

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi baca tulis adalah ilmu fundamental sebelum melanjutkan ke ilmu atau keterampilan yang lain. Literasi baca tulis merupakan keterampilan awal yang diperkenalkan dan kedua hal ini termasuk dalam literasi fungsional yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Junita et al. 2022). Keterampilan literasi membaca dan menulis yang baik memungkinkan siswa memahami makna teks yang mereka baca. Selain itu, jika seseorang yang memiliki keterampilan literasi baca-tulis yang baik, maka sebagai individu, masyarakat, dan bangsa, tidak akan mudah terpengaruh oleh berbagai informasi yang datang tanpa henti. (Priyono P., et al, 2022). Oleh karena itu, keterampilan ini juga dapat memperluas wawasan kemudian menangkap suatu informasi yang mampu mempermudah mereka dalam mempelajarinya dan menjadikan sebuah pembelajaran dalam kehidupan mereka.

Memperhatikan pentingnya keterampilan literasi baca tulis pada siswa, tentu memiliki dampak pada kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan atau berpikir kritis. Hal ini terlihat dari banyaknya kasus yang sering ditemui yaitu orang Indonesia sering mempercayai informasi palsu atau *hoax* tanpa memeriksa kebenarannya adalah bukti rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka. Kurangnya minat siswa dalam membaca juga akan berdampak pada kemampuan berpikir kritis masyarakat Indonesia ini (Anisa, Ipungkarti & Saffanah, 2021). Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan kognitif tingkat tinggi yang memungkinkan siswa dapat memecahkan masalah, membuat kesimpulan logis, dan

menganalisis data dengan benar. Kecakapan dalam berpikir kritis dapat membuat peserta didik mampu dalam membandingkan informasi yang diperoleh seperti informasi milik pribadi maupun informasi yang diterima dari luar (Rediani N. N., 2022). Maka dari itu, mengembangkan pemikiran kritis sejak sekolah dasar dapat membantu siswa menjadi pembelajar mandiri dan pemecah masalah di masa depan. (Rahayu & Sapriati, 2023).

Pentingnya keterampilan literasi baca tulis dan berpikir kritis pada anak terutama pada siswa SD tentunya menjadi suatu tantangan bagi siswa maupun guru. Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu pesat telah mengubah bagaimana cara berinteraksi, berkomunikasi, dan bagaimana pandangan memahami dunia. Selain berdampak positif namun menjadi tantangan tersendiri sebagai penduduk yang berbangsa dan bernegara. Diperlukannya wawasan pendidikan yang mampu menghindari adanya kegagalan kewarganegaraan dalam masyarakat multikultural, salah satu contohnya yaitu kelompok minoritas dan mayoritas yang berujung pada tindakan perundungan. Pendidikan hak asasi manusia memiliki fokus dalam pengembangan pedagogi yang dapat digunakan dalam penyediaan layanan pendidikan kewarganegaraan yang transformatif (Starkey H., 2021). Berhubungan dengan pendidikan multikultural transformatif yang mana merupakan perubahan diri dimulai dengan kesadaran seseorang tentang hal-hal yang menyebabkan ketidakharmonisan dalam hubungan sosial di sekitarnya dan keinginan untuk memilah penyebab dari dalam dan dari luar diri sendiri (Moeis, 2018). Dengan memahami betapa pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam menangani krisis moral, kita dapat menemukan cara terbaik untuk memasukkan prinsip-prinsip kewarganegaraan ke dalam pendidikan (Ajusman, A., et al., 2024).

Beragamnya permasalahan yang terjadi akibat rendahnya kemampuan berpikir kritis dan literasi baca tulis memerlukan upaya-upaya dalam mengantisipasinya. Namun begitu banyak kendala dalam melatih maupun mengembangkan keterampilan baca tulis dan berpikir kritis pada siswa, baik itu akibat dari dalam diri siswa itu sendiri hingga sarana dan prasarana yang ada. Meskipun siswa di kelas rendah diajarkan membaca dan menulis, saat ini masih banyak anak-anak yang gagal membaca dan menulis bahkan di kelas tinggi (Mutji E., & Suoth L., 2021). Sangat disayangkan anak-anak yang telah sampai di kelas tinggi, yang seharusnya sudah memiliki kemampuan baca tulis yang mumpuni, namun saat ini masih menjadi masalah yang begitu signifikan. Hal ini mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan suatu persoalan yang dihadapinya. Seringkali, ketergantungan pada rumus dan prosedur standar menghambat inovasi dan kreativitas dalam mencari solusi (Agusantia & Juandi, 2022).

