

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memasuki Era Revolusi Industri dituntut secara maksimal dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan di Era Revolusi Industri memiliki ciri khas serba cepat dan *update*. Fenomena di Era Revolusi Industri ditandai dengan hadirnya generasi gen z yang modern, yang tidak senang duduk berlama-lama di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang monoton di dalam kelas sudah tidak cocok lagi karena sangat membosankan dan dapat menurunkan gairah belajar peserta didik (Ayshara, 2024). Oleh karena itu, guru ditantang untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, gembira, menyenangkan, dan berbobot.

Pendidik diharapkan untuk mengembangkan potensi peserta didik sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menarik cara berpikir kritis siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Wulandari dkk., 2023) . Proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal jika ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaannya.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Lestari, 2020). Media pembelajaran

merupakan salah satu dari komponen kegiatan pembelajaran yang memiliki andil besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas (Wulandari dkk., 2023). Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik yang mampu merangsang minat dan keaktifan serta berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Era globalisasi seperti sekarang ini, media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam media pembelajaran telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Media dalam kegiatan belajar mengajar dikelompokkan berupa, media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Media proyeksi seperti, slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Hapsari, 2021).

Seiring berkembangnya zaman, ada pula media pembelajaran yang berbentuk permainan (game) sebagai sarana kegiatan belajar sambil bermain (Sitorus dkk., 2020). Pada jenjang anak usia Sekolah Dasar (SD), anak-anak usia ini senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung (Agustian, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas menandakan bahwa anak pada usia tersebut sangat baik jika menerima pembelajaran berupa permainan, mengusahakan mereka berpindah atau bergerak, belajar dalam kelompok, serta memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Para ahli juga berpendapat bahwa mudah mengajari anak dengan cara bermain. Seperti seorang filsuf terkemuka bernama Plato mengemukakan bahwa anak-anak lebih mudah mempelajari aritmetika dengan cara membagi-bagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok balok kepada anak usia 3 tahun, pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan (Qomariah dkk., 2021).

Penelitian ini bermaksud menggunakan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan akan tetapi terdapat unsur edukasi di dalamnya. Media pembelajaran berbentuk permainan yang terdapat unsur edukasi di dalamnya yang diberi nama Media Labirin. Permainan labirin adalah sebuah permainan menemukan jalan keluar dengan cara menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media labirin ini nantinya akan dikemas seperti di dalam film ketika seseorang melewati sebuah labirin dan di dalam labirin itu akan menemukan beberapa rintangan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Penelitian ini akan berlangsung di SD N 1 Kampung Anyar merupakan Sekolah Dasar yang beralamat di Jl. Kaswari No.12, Kampung Anyar, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Dan SD N 4 Kaliuntu merupakan Sekolah Dasar yang beralamat di Jl. Dewi Sartika No.37, Kaliuntu, Kecamatan Buleleng,

Kabupaten Buleleng. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terkemas dalam pembelajaran tematik di kelas 3 SD N 1 Kampung Anyar dan kelas 3 SD N 4 Kaliuntu. Ketertarikan peneliti pada pelajaran tersebut disebabkan kontennya yang bersifat teori, dan membutuhkan pemahaman. Berdasarkan Hasil yang di peroleh di lapangan, peserta didik

cenderung tidak menyukai sebuah teori yang pada umumnya harus dipahami dan dihafal. Peserta didik lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang membuat mereka aktif, kreatif, berinovatif, dan berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 1 Kampung Anyar juga terbilang rendah. Ketut Yudaeni, S.Pd. selaku wali kelas kelas 3 SD Negeri 1 Kampung Anyar mengatakan bahwa, “penggunaan media pembelajaran yang membangun berpikir kritis peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat minim sehingga cara berpikir kritis peserta didik rendah dalam kegiatan pembelajaran.” (17/04/2025). Guru-guru di sekolah ini cukup mengetahui tentang bagaimana cara mengaplikasikan teknologi Pendidikan, akan tetapi minimnya kelengkapan dan ketersediaan teknologi Pendidikan di sekolah, sehingga guru-guru kesulitan dalam menginovasikan pembelajaran di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Beliau juga menambahkan bahwa “peserta didik akan berminat dalam kegiatan pembelajaran jika kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam belajar”(17/04/2025).

Selain itu, pada kelas 3 SD Negeri 1 Kampung Anyar dan Kelas 3 di SD Negeri 4 Kaliuntu pada setiap pembelajaran tematik, konten materi pelajaran tersebut cukup banyak salah satunya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga bersifat teoritis, naratif, dan deskriptif. Kegiatan belajar mengajar lebih sering menggunakan metode konvensional (ceramah), dan disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dimiliki setiap peserta didik. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya berdiam diri dan mendengarkan, sehingga lama kelamaan mayoritas peserta didik akan merasa jenuh, mengantuk, kurang fokus, kurang bersemangat, dan pada akhirnya

menurunnya cara berpikir kritis peserta didik.

