

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai aspek yang sangat penting bagi kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf (2018) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia dalam mencapai kebahagiaan lahir dan batin. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia (Astuti et al., 2022).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Wendy Budiargo, 2017). Jadi, pendidikan adalah suatu aktivitas yang dimana seseorang mendapatkan sebuah ilmu dari seseorang, yang menambah ilmu tersebut untuk kedewasaan pribadinya.

Pada sistem pendidikan nasional haruslah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik itu pada tingkat lokal, nasional, maupun tingkat global. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, haruslah ada sebuah peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang begitu penting untuk pembangunan yang berkelanjutan pada aspek kehidupan manusia. Pada era globalisasi ini, indonesia tidak mati-matinya melakukan

pembangunan pada segala bidang kehidupan yang baik pembangunan material maupun spiritual termasuk sumber daya manusia (Abdurrahman, Mulyono, 2014). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) adalah undang-undang yang mengatur tentang pendidikan di Indonesia. Undang-undang ini bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter bangsa dan kualitas sumber daya manusia yang kompeten, berakhlak mulia, serta mampu bersaing di tingkat global.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono adalah mengamati, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses tersebut melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Pendidikan tidak terlepas dari peranan penting dalam kehidupan manusia dan juga merupakan bagian salah satu wahana menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Manusia bisa dikatakan berkualitas sangat ditentukan oleh tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dan hal demikian harus ada pada pendidikan. Dengan melalui pendidikan manusia

akan mampu untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, unggul untuk nilai tambah, hingga menciptakan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tantangan pada era globalisasi.

Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk mengetahui berbagai ilmu pengetahuan. Potensi ini maksudnya adalah berupa keterampilan-keterampilan yang akan menjadi bekal bagi peserta didik ketika terjun di lingkungan masyarakat (M. Agung Furwanto, 2017).

Pentingnya pendidikan ini dijelaskan pada kelangsungan hidup manusia. Karena manusia akan mengetahui mana yang baik dan yang buruk, yang membawa manfaat dan membawa madarat. Bahkan, Al-Qur'an memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. Al- Qur'an surat Al-Mujaadilah (58) : 11 menyebutkan (Departemen Agama, 2000).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Dalam tafsirnya, para ulama menjelaskan bahwa ayat ini menegaskan pentingnya menempati posisi yang lebih tinggi dalam hal ilmu

dan wawasan. Allah SWT menyatakan bahwa orang yang berilmu dan beriman akan diberikan derajat yang lebih tinggi sebagai penghargaan atas usaha dan upaya mereka dalam menuntut ilmu. Oleh karena itu, ayat ini menjadi dorongan bagi umat Islam untuk terus meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan mereka, sekaligus memberi penghormatan kepada orang yang lebih berilmu, karena ilmu adalah salah satu jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dalam konteks pendidikan, ayat ini mengingatkan bahwa ilmu merupakan faktor utama yang dapat membawa kemajuan dan peningkatan derajat di hadapan Allah SWT (Departemen Agama, 2000).

Pendidik saat ini sangatlah berperan aktif dalam pembelajaran dan dituntut harus kreatif serta inovatif, contohnya saja dengan menggunakan sebuah media pembelajaran menarik yang dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah banyak inovasi-inovasi terbaru dari yang sebelumnya hanya sederhana, menjadi sangat modern seiring perkembangan zaman. Untuk menunjang hal tersebut, maka penulis merancang sebuah media pembelajaran menarik dan sangat kreatif yaitu berbentuk permainan kartu yang bernama *Truth Or Dare* (Muhaymin & Syahrir, 2024).

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan esensial yang memungkinkan individu untuk menganalisis informasi secara mendalam, membuat keputusan yang informatif, dan menyelesaikan masalah dengan solusi yang kreatif dan efektif. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang kompleks. Berpikir kritis tidak hanya mencakup kemampuan

untuk mempertanyakan dan mengevaluasi informasi tetapi juga untuk memproses informasi secara rasional dan objektif.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat signifikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena bertujuan untuk membentuk karakter dan memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai dasar negara. Dalam kurikulum Pendidikan Pancasila, peserta didik diperkenalkan pada lima sila Pancasila yang meliputi nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut serta mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Pengajaran Pendidikan Pancasila sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Metode konvensional seperti ceramah dan pembelajaran berbasis teks seringkali tidak memadai untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian oleh Arifin (2021) menunjukkan bahwa metode pengajaran yang pasif dapat menghambat keterlibatan peserta didik dan mengurangi pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif.