Masalah ini berkaitan pula dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas IV di gugus 2 Kecamatan Kubutambahan dengan menemukan fakta bahwa masih terdapat siswa yang kurang dalam kemampuan berpikir kritis dan literasi baca tulis meskipun sudah memasuki kelas tinggi. Kurangnya minat siswa dalam membaca diakibatkan karena ketersediaan buku bacaan yang kurang dan kebanyakan dalam kondisi yang tidak baik, proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yang berakibat siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran dan upaya melatih keterampilan membaca menjadi sulit dilakukan karena fokus siswa yang kurang. Selain itu, penerapan media digital yang inovatif masih kurang diterapkan sehingga kerap

menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep kerap sulit didapatkan siswa karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, hal ini menjadikan siswa kurang mampu dalam berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan suatu persoalan. Hampir semua sekolah memiliki fasilitas elektronik seperti proyektor, LCD, serta *chromebook* namun perangkat tersebut hanya digunakan ketika ANBK saja. Hal ini sangat disayangkan hingga cenderung membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan akan nampak aktivitas siswa yang pasif dan tidak memberikan umpan balik saat guru menyampaikan materi pembelajaran.

Kendala-kendala ini juga dibuktikan dengan hasil dari studi dokumen yaitu pengisian kuesioner literasi baca tulis dan tes berpikir kritis siswa dengan materi Pendidikan Pancasila pada Tabel 1.1 dan 1.2 yang dilakukan di gugus 2 Kecamatan Kubutambahan.

Tabel 1.1
Keterampilan Literasi Baca Tulis Kelas IV

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Kategori			
				Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	SD Negeri 2 Kubutambahan	IV	24	3	5	7	9
2	SD Negeri 3 Kubutambahan	IV	29	3	6	9	11
3	SD Negeri 4 Kubutambahan	IV	30	4	6	11	9
4	SD Negeri 5 Kubutambahan	IV	31	5	7	8	11
Persentase				34,2%		65,7%	

Tabel 1.2
Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 2 Kubutambahan	IV	60	24	8	33,4 %	16	66,6 %
2	SD Negeri 3 Kubutambahan	IV	60	29	9	30%	21	70%
3	SD Negeri 4 Kubutambahan	IV	60	30	8	26,7 %	22	73,3 %
4	SD Negeri 5 Kubutambahan	IV	60	31	5	16,2 %	26	83,8 %
Rata-rata				115	30	26,5 %	85	73,4 %

Berkenaan dengan Tabel 1.1, sebagian besar siswa kelas IV kemampuan literasi baca tulis masih tergolong rendah dengan persentase 65,7% siswa yang belum mencapai nilai maksimum. Di samping itu pada Tabel 1.2, nilai pada kemampuan berpikir kritis di kelas IV juga sebagian besar siswanya belum mencapai nilai maksimum dengan persentase 73,4% yang menandakan kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong sangat rendah. Berdasarkan fenomena ini, solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu mengajak siswa paham akan bacaan yang dibaca dan mampu berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan. Di sini peran guru dalam merancang strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis sangatlah diperlukan, terlebih lagi dalam lingkungan multikultural

yang beragam dalam satu kelas yang sama. Guru memerlukan rencana ataupun strategi yang terstruktur rapi sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan hal ini, akan meningkatkan pendidikan yang berkualitas yang ditandai dengan tumbuhnya masyarakat yang literat (Indriyani V., et al, 2019). Sebaliknya jika permasalahan ini dibiarkan begitu saja, kualitas sumber daya manusia di Indonesia akan semakin merosot dan sulit untuk berkompetisi di kancan global.

Salah satu cara untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad dalam (Wahdah, 2020) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat Briggs (2010) dalam (Wahdah, 2020) juga menyatakan media adalah segala alat fisik yang menyajikan suatu pesan dan menstimulus siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian Prasetyo et al. (2021) menunjukkan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Game edukatif tidak hanya membuat siswa belajar dengan baik, tetapi juga dapat membantu mereka meningkatkan berbagai keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis dan membaca dengan benar. Dengan memasukkan pendekatan pendidikan multikultural transformatif ke dalam media game edukatif, ada peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Metode ini memberi siswa kesempatan untuk mengenal dan menghadapi situasi dan tantangan yang mencerminkan realitas multikultural, selain membantu mereka memupuk empati dan kemampuan berpikir kritis tentang masalah sosial.

Penelitian yang juga dilakukan oleh Nurhasanah et al. (2023) menemukan bahwa pendekatan multikultural dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Game edukatif berpendekatan multikultural transformatif tidak hanya membantu siswa belajar dengan cara yang menarik dan interaktif, tetapi juga dapat membantu mereka meningkatkan berbagai aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis. Game ini dapat membantu siswa belajar mengenali dan menghargai multikulturalisme dan menganalisis kritis isu-isu sosial dan budaya melalui skenario dan tantangan yang mencerminkan keberagaman budaya Indonesia. Dengan menggabungkan kedua komponen ini dalam permainan edukatif berpendekatan multikultural transformatif, ini dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam literasi baca tulis dan berpikir kritis.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji bagaimana media game edukatif berpendekatan pendidikan multikultural transformatif meningkatkan literasi baca tulis dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan untuk pengembangan media pembelajaran kreatif yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam hal lingkungan bermasyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, sehingga dapat diidentifikasi permasalahan oleh peneliti yaitu:

