

# BAB I

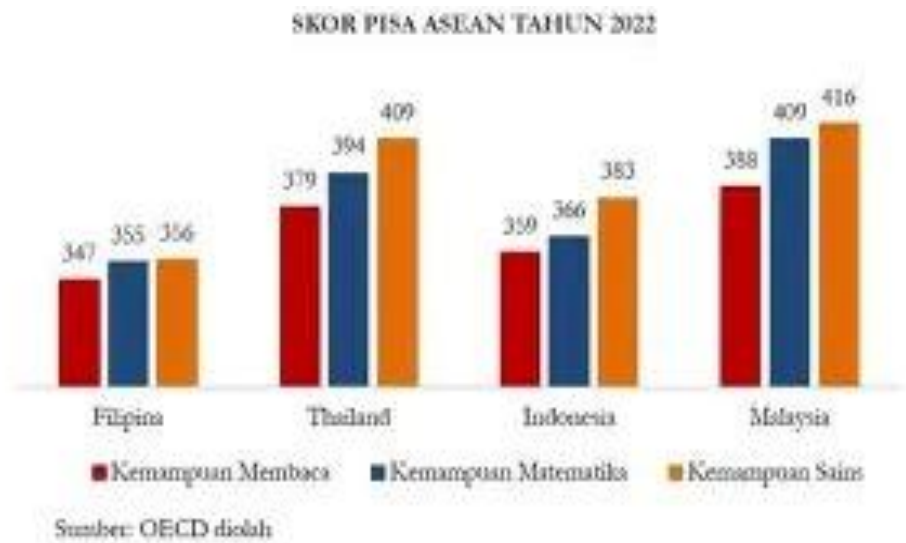
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia di sekitarnya. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), rasa ingin tahu itu seharusnya diarahkan untuk melatih mereka agar mampu berpikir kritis, menganalisis suatu permasalahan, dan mengambil keputusan yang tepat. Namun kenyataannya, banyak pembelajaran yang berlangsung secara satu arah, dimana guru lebih banyak menjelaskan sementara siswa hanya mendengar dan mencatat. Akibatnya, kemampuan bernalar kritis siswa belum berkembang secara optimal. Dalam menghadapi tantangan jaman, siswa perlu dibekali dengan keterampilan yang tidak hanya berbasis pengetahuan, tetapi juga sikap dan nilai hidup yang membentuk karakter mereka. Salah satu nilai luhur yang dapat menjadi dasar pembelajaran adalah falsafah **MAJA LABO DAHU**. Bagi Masyarakat Bima dan Dompu, falsafah ini bermakna “Malu dan takut berbuat salah”. Makna sederhana ini sesungguhnya sangat dalam : malu bila melakukan sesuatu yang tidak benar, dan takut bila melanggar norma serta merugikan orang lain. Nilai ini mendorong setiap orang untuk selalu hati-hati, bertanggung jawab, dan jujur dalam berpikir dan bertindak. Jika *Maja Labo Dahu* dikaitkan dengan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS, maka siswa akan belajar untuk tidak asal menerima informasi, tetapi menimbanginya dengan hati-hati. Mereka akan merasa “malu” bila hanya menyalin jawaban tanpa memahami, dan “takut” bila menyampaikan sesuatu yang keliru tanpa dasar yang jelas. Sikap ini sejalan

dengan tujuan belajar IPAS, yaitu melatih siswa berpikir kritis, logis, dan berbasis bukti. Untuk menanamkan nilai tersebut sekaligus mengembangkan keterampilan bernalar kritis, media pembelajaran interaktif menjadi jembatan yang tepat. Media yang interaktif mampu membuat siswa lebih terlibat, aktif bertanya, mencoba, dan menemukan jawaban sendiri. Ketika dikemas dengan sentuhan nilai maha labo dahu, pembelajaran tidak hanya menjadi menarik, tetapi juga mendidik karakter. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi menarik, tetapi juga mendidik karakter. Dengan demikian, siswa bukan hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakar pada budaya luhur daerah nya.

