

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Di Indonesia, pendidikan nasional berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Fungsi utama dari pendidikan ini adalah mengembangkan kemampuan individu serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan akhir mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2023, tingkat melek huruf di Indonesia mencapai 97,2%, menunjukkan bahwa pendidikan telah menjangkau sebagian besar penduduk Indonesia. Namun, masih ada tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul.

Tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka dapat menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa sebanyak 84,7% sekolah telah menerapkan pendidikan karakter dalam kurikulum mereka. Namun demikian, belum sepenuhnya efektif dalam menciptakan atmosfer yang mendukung kemampuan bernalar kritis di kalangan siswa.

Sistem pendidikan yang bersifat masal dan klasik, dengan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada kuantitas, seringkali mengabaikan kebutuhan individual siswa. Hal ini terlihat dari hasil survei Puslitjakdikbud 2023 yang menunjukkan sekitar 62% guru merasa kesulitan dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa, terutama dalam kelas yang jumlah siswanya besar. Pembelajaran yang tidak mengakomodasi kebutuhan individual berpotensi menghambat perkembangan kemampuan bernalar kritis siswa, terlebih dalam mata pelajaran yang membutuhkan analisis mendalam, seperti materi suku dan budaya bangsa.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Kemendikbudristek pada 2022, hanya sekitar 35% siswa di Indonesia yang menunjukkan kemampuan bernalar kritis yang baik, sementara sisanya menunjukkan hasil yang masih sangat rendah. Angka ini mencerminkan ketidakmampuan sebagian besar siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi masalah atau persoalan yang diajukan. Siswa lebih cenderung menerima informasi secara pasif tanpa berusaha untuk mengeksplorasi atau mempertanyakan materi yang diberikan.

Proses pembelajaran memerlukan sistem pembelajaran yang terarah sehingga pembelajaran yang dijalankan memberikan hasil yang baik dan sesuai dengan perencanaan (Puspitasari, 2018). Sistem pembelajaran terarah ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018). Dalam sistem pembelajaran terarah membutuhkan kemampuan bernalar kritis siswa. Namun, banyak kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang ditemui diantaranya kurang antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran, kurang optimalnya kemampuan

bernalar kritis siswa dalam proses pembelajaran di kelas, siswa sulit untuk menemukan alternatif jawaban berkaitan dengan persoalan materi suku dan budaya bangsa, perlunya media pembelajaran yang lebih bervariasi selain dari penggunaan buku siswa dan power point dalam kegiatan pembelajaran, Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal – hal diatas bisa saja terjadi dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam pendidikan saat ini, dan salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggabungkan berbagai media, seperti *Question Card*. *Question Card* merupakan alat yang dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Media ini sangat relevan untuk materi suku dan budaya, terutama karena berkaitan dengan pendidikan Pancasila yang menekankan kemampuan bernalar kritis, sebuah profil pelajar Pancasila yang penting.

Menurut Azizah, et al. (2018), bernalar kritis melibatkan analisis spesifik dan sistematis terhadap masalah, kecermatan dalam membedakan masalah, serta kemampuan mengidentifikasi informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah. *Question Card* membantu siswa mengembangkan keterampilan ini dengan menghadirkan pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan memacu mereka untuk bernalar kritis dan kreatif. Selain itu, media ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, menjadikannya cocok untuk berbagai kelompok usia dan kemampuan. Dengan demikian, *Question Card* tidak hanya

menghibur tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam materi yang kompleks seperti suku dan budaya bangsa.

Hasil kajian pendahuluan melalui survei serta observasi yang dilakukan terhadap guru-guru di SD No. 3 Mambal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis, terutama saat mempelajari materi tentang suku dan budaya bangsa. Sebanyak 68% guru melaporkan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif. Wawancara dengan beberapa guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti buku teks dan ceramah, tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk bernalar kritis dan kreatif. Guru-guru tersebut sepakat bahwa diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan permasalahan ini, maka diusulkan pengembangan media *Question Card* sebagai solusi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa. Media ini dirancang untuk menghadirkan pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan mendorong siswa untuk bernalar lebih dalam, serta memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Pada latar belakang penelitian ini, pentingnya media pembelajaran dalam mengatasi perbedaan tradisi suku dan budaya bangsa sangat relevan. Indonesia memiliki keberagaman suku dan budaya yang sangat kaya, namun sering kali materi pembelajaran mengenai hal ini tidak mampu menggugah kemampuan bernalar kritis siswa. Proses pembelajaran yang lebih bersifat pasif, seperti membaca buku atau

mendengarkan ceramah, cenderung tidak cukup untuk melibatkan siswa secara mendalam, apalagi dalam topik yang membutuhkan pemahaman yang lebih kritis dan analitis.