Truth Or Dare (TOD) adalah permainan sosial yang melibatkan pemain dalam menjawab pertanyaan (truth) atau melakukan tantangan (dare). Konsep ini, jika diadaptasi untuk keperluan edukatif, dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut penelitian oleh Amalia dan Fitriani (2020), penggunaan permainan

edukatif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan keterampilan berpikir kritis mereka dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Pengembangan media kartu TOD untuk Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengintegrasikan elemen permainan dengan konten edukatif yang relevan. Kartu TOD dapat dirancang dengan pertanyaan dan tantangan yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila, serta skenario yang mendorong peserta didik untuk menerapkan dan merefleksikan nilai-nilai tersebut dalam konteks situasi nyata. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis mengenai situasi sosial dan moral.

MIN 1 Kota Pariaman, sebagai lembaga pendidikan dasar, menghadapi tantangan dalam menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan cara yang menarik dan efektif. Pengembangan media kartu TOD merupakan salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan ini dengan menyediakan alat bantu yang tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk Pendidikan Pancasila. Dengan mengimplementasikan media kartu TOD, diharapkan peserta didik kelas IV di MIN 1 Kota Pariaman akan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam, serta dapat

mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting untuk kehidupan mereka.

Permainan kartu *Truth Or Dare* merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan cara individu, dimana permainan tersebut menggunakan dua kartu yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Kartu *truth* ini hanya membutuhkan jawaban “Ya atau tidak serta harus menyebutkan alasan jawaban tersebut, sedangkan kartu *dare* berisikan pertanyaan-pertanyaan dan membutuhkan jawaban. Urutan permainan akan ditentukan dengan cara menggunakan aplikasi wordwall atau spinner. Pemain akan diberi waktu 1 menit untuk kartu *truth* dan 2 menit untuk kartu *dare* tergantung seberapa susah tantangan untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan (Koswara Dinata, 2021).

Permainan *Truth Or Dare* ini sebelumnya sudah dikembangkan oleh peneliti lain namun masih ada beberapa kekurangan dari hasil penelitian tersebut. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 1 Kota Pariaman dan melakukan wawancara terhadap wali kelasnya yaitu Ibu Ina Marlinda S.Pd,G.Sd. terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran salah satunya kurangnya alat atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung bosan karna pendidik hanya menggunakan metode ceramah di kelas. Padahal kurikulum yang digunakan disekolah adalah kurikulum merdeka yaitu pada kelas 1 dan kelas IV. Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang

menyenangkan, santai, tenang, bebas tekanan, bebas stres, serta menampilkan bakat peserta didik (Rahmad Fadhli, 2022).

Beberapa faktor dilihat adalah faktor pendidik dan faktor peserta didik. Faktor pendidik yaitu kurangnya media pembelajaran yang maksimal kepada peserta didik untuk berpikir kritis, pembelajaran kurang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor peserta didik yaitu, peserta didik kurang mampu untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis karena tidak adanya alat pendukung seperti media pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kurang bermakna, peserta didik kurang mampu menyelesaikan dan menemukan suatu masalah secara sendiri serta memberikan kesimpulan dari pembelajaran.

Tabel 1. Data Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas IV

No	Indikator Pesertadidik Berpikir Kritis	Rentang Nilai	Jumlah Peserta didik
1.	Peserta didik dapat memberi penjelasan sederhana terhadap materi Pendidikan Pancasila (menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia)	T	9
		TT	19
2.	Peserta didik dapat membangun keterampilan dasar terhadap materi Pendidikan Pancasila (menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia)	T	13
		TT	15
3.	Peserta didik dapat menyimpulkan materi Pendidikan Pancasila (menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia)	T	6
		TT	22
4.	Peserta didik dapat memberikan penjelasan lanjut mengenai materi Pendidikan Pancasila (menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia)	T	10
		TT	18
5.	Peserta didik dapat mengatur strategi dan taktik mengenai materi Pendidikan	T	7
		TT	21

	Pancasila (menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia)		
--	--	--	--