Meskipun guru terkadang menggunakan media lain dalam kegiatan belajar mengajar seperti video, peserta didik tetap cukup sulit untuk dikontrol, kurang fokus, dan kurang memperhatikan. Dari hasil wawancara peneliti kepada Ibu Ketut Yudaeni, S.Pd. dan Ni Luh Eka Saputri, S.Pd. selaku wali kelas 3 Sd Negeri 1 Kampung Anyar dan kelas 3 SD Negeri 4 Kaliuntu mengatakan bahwa “mereka juga kurang fokus dalam belajar sehingga cara berpikir kritis peserta didik menurun, kira-kira peserta didik yang mampu berpikir kritis dalam kegiatan berlangsung tidak lebih dari 50% dan kira-kira jika kegiatan pembelajaran berlangsung, daya serapnya tidak lebih dari 40%”(18/04/2025).

Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini bertujuan mengaplikasikan sebuah media pembelajaran berbentuk labirin yang di dalamnya mengandung unsur edukasi sebagai alternatif baru untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas 3 pada pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media labirin mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat teoritis menjadi lebih menarik sehingga berpikir kritis peserta didik meningkat dan mampu memahami materi yang dipelajari dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media labirin terhadap berpikir kritis peserta didik pada muatan materi Pendidikan Pancasila kelas 3 SD Negeri 1 Kampung Anyar.

Berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial bagian paling penting atau mendasar dari sesuatu yang perlu dikembangkan sejak dini, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, masih banyak ditemukan pendekatan yang bersifat satu arah dan kurang

memberikan ruang dan peluang kepada siswa untuk berpikir secara mendalam, logis, dan analitis dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Solusi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan cara berpikir kritis siswa yaitu salah satunya adalah melalui penerapan dan media pembelajaran yang interaktif dan menantang, seperti media labirin. Media labirin dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mendorong kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara mandiri.

Namun, penggunaan media labirin dalam proses pembelajaran di SD masih belum banyak diterapkan dan diteliti secara mendalam, khususnya terkait efektivitasnya dalam menumbuhkan cara berpikir kritis. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana media labirin dapat memberikan manfaat dan pengaruh terhadap pengembangan cara berpikir kritis siswa SD, serta bagaimana implementasinya dapat dilakukan secara efektif di dalam kelas.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Novita Ely Wardhani & Ika Rahmawati (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Game Labyrinth Adventure Berbasis Android Sesuai Tahap Pemecahan Masalah Polya di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan media ini pada validasi materi memperoleh persentase 94% dan validasi media memperoleh persentase 85,5%.

Pada tahap persentase hasil observasi rata-rata 95%. Berdasarkan hasil tersebut, kesimpulan yang diperoleh adalah media game Labyrinth Adventure layak digunakan.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Yulistari dkk (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Maze (labirin) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

rata-rata kemampuan kognitif anak kelompok kontrol saat pretest sebesar 22,57 sementara kelompok eksperimen sebesar 23,92 dan rata rata kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol meningkat saat posttest sebesar 2,00% dan rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen meningkat saat posttest sebesar 6,79%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan alat permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dan pengaruh besarnya 2,72%.

Penelitian yang relevan di atas, tidak ada studi yang membahas penggunaan media labirin dalam meningkatkan cara berpikir kritis siswa. Dengan demikian penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya. Sehingga peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Labirin Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Cara Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Gugus V Kecamatan Buleleng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalah yang di jadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1 Guru membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
- 2 Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik terhadap cara berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3 Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa kurang dalam berpikir kritis pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah yang ingin di pecakan. Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh penggunaan media labiri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap berpikir kritis siswa kelas 3 SD gugus V Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Labirin terhadap cara berpikir kritis peserta didik pada muatan materi Pendidikan Pancasila kelas 3?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Labirin terhadap cara berpikir kritis peserta didik pada muatan materi Pendidikan Pancasila kelas 3.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini dapat memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui media labirin.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik

Membantu dan mengembangkan peserta didik untuk berpikir kritis dalam

kegiatan pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila.

2) Bagi guru

Menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, menciptakan pembelajaran efektif dan efisien, menjadi pendorong bagi guru dalam berinovasi menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3) Bagi lembaga

Memberi kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sebagai salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan, pemahaman, dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas Lembaga.

4) Bagi peneliti

Peneliti mendapatkan referensi pengetahuan tahapan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sebagai referensi atau perbandingan bagi peneliti yang sejenis dengan penelitian ini.

1.7 Lingkup Penelitian

- 1) Berpikir kritis peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Kampung Anyar.
- 2) Penggunaan media labirin dalam pembelajaran atau proses belajar mengajar.