Media pembelajaran yang efektif dan bervariasi, seperti *Question Card*, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan pertanyaan-pertanyaan yang memacu siswa untuk berpikir kritis, media ini juga mendorong siswa untuk mengenali perbedaan tradisi suku dan budaya dengan lebih objektif dan terstruktur. *Question Card* dapat memfasilitasi siswa dalam membedakan serta menganalisis berbagai aspek budaya dan tradisi dengan lebih mendalam, yang pada akhirnya akan memperkaya pemahaman mereka terhadap keragaman budaya Indonesia.

Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Question Card* sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang melibatkan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam memahami keragaman budaya bangsa.

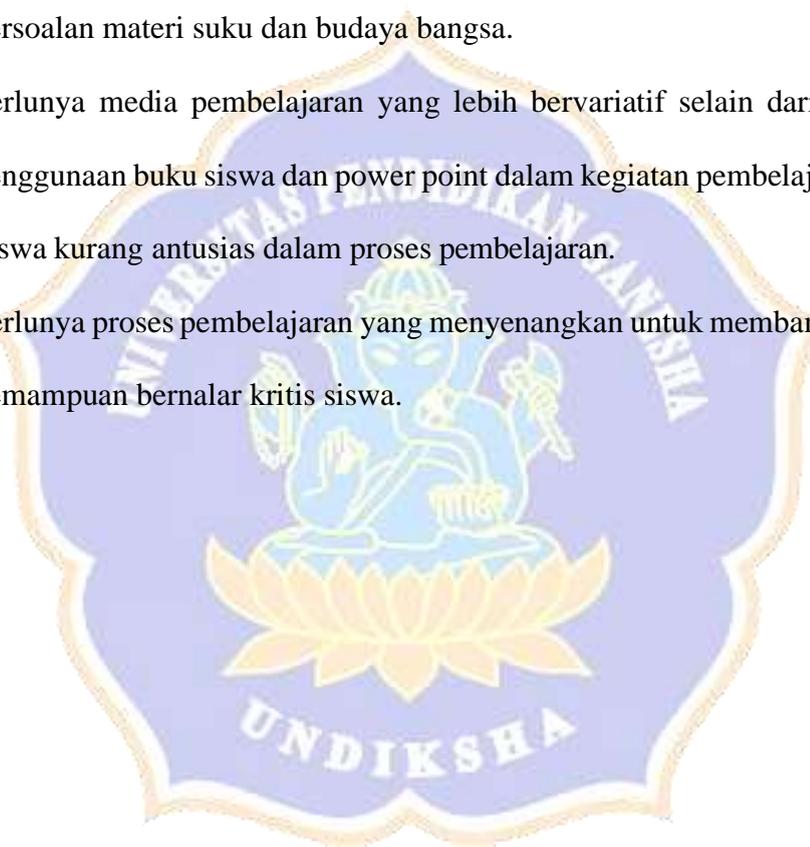
Studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Azizah et al. (2018) dan Rahman (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media *Question Card* dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam bernalar kritis, sehingga diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD No. 3 Mambal.

Berdasarkan paparan pada latar belakang maka dilakukan kajian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Question Card* Materi Suku dan Budaya Bangsa Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa SD No. 3 Mambal”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Lemahnya kemampuan bernalar kritis siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Siswa sulit untuk menemukan alternatif jawaban berkaitan dengan persoalan materi suku dan budaya bangsa.
3. Perlunya media pembelajaran yang lebih bervariasi selain dari penggunaan buku siswa dan power point dalam kegiatan pembelajaran.
4. Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.
5. Perlunya proses pembelajaran yang menyenangkan untuk membangun kemampuan bernalar kritis siswa.



1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini terbatas pada mengembangkan media *Question Card* pada upaya meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal?
2. Bagaimana kevalidan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal?
4. Bagaimana keefektivitasan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal.
2. Untuk mengetahui kevalidan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal.
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No 3 Mambal.
4. Untuk mengetahui keefektivitasan media *Question Card* materi suku dan budaya bangsa dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SD No. 3 Mambal

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Teoritis

Secara teoretis, hasil ini dapat dimanfaatkan dalam ilmu pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran dan model

pembelajaran, serta dapat pula dijadikan referensi sebagai bahan untuk pengembangan keilmuan Pendidikan Pancasila.