Sumber : Dokumen Kelas IV MIN 1 Kota Pariaman

Berdasarkan tabel diatas, bahwa Analisis terhadap indikator berpikir kritis peserta didik dalam materi Pendidikan Pancasila, yang berfokus pada penghargaan terhadap keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, menunjukkan tantangan signifikan di kalangan 28 peserta didik. Pada indikator pertama, hanya 9 peserta didik yang berhasil memberikan penjelasan sederhana dengan nilai "T" (Tuntas), sedangkan 19 peserta didik memperoleh nilai "TT" (Tidak Tuntas). Demikian pula, pada indikator kedua, 13 peserta didik tuntas dalam membangun keterampilan dasar, sementara 15 peserta didik belum tuntas. Hal yang lebih mencolok terlihat pada indikator menyimpulkan materi, di mana hanya 6 peserta didik yang mampu menyimpulkan dengan baik, sementara 22 peserta didik tidak mencapai pemahaman yang diharapkan. Indikator untuk memberikan penjelasan lanjut menunjukkan hasil yang mirip, dengan 10 peserta didik tuntas dan 18 peserta didik tidak tuntas. Terakhir, dalam mengatur strategi dan taktik, hanya 7 peserta didik yang berhasil tuntas, sedangkan 21 peserta didik masih kesulitan. Hasil ini mengindikasikan perlunya intervensi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran, agar semua peserta didik dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan baik.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara memilih media pembelajaran yang bervariasi dan tepat yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Untuk itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan permainan ini dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila, agar peserta didik nantinya lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media permainan *Truth Or Dare* ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk kartu yang berkualitas dan efektif. Pentingnya sebuah media pembelajaran yang akan melibatkan seluruh indra dan pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan sebuah konsep yang dapat diajarkan untuk membantu peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna.

Diharapkan bahwa implementasi media kartu TOD ini akan menghasilkan dampak positif, baik dalam hal peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik maupun dalam kualitas pengajaran Pendidikan Pancasila secara keseluruhan.

Hal ini melatar belakangi penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* (TOD) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 1 Kota Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang optimal.
2. Pendidik pada umumnya kurang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang.
4. Media pembelajaran interaktif masih terbatas dan tidak cukup menstimulasi keterampilan berpikir kritis.

5. Kurangnya pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam konteks praktis.
6. Kurangnya motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan permasalahan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) di kembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kemampuan berpikir kritis.
2. Uji coba pengembangan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) dilakukan di MIN 1 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kemampuan berpikir kritis?
2. Bagaimana uji coba pengembangan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang dilakukan di MIN 1 Kota Pariaman dari aspek valid, praktis, dan efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, adapun tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengembangan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kemampuan berpikir kritis.
2. Untuk mengetahui uji coba pengembangan media kartu *Truth Or Dare* (TOD) yang dilakukan di MIN 1 Kota Pariaman dari aspek valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara umum, manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi terhadap proses pembelajaran dan juga sebagai rujukan atau referensi terkait media yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* yang dapat diorientasikan pada kurikulum merdeka di tingkat SD/MI.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna yang berbeda dari biasanya, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada saat proses

pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran kartu *Truth Or Dare*.

b. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru adalah sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran kartu *Truth Or Dare* yang lebih inovatif serta penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang dapat diorientasikan pada kurikulum merdeka, sehingga nantinya dapat terwujud sebuah pembelajaran bermakna yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan bagi peneliti yaitu dapat memberikan suatu pengalaman dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas. Dan juga memberikan pengetahuan peneliti terkait adanya media pembelajaran, keterampilan proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kurikulum merdeka.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu *Truth Or Dare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila MIN 1 Kota Pariaman. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bentuk produk yang dikembangkan berupa media kartu *Truth Or Dare*.

Media kartu ini menggunakan kertas *art carton* dengan ukuran kartu 11x 9 cm, dengan kurang lebih 2 minggu pembuatan desain 10 kartu *truth* dan 10 kartu *dare*. Materi yang disampaikan terfokus pada materi Pendidikan Pancasila semester 1. Bagian-bagian yang ada pada media tersebut yaitu: cover bagian depan dengan gambar animasi yang menarik dan berwarna yang bertuliskan *truth* dan *dare*. Bagian belakang kartu bertuliskan pertanyaan-pertanyaan dan tantangan yang menyangkut pada media kartu *Truth Or Dare* sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila.