Menurut Susanto (Setyawan & Kristanti, 2021) bernalar kritis adalah suatu kemampuan bernalar pada taraf tinggi dari analisis masalah, mengenal masalah, melakukan pemecahan, menyimpulkan serta mengevaluasi. Winarti, (Normadhita, 2018) Indikator yang harus dicapai peserta didik dalam bernalar kritis adalah: a) mampu bertanya, b) mampu mengungkapkan pendapat/argument, c) mampu menjawab, d) mampu menarik kesimpulan, e) mampu memecahkan masalah, f) mampu menilai dan mengevaluasi hasil. Oleh karena itu, kemampuan bernalar kritis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Adapun dampak apabila peserta didik tidak memiliki kemampuan bernalar kritis yakni membuat pikiran dan otak tidak fleksibel, peserta didik akan kaku dalam berbicara, berpendapat, menyimpulkan masalah, dan terlebih tidak mampu dalam memecahkan masalah.



*1 Kemajuan Indeks R-IPBN Tahun Anggaran 2025*

Grafik 1.1 Data hasil PISA pada Sains tahun 2022

Kemampuan bernalar kritis harus didukung oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pembelajaran IPAS yang memiliki peran penting yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. IPAS sebagai expositions/metode penyelidikan meliputi cara bernalar, sikap dan langkah-langkah kegiatan scientis untuk memperoleh produk-produk IPAS, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan informasi, bereksperimen dan prediksi. Pembelajaran IPAS memberikan pengalaman langsung dengan mengembangkan berbagai kompetensi dan keterampilan yang ada pada diri peserta didik dengan menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu bernalar kritis diperlukan dalam menggali dan mengenal pembelajaran IPAS agar mampu

memecahkan masalah, bernalar kreatif, mampu menganalisa, menarik kesimpulan dan menghasilkan produk.

Grafik 1.1 terlihat bahwa literasi/kemampuan membaca, numerasi dan sains para pelajar Indonesia umur 15 tahun menurut skor PISA, negara Indonesia masih dibawah negara Thailand dan Malaysia dan diatas negara Filipina. Skor PISA 2022 Indonesia untuk setiap mata pelajaran adalah: Literasi Membaca: 359, Matematika: 366, Sains: 383. Skor tersebut jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata skor PISA untuk setiap mata pelajaran, yaitu: Membaca dan sains: 476, Matematika: 472. Indonesia menempati peringkat ke-69 atau posisi ke-12 terbawah dalam daftar PISA 2022 dengan total skor 1.108. Pada survei PISA 2022 ini terdapat 81 negara berpartisipasi dalam Program Evaluasi Sistem Pendidikan Internasional (PISA) ini.

Upaya pemerintah untuk meningkatkan akses terhadap pendidikan di apresiasi oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* selaku penyelenggara PISA. Hal ini di lihat dari peningkatan presentase penduduk yng bersekolah dalam laporan studi yang di sampaikan oleh Yuri Belfali, *Head of The Early Childhood and School Division, Directorate of Education and skill , ECD*. Belfali, (2019) juga menyampaikan bahwa guru-guru di indonesia tergolong memiliki antusiasme yang tinggi. Antusiasme para guru Indonesia termasuk empat tertinggi setelah Albani, Kosovo dan Korea. Namun, kebanyakan guru masih belum memahami kebutuhan setiap individu murid nya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar meningkatkan kemampuan bernalar kritis adalah dengan mengintegrasikan perangkat Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK)

dalam pembelajaran IPAS. Berbagai bentuk TIK yang dapat dimanfaatkan adalah komputer, Daryanto et al., (2020) menyatakan bahwa peserta didik harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak peserta didik tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer, pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan. Media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran guru yang mengajar peserta didik dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil pengalaman mengajar pada Kampus Mengajar angkatan 4 tahun pelajaran 2021/2022 yang dilakukan di SDN 10 Sila Kabupaten Bima diperoleh fakta yang terjadi di sekolah bahwa dalam pembelajaran muatan IPAS di kelas IV masih diajarkan secara konvensional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah, membaca buku teks dan mengerjakan tugas di Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD), belum di kembangkannya media pembelajaran interaktif yang sesuai kebutuhan siswa dengan memanfaatkan fasilitas yang ada, padahal di sekolah tersebut terdapat berbagai macam fasilitas yang mendukung baik media maupun ruang kelas. Rendah nya kemampuan bernalar peserta didik tersebut dilihat dari proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang melakukan aktivitas belajar diluar konteks pembelajaran, seperti bermain-main dengan teman sebangkunya, mengganggu teman-temannya yang sedang belajar,

