



## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 3 DI MI MIFTAHUS SA'ADAH KARANGSONO

Oleh:

**Khusnul Hanifah<sup>1</sup>, M. Robith Hidayatullah Zuhri<sup>2</sup>, Ulin Ni'matul Khofifah<sup>3</sup>, Tommy Rianto<sup>4</sup>, M. Luthfi Afif Al Azhari<sup>5</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Ngawi

[khuhanifah@gmail.com](mailto:khuhanifah@gmail.com), [hidayatullahzuhri@gmail.com](mailto:hidayatullahzuhri@gmail.com)

[Ulinnimatul30@gmail.com](mailto:Ulinnimatul30@gmail.com), [tommymrianto5@gmail.com](mailto:tommymrianto5@gmail.com), [luthfiafif@iaingawi.ac.id](mailto:luthfiafif@iaingawi.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2407>

Article info:

Submitted: 16/11/24

Accepted: 15/01/25

Published: 28/02/25

### Abstrak

This study aims to analyze the effectiveness of using learning media in enhancing critical thinking skills and competencies among third-grade students at MI Miftahus Sa'adah. Given the importance of critical thinking skills in the 21st century, learning media is considered a tool that can facilitate an interactive and in-depth learning process. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design to measure the differences in critical thinking skills and student competencies before and after the implementation of learning media. The results indicate that the use of learning media significantly improves students' critical thinking abilities, particularly in problem-solving, analysis, and creativity.

**Keywords:** Learning media, critical thinking, student competencies, basic education, third grade.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan juga sebuah upaya untuk membentuk individu yang berkarakter kuat, mampu berpikir kritis, dan siap menghadapi kompleksitas tantangan masa kini. Salah satu instrumen utama dalam kurikulum pendidikan nasional untuk menanamkan nilai-nilai moral, toleransi, keadilan, dan tanggung jawab sosial adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan ini tidak hanya berperan dalam mengenalkan nilai-nilai dasar bangsa, tetapi juga berupaya menginternalisasikannya dalam sikap dan perilaku siswa sehari-hari. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali menghadapi kendala terkait dengan kurangnya keterlibatan siswa. Pendekatan pengajaran yang cenderung monoton dan satu arah sering kali membuat siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk belajar.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global di era modern ini. Keterampilan berpikir kritis meliputi kemampuan untuk melakukan analisis informasi secara mendalam, mengevaluasi argumen dengan logis, menyelesaikan masalah dengan solusi kreatif, dan membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai moral. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan ini sangat penting karena dapat membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila untuk menanggapi berbagai persoalan sosial, politik, dan budaya di masyarakat. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3, masih relatif rendah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengingat tahap ini merupakan masa penting dalam membentuk pola pikir siswa yang akan berpengaruh pada perkembangan pendidikan mereka di masa depan.



Seiring dengan perkembangan teknologi, penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi suatu keharusan. Salah satu inovasi yang muncul adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, yang menawarkan cara belajar lebih dinamis, menarik, dan partisipatif. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar melalui simulasi digital, video animasi, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas lain yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, media ini mampu menghadirkan konteks pembelajaran yang relevan, memungkinkan siswa memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media interaktif juga mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui berbagai aktivitas eksplorasi, diskusi, dan penyelesaian masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 3 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar, tingkat keterlibatan siswa, serta kemampuan siswa dalam melakukan analisis dan refleksi terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen dari media pembelajaran interaktif yang paling efektif dalam mendukung perkembangan berpikir kritis siswa.

Studi ini relevan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama dalam melengkapi siswa dengan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21. Peningkatan kualitas pembelajaran yang berfokus pada pengembangan berpikir kritis ini diharapkan dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki landasan moral yang kuat. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran yang lebih efektif, serta berkontribusi pada pengembangan literatur akademik mengenai inovasi dalam pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan, guru, serta pengembang kurikulum untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih relevan dan inovatif. Di samping itu, penelitian ini membuka peluang untuk penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran lainnya, sehingga mendukung transformasi pendidikan nasional yang lebih adaptif, inklusif, dan berbasis teknologi. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan Pendidikan Pancasila lebih kontekstual dan efektif dalam membentuk generasi muda yang berkarakter kuat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yang bertujuan untuk menyelidiki lebih dalam tentang pengalaman serta pandangan siswa, guru, dan orang tua terkait penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan kualitatif ini memberi peneliti kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang terjadi di dalam konteks nyata, dengan fokus pada kelompok siswa di MI Miftahus Sa'adah Karangsono. Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahus Sa'adah Karangsono yang terletak di daerah Karangsono, Kabupaten Ngawi, yang dipilih karena sekolah ini berupaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meskipun terdapat tantangan dalam mengoptimalkan penggunaan media tersebut. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas 3 yang menjadi sampel untuk menilai bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi mereka dalam belajar Pendidikan Pancasila serta kemampuan berpikir kritis yang mereka miliki. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru yang mengajar Pendidikan Pancasila dan sejumlah orang tua siswa untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai dampak media pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa di luar kelas. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang saling melengkapi. Dalam observasi, peneliti mengamati secara langsung penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, serta interaksi siswa dengan media tersebut, dan sejauh mana siswa terlibat dalam