2. Praktis

Secara praktis, hasil kajian ini bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Melalui studi dengan penerapan media *Question Card* ini dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa, serta mampu menggiring untuk bernalar kritis dan analitis terhadap permasalahan.

b. Bagi Guru

Hasil studi ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan saat pembelajaran dikelas terutama dalam pendidikan pancasila.

c. Bagi Sekolah

Melalui hasil studi ini diharapkan guru memiliki pengetahuan tentang media *Question Card* dan menjadi salah satu bentuk inovasi yang bisa diterapkan di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui studi ini, akan diketahui peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Question Card* dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan untuk proses pembelajaran di kelas secara langsung.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Question Card yang dikembangkan memiliki sejumlah fitur unggulan yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan bernalar kritis siswa. Fitur-fitur tersebut meliputi tingkat kesulitan berjenjang, di mana setiap kartu memiliki pertanyaan dengan variasi tingkat kesulitan dari dasar hingga kompleks, memungkinkan penyesuaian dengan kemampuan siswa. Setiap kartu juga dilengkapi dengan ilustrasi visual yang menarik untuk membantu menarik minat dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, terdapat panduan penggunaan yang jelas pada setiap kartu, memudahkan siswa dan guru dalam mengaplikasikannya dalam berbagai metode pembelajaran, baik diskusi kelompok, kerja berpasangan, atau latihan individu. Kartu-kartu ini dikelompokkan berdasarkan tema terkait suku dan budaya bangsa, sehingga memudahkan fokus pembelajaran pada setiap topik yang dibahas. Fleksibilitas penggunaan juga menjadi keunggulan, di mana *Question Card* dapat digunakan dalam berbagai setting pembelajaran, baik di dalam kelas, di luar ruangan, maupun sebagai tugas rumah, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan.

1.8 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam studi ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang proses belajar mengajar yang sekaligus dapat digunakan untuk memberikan ilmu kepada siswa sebagai bagian dari proses penyampaian informasi guru ke peserta didik untuk membantu pencapaian dari tujuan mengajar yang sesuai.

2. *Question Card*

Media *Question Card* adalah media pembelajaran dua dimensi yang memiliki dua sisi. Media pembelajaran ini berisi pertanyaan singkat berkaitan dengan materi suku dan budaya . Sisi depan berisi pertanyaan berkaitan materi pelajaran dan sisi satu lagi berisi gambar yang mengandung unsur keberagaman Indonesia. Jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas media ini dapat menarik minat belajar siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena adanya media belajar yang baru selain dari penggunaan media belajar sebelumnya yang dipakai oleh guru. *Question Card* berupa kartu soal yang menyajikan gambar maupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi maupun yang ada di lingkungan sekitar kita. (Nurul, 2019).

3. Suku dan Budaya Bangsa

Suku dan budaya bangsa adalah elemen penting dalam identitas nasional Indonesia, yang mencerminkan keragaman etnis, adat istiadat, bahasa, dan kepercayaan. Pemahaman yang mendalam tentang keragaman ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa mengenai pluralitas sosial, tetapi juga memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis mereka. Dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan profil pelajar Pancasila, suku dan budaya bangsa memiliki peran strategis dalam membentuk identitas dan karakter siswa. Kurikulum ini mendorong pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif, memungkinkan siswa untuk menggali makna dari keragaman yang ada di Indonesia.

Dengan media pembelajaran seperti *Question Card* yang berfokus pada suku dan budaya, siswa didorong untuk melihat berbagai perspektif budaya, menganalisis, dan mengevaluasi isu-isu yang relevan. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran adaptif, memberikan ruang bagi siswa untuk bernalar kritis, kreatif, dan mandiri dalam memahami kompleksitas sosial dan budaya di sekitar mereka. Materi suku dan budaya bangsa sendiri merupakan materi pokok dalam pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV semester 1, yang mencakup unsur-unsur budaya, suku, agama, ras, dan adat istiadat di Indonesia.

4. Kemampuan Bernalar Kritis

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam kegiatan belajar salah satu kemampuan yang harus dimiliki yaitu kemampuan bernalar kritis. Pengertian bernalar kritis adalah kemampuan untuk bernalar secara logis dan sistematis ketika akan mengambil suatu keputusan maupun dalam menyelesaikan permasalahan tertentu.

1.9 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Question Card* sebagai berikut:

1. Media *Question Card* akan membantu untuk siswa memperoleh suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak cepat bosan dalam belajar.
2. Media ini dapat dipergunakan guru selama kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran selain dari media power point yang dimana sudah sering dipergunakan oleh guru.
3. Pengembangan media *Question Card* mampu membangun semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.