1.8 Definisi Operasional

Media labirin merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk jalur berliku-liku disebut *maze* (labirin) yang harus dilalui oleh peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara interaktif, mendorong siswa berpikir kritis, serta meningkatkan konsentrasi dan kemampuan problem solving. Dalam praktiknya, siswa harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas di setiap persimpangan untuk bisa melanjutkan ke jalur selanjutnya, sehingga media ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi sekaligus permainan edukatif yang menyenangkan.

1.9 Definisi Konseptual

1.9.1 Media Labirin

Media labirin adalah media pembelajaran yang bentuknya seperti labirin yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur yang di dalamnya terdapat materi-materi pembelajaran. Media labirin dalam penelitian ini berbentuk persegi yang di atasnya terdapat persegi panjang yang membentuk tembok-tembok yang memiliki jalur dan lorong berliku-liku. Dalam lorong berliku-liku akan terdapat rintangan yang harus dilewati agar dapat melanjutkan perjalanan. Jumlah rintangan yang harus dilewati dapat ditambah atau dikurangi sesuai dengan kondisi peserta didik. Media labirin dapat menyajikan semua materi pelajaran karena fungsi media labirin dalam pembelajaran adalah sebagai alat untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dimana materinya disajikan dalam bentuk rintangan yang terdapat dalam media labirin pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran dengan media labirin menggunakan sintaks pembelajaran (RPP). Adapun prosedur dan langkah langkah penggunaan media labirin sebagai berikut:

1. Sebelum memulai permainan guru mempersiapkan semua komponen pendukung
2. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok
3. Guru menjelaskan peraturan permainan
4. Perwakilan setiap kelompok melakukan hom pimpa untuk menentukan kelompok siapa yang akan main pertama
5. Kemudian perwakilan kelompok memulai permainan dengan mengarahkan bidak yang disediakan untuk menuju tujuan yang telah ditentukan
6. Ketika peserta didik menemukan jalan buntu maka peserta didik harus memulai dari awal lagi
7. Ketika peserta didik menemukan rintangan dalam permainan, mereka harus melewati rintangan supaya dapat melanjutkan perjalanan. Rintangannya berupa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran.
8. Melewati rintangan dapat dibantu oleh teman kelompoknya.
9. Ketika peserta didik sudah sampai pada tujuan, maka guru akan melihat berapa lama waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
10. Kelompok yang lebih cepat mencapai tujuan, mereka yang akan menjadi pemenangnya.

1.9.2 Berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan ketrampilan berpikir universal yang berguna untuk semua profesi dan jenis pekerjaan. Demikian juga berpikir kritis berguna dalam melakukan kegiatan membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, berdiskusi, dan sebagainya, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Analisis yang kritis dapat meningkatkan pemahaman tentang suatu masalah. Pemikiran yang analitis,

diskriminatif, dan rasional, membantu memilih alternatif solusi yang berguna dan menyingkirkan solusi yang tak berguna. Pemikiran yang reflektif dan independen dapat menghindari keterikatan kepada keyakinan yang salah, sehingga memperkecil risiko untuk pengambilan keputusan salah yang didasarkan pada keyakinan yang salah tersebut. Ada pun enam indikator sebagai berikut;

- a. *Interpretation* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengekspresikan maksud dari suatu situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau kriteria yang bervariasi.
- b. *Analysis* merupakan kemampuan seseorang untuk mengklarifikasi kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam masalah
- c. *Evaluation* adalah kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas dari suatu pernyataan atau representasi lain dari pendapat seseorang atau menilai suatu kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam suatu masalah.
- d. *Inference* merupakan kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat kesimpulan yang rasional, dengan mempertimbangkan informasi-informasi yang relevan dengan suatu masalah dan konsekuensinya berdasarkan data yang ada.
- e. *Explanation* yaitu kemampuan seseorang untuk menyatakan penalaran seseorang ketika memberikan alasan atas pembenaran dari suatu bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis berdasarkan informasi atau data yang ada, di mana penalaran ini disajikan dalam bentuk argumen.
- f. *Self-regulation* merupakan kemampuan seseorang untuk memiliki kesadaran

untuk memeriksa kegiatan kognitif diri, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan tersebut, serta hasilnya, dengan menggunakan kemampuan analisis dan evaluasi, dalam rangka mengonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil penalaran yang telah dilakukan sebelumnya.

1.9.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pembelajaran Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar yang terdapat pada kelas 3 yakni kumpulan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang dirancang untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cinta tanah air, serta memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Maka materi ini meliputi topik-topik seperti;

1. Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Hidup rukun di rumah dan sekolah
3. Memahami simbol-simbol negara
4. Pentingnya menaati aturan yang berlaku di lingkungan sekitar.

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan dalam membentuk sikap tanggung jawab, toleransi, disiplin, serta rasa cinta terhadap bangsa dan negara .