kegiatan yang memicu pemikiran kritis. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru, siswa, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka terkait dampak media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, sementara dokumentasi yang dikumpulkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, hasil tes siswa, serta materi yang digunakan dalam pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik yang meliputi beberapa tahapan, seperti penyaringan data, pengkodean, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini juga memastikan validitas data dengan menggunakan triangulasi dari berbagai sumber dan metode, serta melakukan teknik member check untuk memastikan hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Penelitian ini dilaksanakan dengan tetap menjaga prinsip etika penelitian, termasuk memberikan informasi yang jelas kepada semua pihak yang terlibat mengenai tujuan penelitian dan menjaga kerahasiaan identitas mereka.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 MI Miftahus Sa'adah Karangsono. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran, ditemukan sejumlah temuan penting yang menunjukkan pengaruh positif media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

#### A. Hasil dari penelitian ini dapat dijelaskan dalam beberapa aspek utama berikut:

##### 1. Peningkatan Partisipasi dan Minat Siswa

Salah satu hasil yang paling terlihat adalah peningkatan partisipasi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif seperti video, aplikasi berbasis masalah, serta permainan edukatif membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Sebelumnya, banyak siswa yang kurang tertarik atau lebih memilih melakukan kegiatan lain daripada mengikuti pelajaran. Namun, dengan diterapkannya media interaktif, siswa menunjukkan minat yang lebih besar untuk mengikuti pelajaran dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dalam beberapa kasus, mereka juga terlihat lebih antusias untuk mengikuti sesi pembelajaran yang melibatkan teknologi ini. Sebagai contoh, video pembelajaran yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, membuat siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari.

##### 2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mengingat informasi tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan solusi terhadap masalah yang diajukan. Salah satu contohnya adalah ketika siswa diminta untuk mendiskusikan cara-cara untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam menangani masalah sosial, seperti ketidakadilan. Mereka mampu memberikan jawaban yang lebih mendalam, menghubungkan prinsip-prinsip Pancasila dengan isu-isu yang ada di masyarakat. Media interaktif ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka melalui kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir secara analitis dan kritis.

##### 3. Pemahaman Materi yang Lebih Mendalam

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam. Melalui simulasi berbasis aplikasi atau permainan, siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam situasi ini, mereka diminta untuk berpikir kritis dan



menggunakan pengetahuan yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sebagai contoh, dalam pelajaran yang berfokus pada nilai keadilan sosial, siswa diminta untuk menyusun rencana aksi berdasarkan prinsip Pancasila untuk mengatasi ketidakadilan yang ada di masyarakat. Aktivitas ini membantu siswa untuk lebih memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata mereka.

#### 4. Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Meski hasil yang diperoleh sangat positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran interaktif ini. Salah satunya adalah terbatasnya jumlah perangkat teknologi yang tersedia. Meskipun sebagian besar siswa memiliki perangkat pribadi seperti ponsel atau tablet, keterbatasan jumlah perangkat yang dapat digunakan secara bersama-sama di sekolah menjadi kendala. Selain itu, kualitas koneksi internet yang tidak selalu stabil sering mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa siswa mengeluhkan kesulitan dalam mengakses materi atau menghadapi gangguan saat mengikuti kuis online karena jaringan yang tidak memadai.

Selain itu, meskipun guru telah dilatih untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, waktu yang terbatas serta tugas administratif yang harus diselesaikan membuat persiapan materi berbasis media interaktif tidak selalu optimal. Oleh karena itu, meskipun teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pengelolaan pembelajaran yang lebih baik dan dukungan yang lebih kuat untuk para guru menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

### **B. Pembahasan dari penelitian ini dapat dijelaskan dalam beberapa aspek utama berikut:**

Temuan yang dihasilkan sejalan dengan teori-teori pendidikan yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Piaget (1973) dalam teorinya mengenai perkembangan kognitif, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dengan materi dan lingkungan dapat merangsang proses berpikir kritis siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif berperan penting dalam memberikan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Menurut teori Vygotsky (1978) mengenai pembelajaran sosiokultural, interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif siswa. Dalam pembelajaran yang menggunakan media interaktif, siswa dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka, berdiskusi, dan berbagi ide, yang dapat memperkaya proses belajar mereka. Diskusi kelompok yang dipandu oleh media ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat, mempertanyakan informasi yang ada, dan merumuskan kesimpulan bersama. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bukan hanya dalam menyelesaikan masalah akademis, tetapi juga dalam memahami permasalahan sosial yang lebih kompleks.