1. Rendahnya tingkat literasi baca tulis siswa dalam hal memahami isi teks bacaan yang mana dari 4 sekolah, rata-rata persentase keterampilan literasi baca tulis hanya mencapai 65,7%, hal ini tentu mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sehingga hanya mencapai 73,4%
2. Metode pembelajaran konvensional tidak efektif dan kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan dalam merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam pengembangan keterampilan literasi baca tulis dan berpikir kritis.
3. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang masih kurang dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang diberikan cenderung monoton dan membosankan.
4. Keterbatasan media pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan multikultural transformatif, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran berpendekatan multikultural transformatif dalam menunjang proses pembelajaran sehingga kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis siswa meningkat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditemukan permasalahan yang begitu beragam. Agar pengembangan dan fokus penelitian yang terarah serta tidak meluas, maka diperlukannya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah keterampilan literasi baca tulis dan berpikir kritis siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan

Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Adapun rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui kepraktisan Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas diharapkan hasil pengembangan Heroes game edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di kelas IV SD ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, kita dapat memperkaya literatur akademis tentang pengembangan game edukatif, penerapan pendekatan multikultural transformatif dalam pendidikan, dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di tingkat kelas IV SD yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian pengembangan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi pada materi pembelajaran lainnya, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini dapat ditinjau dari berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Pengembangan game edukatif berpendekatan multikultural transformatif ini diupayakan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari serta mengembangkan keterampilan literasi baca tulis dan berpikir kritis secara aktif melalui tantangan dan teka-teki yang disajikan dalam game.

b. Bagi Guru

Pengembangan game edukatif berpendekatan multikultural transformatif ini diupayakan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan game edukatif berpendekatan multikultural transformatif ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah dalam mengambil kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan game edukatif berpendekatan multikultural transformatif ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian pengembangan hasil dari penelitian pengembangan game edukatif di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menciptakan produk berupa media game edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan literasi baca tulis pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 3 Kubutambahan. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil yang dikembangkan berupa media edukatif berpendekatan multikultural transformatif dalam meningkatkan literasi baca tulis dan berpikir kritis di kelas IV SD Negeri 3 Kubutambahan pada muatan Pendidikan Pancasila.
2. Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi terkait multikultural transformatif di kelas IV.
3. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan menampilkan soal berbasis masalah ke dalam produk agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan literasi baca tulis.
4. Penciptaan produk diawali pemilihan dengan menganalisis materi yang bermuatan pendekatan multikultural transformatif membuat perancangan soal berbasis masalah, dan membuat jawaban dari soal yang sudah dirancang.
5. Tampilan produk Heroes Game, yaitu:
 - a. Awal : Dalam tampilan awal produk akan menampilkan judul konten materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, menampilkan menu petunjuk informasi.

- b. Inti : Pada tampilan inti akan berisi materi dan game interaktif dengan menampilkan soal berbasis masalah dan berpendekatan multikultural transformatif.
6. Pengembangan media game edukatif interaktif ini memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena soal yang dirancang menggunakan kehidupan nyata siswa dengan mengaitkan materi berpendekatan multikultural transformatif kelas IV SD serta melatih keterampilan literasi baca tulis siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini didasarkan pada hasil observasi di SD Negeri 3 Kubutambahan dan analisis kebutuhan guru serta siswa kelas IV. Dari observasi tersebut, ditemukan berbagai masalah, seperti guru yang telah menggunakan media pembelajaran berupa video dengan aplikasi Canva, namun siswa merasa bosan karena media yang digunakan hanya berupa video dari aplikasi Canva, sehingga kurang variasi dalam proses pembelajaran. Dari masalah yang ditemukan, media yang cocok untuk dikembangkan adalah media game edukatif berpendekatan multikultural transformatif. Media ini penting untuk dikembangkan karena diharapkan dapat mendukung pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar. Selain itu, media berpendekatan multikultural transformatif ini akan melatih siswa berpikir kritis melalui permasalahan yang ada di lingkungan mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media game edukatif berpendekatan multikultural transformatif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar meliputi beberapa hal.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas IV mampu mengoperasikan laptop atau *handphone*.
- b. Tersedia sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *game* edukatif berpendekatan multikultural transformatif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, produk hasil pengembangan ini hanya ditujukan untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar pada..
- b. Penelitian ini fokus pada pengembangan media *game* edukatif berpendekatan multikultural transformatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar, sehingga untuk mengembangkan dengan topik yang lain diperlukan pertimbangan dan penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro,A. 2021).
2. Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Widyastuti R. & Listia Sari Puspita, 2020).
3. Literasi baca tulis merupakan salah satu bentuk literasi yang utama dan wajib dikuasai oleh seseorang sebagai dasar dalam perkembangan belajar di bangku pendidikan (Mutji, E. & Suoth, L. 2021).
4. Berpikir kritis merupakan suatu proses yang melibatkan operasional mental seperti deduksi induksi, kalsifikasi, evaluasi, dan penalaran (Syafitri,E.,et al. 2021
5. Multikultural transformatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengatasi struktur kekuasaan diskriminatif dan menumbuhkan kesadaran sosial yang lebih inklusif (Ham, 2023).
6. Model ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran dengan berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase

langsung dan jangka panjang, sistematis, serta menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat,F.,et al. 2021).

