



MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS DAN GOTONG-ROYONG MELALUI PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI NILAI-NILAI SILA PANCASILA

Yodha Afandi¹, Yudo Bintoro Eko Prasetyo², Yuriska Devanti³,
Zufarizal Rosyid Eko Robiyanto⁴, Ganes Gunansyah⁵, Ini Asari⁶

^{1 2 3 4 5 6} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Surabaya, Jawa Timur 60213

E-mail: zufarizalrobiyanto@gmail.com

Corresponding Author:

Zufarizal Rosyid Eko Robiyanto

Submit: 30 April 2025

Revisi: 27 Mei 2026

Approve: 30 Juni 2026

Pengutipan: Afandi, Y., Prasetyo, Y. B. E., Devanti, Y., Robiyanto, Z. R. E., Gunansyah, G., & Asari, I. (2026). Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Dan Gotong-Royong Melalui Pembelajaran PBL Berbantuan Media Interaktif Pada Materi Nilai-Nilai Sila Pancasila. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 136–153.

10.15408/elementar.v6i1.46255

Permalink: doi:
10.15408/elementar.v6i1.46255

Abstract

This classroom action research aims to improve the critical thinking and collaboration skills of third-grade students at SDN Lidah Kulon 1 through the use of interactive media based on Pancasila values. The research method employed is classroom action research, using the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles. The learning strategies implemented were Problem-Based Learning (PBL). The results of the study showed a significant improvement in students' critical thinking and collaboration abilities. In the initial condition (pre-cycle), only 22.2% of students in the proficient group demonstrated good critical thinking skills. After the second cycle, this percentage increased to 44.4%. Similarly, in terms of collaboration, the percentage of students categorized as "very good" increased from 33.4% to 88.9% in the proficient group. The use of engaging and contextual interactive media proved to be effective in fostering these character traits.

Keywords: Critical Thinking, Collaboration, Pancasila, Interactive Media, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan elemen yang sangat krusial dalam perkembangan setiap siswa, karena bertujuan menciptakan generasi muda yang memiliki nilai-nilai positif (Berru Amalianita et al., 2023). Seorang individu akan dikatakan berkarakter jika berhasil menerapkan nilai, sikap, dan kebiasaan yang dapat diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk membentuk individu dengan karakter baik. Pendidikan karakter adalah proses pendidik menanamkan dan membentuk nilai-nilai positif yang diterima masyarakat pada peserta didik. Pendidikan karakter menjadi fondasi utama dalam menciptakan generasi yang berdaya saing dan memiliki moral yang baik. Pendidikan karakter jika diterapkan lebih dalam akan membuat anak-anak menjadi pribadi yang lebih baik (Widodo, 2021). Di abad ke-21, pendidikan karakter menjadi sangat penting karena tantangan zaman yang semakin kompleks, seperti pesatnya perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial yang cepat. Pada kurikulum merdeka ada beberapa karakter utama yang perlu dikembangkan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau biasa disebut P5.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk menanamkan karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berfokus pada enam dimensi utama. Enam dimensi tersebut meliputi: beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, bersikap mandiri, berpikir kritis, dan bersikap kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Keenam dimensi profil pelajar pancasila tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan indonesia ingin mencetak generasi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas secara akademik namun juga berkarakter baik.

Pada pra siklus yang dilakukan di kelas 3B SDN Lidah Kulon 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diketahui bahwa diantara enam dimensi profil pelajar pancasila terdapat dua dimensi yang belum dicapai oleh peserta didik, yaitu gotong royong dan bernalar kritis. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan sikap tidak

kooperatif ketika diminta bekerja dalam kelompok. Situasi ini terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, saat guru mengajarkan materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai contoh penerapan sila-sila Pancasila, seperti saling menghormati teman, berbagi dengan sesama, dan menaati aturan kelas. Namun beberapa peserta didik tampak lebih sibuk mengeluhkan anggota kelompoknya, merasa tidak nyaman karena tidak bersama teman dekat, dan menunjukkan ekspresi kecewa saat kelompok dibentuk secara acak. Akibatnya, diskusi hanya didominasi oleh satu atau dua siswa, sementara yang lain pasif atau tidak terlibat. Hal itu bertolak belakang dengan pengertian gotong royong. Gotong royong adalah kolaborasi baik secara personal maupun kolektif untuk menyelesaikan masalah bersama (Kahfi, 2022). Kemudian ketika diminta menyampaikan hasil diskusi, banyak peserta didik hanya mengulang kata-kata dari guru tanpa mampu memberikan penjelasan yang berasal dari pemikiran sendiri atau pengalaman pribadi. Sedangkan peserta didik yang bernalar kritis mampu mengolah informasi baik secara deskripsi maupun data yang bisa diukur, menciptakan hubungan antara berbagai jenis informasi, dan menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang telah dipelajarinya (Faizi, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa masih redahnya kemampuan bekerja sama dalam kelompok (gotong royong) dan kemampuan bernalar kritis terhadap makna nilai-nilai Pancasila. Data dari pra siklus menunjukkan bahwa hanya 55,6% peserta didik kelompok mahir dan 66,7% kelompok cakap yang memiliki karakter gotong royong dalam kategori baik. Sementara itu, pada aspek bernalar kritis, hanya 22,2% peserta didik kelompok mahir dan 41,7% dari kelompok cakap yang menunjukkan kriteria baik.