2. Cara penggunaan media kartu *Truth Or Dare* (TOD)

- a. Persiapan Kartu "*Truth or Dare*" dengan Fokus pada Pemikiran Kritis

Buatlah kartu "*Truth*" dan "*Dare*" dengan pertanyaan atau tantangan yang dapat merangsang analisis dan evaluasi peserta didik terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka. Sebagai contoh, selain hanya menjawab pertanyaan tentang Pancasila, peserta didik juga dapat diminta untuk menilai situasi atau menganalisis dampak dari tindakan tertentu.

- b. Pembagian Kartu dan Penjelasan

Bagikan kartu "*Truth*" dan "*Dare*" kepada peserta didik. Sebelum mereka mulai, jelaskan bahwa mereka tidak hanya diminta untuk menjawab atau melakukan tantangan, tetapi juga harus

menganalisis dan memberikan alasan mengapa mereka mengambil tindakan tertentu atau memiliki pandangan tertentu terkait nilai-nilai Pancasila.

c. Cara Bermain dengan Fokus pada Berpikir Kritis

- 1) Giliran Bertanya (Kartu *Truth*): Setiap peserta didik bergiliran memilih kartu "*Truth*". Peserta didik harus menjawab pertanyaan dengan alasan yang kuat dan menghubungkan jawaban mereka dengan nilai-nilai Pancasila.
- 2) Giliran Tantangan (Kartu *Dare*): Jika memilih kartu "*Dare*", peserta didik harus melaksanakan tantangan yang diberikan, seperti menunjukkan sikap adil, menghargai perbedaan, atau memecahkan masalah secara damai. Setelah itu, peserta didik harus menilai apakah tindakannya sudah mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan menyampaikan refleksi tentang keputusan atau tindakan mereka.

d. Diskusi dan Refleksi

Setelah setiap giliran, adakan sesi diskusi untuk mengevaluasi jawaban dan tindakan peserta didik. Ini memberi kesempatan untuk berpikir lebih dalam dan menghubungkan pengalaman pribadi mereka dengan nilai Pancasila.

e. Penutup

Di akhir permainan, mengajak peserta didik untuk mendiskusikan apa yang mereka pelajari selama permainan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Media dibuat semenarik mungkin dengan berbagai warna dan gambar animasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.
- b. Kegiatan belajar peserta didik akan lebih menyenangkan dan menarik.
- c. Peserta didik sebagai subyek penelitian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

2. Keterbatasan

Keterbatasan Pengembangan Media Kartu *Truth Or Dare* (TOD) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 1 Kota Pariaman.

Meskipun pengembangan media kartu *Truth or Dare* (TOD) dapat menjadi alternatif yang menarik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

a) Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Implementasi media kartu TOD memerlukan waktu yang cukup untuk proses pembelajaran yang melibatkan permainan. Sementara itu, alokasi waktu yang tersedia dalam kurikulum untuk pelajaran Pendidikan Pancasila mungkin terbatas. Hal ini dapat mempengaruhi seberapa efektif permainan ini dapat dilaksanakan dalam sesi pembelajaran yang sudah terjadwal padat.

b) Keterbatasan Pemahaman Konsep oleh Peserta Didik

Meskipun permainan dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, ada kemungkinan bahwa beberapa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep-konsep dalam materi Pendidikan Pancasila yang harus dibahas dalam permainan. Oleh karena itu, pengembangan media TOD harus dilengkapi dengan penjelasan yang jelas dan memadai mengenai materi yang diangkat, sehingga permainan dapat mendukung pemahaman konsep.

c) Tantangan dalam Penyesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam cara mereka berpikir dan berinteraksi. Beberapa peserta didik mungkin merasa canggung atau tidak nyaman dengan format permainan seperti TOD, yang mengharuskan mereka untuk terlibat dalam aktivitas kelompok secara lebih aktif. Oleh karena itu, adaptasi dalam desain permainan perlu dilakukan agar dapat menjangkau semua jenis peserta didik, baik yang aktif maupun yang lebih introvert.

d) Kesulitan dalam Menilai Keterampilan Berpikir Kritis

Evaluasi kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui permainan seperti TOD bisa menjadi tantangan. Penilaian yang objektif dan tepat terhadap tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik memerlukan instrumen evaluasi yang lebih mendalam dan tidak hanya berdasarkan hasil permainan. Oleh karena itu, pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat

diperlukan untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media TOD.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan tersebut, perlu adanya upaya perbaikan dan penyempurnaan dalam desain serta implementasi media kartu TOD agar dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di MIN 1 Kota Pariaman.