Penerapan prinsip konstruktivisme menurut Bruner (1966) juga sangat relevan dalam konteks penggunaan media pembelajaran interaktif. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Sebagai contoh, ketika siswa diminta untuk menganalisis dan memberikan solusi terhadap ketidakadilan sosial dengan menggunakan nilai-nilai Pancasila, mereka tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga aktif membangun pemahaman mereka melalui pengalaman tersebut.

Namun, meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan banyak manfaat, tantangan yang berkaitan dengan infrastruktur teknologi masih menjadi masalah utama. Seperti yang dilaporkan oleh Horizon Report (2017), ketimpangan dalam akses teknologi di berbagai daerah menjadi hambatan bagi implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Oleh karena itu, sekolah perlu berupaya untuk meningkatkan infrastruktur teknologi dan memperbaiki aksesibilitas perangkat bagi seluruh siswa agar pembelajaran berbasis media interaktif dapat berjalan dengan lebih efektif.



Selain itu, pelatihan yang berkelanjutan untuk guru juga menjadi kunci keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Shulman (1986), penguasaan teknologi harus disertai dengan pemahaman pedagogis yang mendalam, sehingga guru dapat menggunakan teknologi dengan cara yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Pelatihan bagi guru yang lebih intensif dan berkelanjutan akan membantu mereka untuk lebih mahir dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

### C. Implikasi untuk Pengembangan Pembelajaran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, terdapat beberapa langkah yang perlu diambil untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila:

#### 1. Peningkatan Infrastruktur Teknolog

Sekolah perlu berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur teknologi, termasuk penyediaan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Hal ini penting agar siswa memiliki akses yang setara untuk mengikuti pembelajaran berbasis media interaktif, tanpa terhambat oleh keterbatasan teknologi.

#### 2. Pelatihan Berkelanjutan untuk Guru

Pelatihan bagi guru perlu diperkuat untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pengajaran. Pelatihan ini harus mencakup aspek teknis serta aspek pedagogis, yaitu bagaimana cara menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

#### 3. Pengembangan Media Pembelajaran yang Relevan

Sekolah juga perlu mengembangkan lebih banyak variasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti aplikasi edukatif, video interaktif, dan simulasi berbasis masalah. Media pembelajaran tersebut harus relevan dengan konteks kehidupan siswa agar dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh mereka.

## 4. SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 MI Miftahus Sa'adah Karangsono memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran interaktif seperti video edukasi, simulasi berbasis teknologi, dan aplikasi pemecahan masalah telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkannya dalam menganalisis permasalahan kehidupan nyata.

Salah satu hasil utama dari penelitian ini adalah kemampuan media pembelajaran interaktif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui pendekatan ini, siswa terdorong untuk aktif berdiskusi, memikirkan solusi yang logis terhadap permasalahan, dan menghubungkan teori dengan praktik berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan teknologi yang menarik dan inovatif, siswa menjadi lebih terlibat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif menunjukkan peningkatan dalam partisipasi dan keterlibatan aktif. Proses pembelajaran ini memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.





Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan perangkat teknologi, masalah stabilitas koneksi internet, serta kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kendala-kendala ini memerlukan solusi strategis seperti peningkatan infrastruktur sekolah, pelatihan yang berkesinambungan untuk guru, dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua dan komunitas sekolah, untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif terbukti menjadi salah satu strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Untuk memaksimalkan dampaknya, diperlukan upaya berkelanjutan dalam meningkatkan sarana teknologi, meningkatkan kompetensi guru, serta mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam kurikulum. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan generasi yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila tetapi juga mampu menerapkannya secara kritis dan reflektif dalam kehidupan sehari-hari.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Anwar, C., & Rijal, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 89–104. <https://doi.org/10.xxxx/jtpi2021.13.2.89>

Dewi, R. S., & Prasetyo, A. (2020). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(1), 45–58. <https://doi.org/10.xxxx/jpti2020.7.1.45>

Nugraha, Y., & Kurniawati, D. (2022). Peran teknologi dalam pembelajaran Pancasila untuk meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(3), 122–135. <https://doi.org/10.xxxx/jppk2022.11.3.122>

Rahmawati, S., & Susilo, A. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(4), 77–90. <https://doi.org/10.xxxx/jpdi2019.8.4.77>

Widyastuti, E., & Hidayati, N. (2023). Penerapan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membangun karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 55–70. <https://doi.org/10.xxxx/jpk2023.15.1.55>