

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LABIRIN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS 3 SD GUGUS V KECAMATAN BULELENG**

Oleh

Ida Ayu Made Idya Argantari, NIM 2211031508

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah

Dasar Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menuntut inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik Generasi Z yang cenderung cepat bosan dengan metode konvensional. Masalah utama yang ditemukan di SD Gugus V Kecamatan Buleleng adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat teoritis dan deskriptif. Penggunaan metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media interaktif menyebabkan daya serap materi tidak maksimal (di bawah 40%). Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Labirin terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 3 SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian melibatkan siswa kelas 3 di SD N 1 Kampung Anyar dan SD N 4 Kaliuntu. Media Labirin dirancang sebagai permainan edukatif yang mengharuskan siswa melewati rintangan berupa pertanyaan materi pelajaran untuk menemukan jalan keluar, sehingga merangsang pemecahan masalah secara logis dan analitis. Media Labirin berpotensi besar menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar yang gemar bermain dan bereksplorasi. Inovasi ini diharapkan menjadi solusi alternatif bagi guru dalam mengonversi materi teoritis menjadi pengalaman belajar konkret. Melalui penerapan media interaktif ini, diharapkan terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Kata Kunci: Media Labirin, Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

***THE EFFECT OF USING LABYRINTH MEDIA IN THE PANCASILA
EDUCATION SUBJECT ON CRITICAL THINKING OF GRADE 3
STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL GUGUS V
BULELENG DISTRICT***

By

Ida Ayu Made Idya Argantari, Student ID 2211031508

Undergraduate Program in Elementary School Teacher Education

Department of Basic Education

ABSTRCT

Education in the Industrial Revolution 4.0 era demands learning innovations that can accommodate the characteristics of Generation Z who tend to get bored quickly with conventional methods. The main problem found in Elementary School Cluster V, Buleleng District, is the low critical thinking skills and learning interest of students in the theoretical and descriptive Pancasila Education subject. The use of lecture methods and minimal use of interactive media results in less than optimal material absorption (below 40%). This study aims to test the effect of using the Labyrinth learning media on the critical thinking skills of third-grade elementary school students in the Pancasila Education subject. The research method used is quantitative with an experimental design. The study population involved third-grade students at Elementary School 1 Kampung Anyar and Elementary School 4 Kaliuntu. The Labyrinth media is designed as an educational game that requires students to overcome obstacles in the form of subject matter questions to find a solution, thereby stimulating logical and analytical problem solving. The Labyrinth media has great potential to create an active, creative, and fun learning atmosphere in accordance with the developmental stage of elementary school-aged children who love to play and explore. This innovation is expected to be an alternative solution for teachers in converting theoretical material into concrete learning experiences. Through the implementation of this interactive media, it is hoped that there will be a significant improvement in students' critical thinking skills compared to using conventional methods.

Keywords: Labyrinth Media, Critical Thinking, Pancasila Education, Elementary School.