serta ada juga yang berdiam diri, jika hal ini terus dibiarkan, maka kemampuan bernalar kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS tidak akan mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Untuk itu perlu dilakukan upaya yang dapat mengatasi hal tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyusun materi pembelajaran IPAS yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif, hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa keuntungan yaitu ditinjau dari karakteristik peserta didik yang tidak suka pelajaran yang bersifat monoton, maka dengan media pembelajaran pembelajaran tidak bersifat monoton karena mengabungkan gambar, suara, gerak dan animasi, di dalam pembelajaran ini juga tidak hanya terpaut dengan materi saja tetapi ada juga game interaktif yang berhubungan dengan materi sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan rasa ingin tahu peserta didik.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian pertama oleh Rohman et al., (2021). Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dilakukan pada tingkat SD/MI. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, media tersebut sama-sama digunakan di dalam kelas menggunakan proyektor. Penelitian kedua oleh Rositawati, (2019). Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam media pembelajaran berbasis disertai dengan kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik kemampuan bernalar kritis peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan Canva untuk membuat gambar-gambar yang akan dikemas didalam Media pembelajaran interaktif Perbedaannya terletak pada

materi yang disajikan dan satuan pendidikan, peneliti mencoba mengembangkan media dengan kebutuhan materi peserta didik dengan usia tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ketiga oleh Siti Yumini, (2015). Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis keterampilan proses dasar pada materi “Perubahan bentuk energi”. Sehingga diharapkan produk yang dikembangkan dapat membantu guru dan peserta didik belajar IPAS di SD untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik, dengan demikian produk yang dihasilkan dapat membuat pembelajaran IPAS lebih bermakna, dan dapat menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hasil dari beberapa temuan penelitian di atas, maka bisa dilihat bahwa inovasi penelitian ini merupakan peningkatan terhadap kemampuan bernalar kritis peserta didik pada materi IPAS melalui media pembelajaran interaktif, karena ditemukan belum ada peneliti sebelumnya yang mengangkat penelitian tentang masalah tersebut. Evaluasi dalam setiap kegiatan sangat penting dilakukan baik dalam setiap organisasi ataupun instansi-instansi yang ada, untuk mengetahui keberhasilan suatu program yang telah dirancang dan dilaksanakan dalam mencapai suatu tujuan tertentu untuk itu dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif SDN 10 SILA apakah mengalami keberhasilan ataupun sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sikap *Maja Labo Dahu* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sdn 10 Sila”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi Masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu :

- 1.2.1 Media pembelajaran IPAS yang digunakan saat ini sudah baik namun pendidik kurang kreatif dalam pembelajaran maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran.
- 1.2.2 Rendahnya kemampuan bernalar kritis peserta didik.
- 1.2.3 Pembelajaran masih menggunakan buku yang siap pakai saja sehingga peserta didik dalam belajar masih kurang antusias.
- 1.2.4 Belum dikembangkannya media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis keterampilan proses dasar untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis .

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila ?
- 1.4.2 Bagaimana validitas Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila ?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila ?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari pengembangan Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada peserta didik kelas IV SDN 10 Sila adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila

1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 10 Sila

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

### 1.6.1 Bagi peserta didik

- (1) Mempermudah peserta didik untuk mempelajari pelajaran IPAS.
- (2) Menumbuhkan antusias dan motivasi belajar peserta didik
- (3) Peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karna menggunakan media yang lebih menarik.

### 1.6.2 Bagi Pendidik

- (1) Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran.
- (2) Meningkatkan wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan berguna untuk suatu proses pembelajaran.
- (3) Menjadi motivasi bagi pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

### 1.6.3 Bagi Sekolah

Agar dapat meningkatkan suatu mutu pendidikan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat di manfaatkan untuk

menambang semangat peserta didik serta wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.

#### 1.6.4 Bagi Peneliti Sendiri.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran

