik. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung menekankan satu jawaban tunggal, permainan papan menghadirkan situasi terbuka yang menuntut pemikiran reflektif dan fleksibel.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *board game* berkontribusi dalam memperkuat kolaborasi sosial sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa proses berpikir kritis berkembang tidak hanya secara individual tetapi juga melalui interaksi sosial antar siswa. Selama permainan, siswa dituntut untuk berdiskusi, menyampaikan argumen, menyepakati strategi, dan mengevaluasi keputusan kelompok. Proses ini mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapat secara rasional dan mendengarkan perspektif orang lain, sehingga secara bersamaan mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi kritis.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan papan selaras dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dari konstruksi pengetahuan.

Dimensi motivasi belajar, yang mencakup 15% dari pengalaman belajar, menunjukkan bahwa *board game* juga berperan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar. Meskipun persentasenya lebih kecil dibandingkan dengan aspek kognitif dan sosial, motivasi belajar merupakan prasyarat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Keterlibatan emosional siswa selama bermain, seperti rasa ingin tahu, tantangan, dan kepuasan setelah mencapai tujuan permainan, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendorong siswa untuk gigih dalam proses berpikir yang membutuhkan upaya kognitif tinggi. Dengan demikian, motivasi yang dikembangkan melalui permainan papan berfungsi sebagai penguatan untuk berpikir kritis yang lebih mendalam.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan potensi signifikan *board game* sebagai media pembelajaran inovatif, beberapa penelitian juga menyoroti tantangan implementasi, khususnya terkait dengan keterbatasan waktu belajar dan kesiapan guru untuk memfasilitasi aktivitas bermain reflektif. Tanpa desain permainan yang tepat sasaran dan bimbingan guru yang sesuai, *board game* berisiko hanya menjadi aktivitas rekreasi. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator refleksi sangat penting untuk mengubah pengalaman bermain menjadi pembelajaran konseptual. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa *board game* memiliki relevansi yang kuat dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi abad ke-21, asalkan diintegrasikan secara pedagogis dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang jelas.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian artikel ilmiah terakreditasi (Sinta 1–6) dan jurnal internasional bereputasi yang diterbitkan dari tahun 2021–2025, *board game* telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Tren

penelitian yang meningkat menunjukkan bahwa *board game* semakin diakui sebagai strategi pembelajaran abad ke-21 yang berbasis pada konstruktivisme dan pengalaman langsung.

Secara empiris, *board game* dapat meningkatkan keterampilan analitis, evaluatif, dan argumentatif siswa melalui aktivitas kolaboratif kontekstual, terutama bila didukung oleh fasilitasi guru dan refleksi pasca-pembelajaran. Terlepas dari tantangan implementasinya, pelatihan guru, integrasi tematik, dan kebijakan sekolah dapat memperkuat efektivitasnya.

Dengan demikian, integrasi *board game* berpotensi mengubah pembelajaran sekolah dasar menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan Kurikulum Independen.

## B. Saran

Berdasarkan hasil kajian pustaka, penelitian lebih lanjut disarankan untuk: (1) memperluas dan memperdalam sumber referensi melalui jurnal internasional terkemuka, prosiding ilmiah, buku akademik, dan publikasi terbaru untuk menjadikan analisis lebih komprehensif dan mutakhir; (2) menerapkan teknik analisis pustaka yang sistematis dan terstruktur, seperti tinjauan pustaka sistematis, meta-analisis, atau tinjauan cakupan, untuk meningkatkan validitas dan transparansi; (3) membandingkan berbagai teori, model, dan temuan penelitian di berbagai konteks dan tingkat pendidikan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam; dan (4) menggabungkan tinjauan pustaka dengan penelitian empiris melalui pendekatan metode kuantitatif, kualitatif, atau campuran untuk menguji temuan teoritis secara langsung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustiani, N., Lukman, H. S., & Setiani, A. (2022). Critical Thinking Ability of Junior High School Students in Game-Based Learning Using GEMAS Game. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 87–96.
- Fitriani, S., & Suryani, D. (2022). Penggunaan Board Game dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 112–123.
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is educational game effective in improving critical thinking skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 1–12.
- Hartini, K. A. (2024). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar melalui Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–58.
- Ilmiyati, D., Risky, E., Chaeruman, U. A., Paristiwati, M., & Istianah, I. (2023). Innovative Learning Approaches: Quantum Chemistry Board Games for Education and Computational Thinking Strategies. *Jurnal Tadris Kimiya*, 8(2), 345–357.
- Orih, D., et al. (2024). A Systematic Review of Soft Skills Interventions within Education: Implications for Critical Thinking. *Frontiers in Education*.
- Paul, J. A., et al. (2023). Instruments to Assess Students' Critical Thinking: A Study of Essay and Group-Discussion Formats. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*.
- Rahmawati, L., Ningsih, P., & Yusuf, M. (2023). Efektivitas Board Game dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 55–68.
- Santoso, A. (2021). Penerapan Media Board Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 133–145.
- Susanto, R. (2024). Improving Primary School Students' Critical Thinking through Inquiry-Based Learning. ERIC Full Text.