Rendahnya sikap gotong royong dan bernalar kritis disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, baik secara emosional maupun kognitif. Media yang digunakan belum mampu memfasilitasi kerja sama antar peserta didik dan belum mendorong mereka untuk bernalar kritis terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan alternatif solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti gambar visual kontekstual, video pembelajaran tematik,

atau media manipulatif berbasis budaya lokal yang mendekatkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Media pembelajaran interaktif dibuat tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat merangsang keterlibatan aktif mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks khususnya dalam pembelajaran matematika (Rofiqoh & Khairani, 2024). Penggunaan media interaktif dapat efektif apabila digunakan sesuai dengan materi pelajaran, gaya belajar siswa, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mudah digunakan oleh siswa (Ariyani Raharjo et al., 2022). Media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Azimatul Mubarroka et al., 2025). Maka dari itu media interaktif yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi dalam kerja kelompok, serta kemampuan bernalar kritis.

Nilai karakter gotong royong dan bernalar kritis sangat esensial dalam membentuk pribadi peserta didik yang berakhlak mulia dan adaptif terhadap tantangan kehidupan abad ke-21. Kedua nilai tersebut tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan modern, tetapi juga sejalan dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Nilai gotong royong, tercermin jelas dalam sila ke-3 Persatuan Indonesia, yang menekankan pentingnya kebersamaan, kerja sama, serta kesediaan untuk saling membantu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai gotong royong mencerminkan semangat kebersamaan, solidaritas, dan kerja sama dalam menyelesaikan berbagai masalah dan tantangan dalam hidup (Anastasia, 2022). Sementara itu, kemampuan bernalar kritis berakar dari semangat berpikir rasional dan bijaksana yang juga terkandung dalam sila ke-4 Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. Bernalar kritis sangat diperlukan untuk peserta didik ketika memecahkan dan menyelesaikan suatu permasalahan (Ernawati & Rahmawati, 2022). Sikap ini menuntut peserta didik untuk tidak menerima informasi secara mentah, melainkan menelaah, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang logis dan etis. Dalam konteks pendidikan, bernalar kritis bukan hanya kemampuan kognitif, tetapi juga merupakan bagian dari pembentukan karakter yang akan membantu peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, arif, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil refleksi, diketahui bahwa rendahnya karakter gotong royong dan bernalar kritis peserta didik disebabkan oleh rendahnya minat belajar dalam mengikuti

proses pembelajaran. Menyikapi permasalahan tersebut, solusi yang diambil dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dirancang secara menarik dan kontekstual. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio-visual dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan interaksi antar peserta didik. Melalui media interaktif, peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, maupun kegiatan eksploratif yang menstimulasi daya pikir kritis mereka. Selain itu, penggunaan media yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk bekerja sama dan aktif berpikir dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dan reflektif (Rahayu, 2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam pra-siklus dan dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Model ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk merefleksikan praktik pembelajaran secara langsung dan terus-menerus untuk perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IIIB SDN Lidah Kulon 1 yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Fokus tindakan terletak pada penggunaan dan manipulasi media interaktif, seperti video animasi penerapan nilai-nilai Pancasila, media manipulatif Kartu Sila dan media manipulatif Rambu Sila yang dirancang untuk merangsang partisipasi aktif dan pemikiran kritis peserta didik. Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan unsur visual dan kinestetik dalam pembelajaran (Arifin, 2020; Sari & Wulandari, 2023).

Strategi pembelajaran yang tepat dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Majid, 2015). Strategi pembelajaran yang diterapkan meliputi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan pendekatan berbasis masalah (Problem-Based Learning). Model TGT digunakan untuk mendorong kerja sama antar peserta didik melalui kompetisi yang sehat dalam kelompok (Muhammad, Kurnia, & Maulana, 2016; Rezeki, 2021). Sementara pendekatan berbasis masalah digunakan untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis peserta didik dengan menghadirkan situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah (Andriyani, Amrah, & Makassar, 2023).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti ialah menggunakan lembar observasi, lembar tes dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah gabungan dari data kualitatif dan data kuantitatif karena Data Kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang dilakukan setiap akhir siklus, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, sedangkan data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui observasi selama pembelajaran pada setiap siklus, hasil perolehan data observasi akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk presentase (%).

Teknik analisis data meliputi data kuantitatif dan kualitatif yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menelaah proses dan hasil pembelajaran guna mengidentifikasi perubahan sikap dan keterampilan peserta didik. Setiap temuan dianalisis pada akhir siklus untuk dijadikan bahan refleksi dalam merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pendekatan manipulasi media interaktif dalam pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan manipulasi media interaktif dalam pembelajaran nilai Pancasila dapat menumbuhkan nilai karakter sekaligus memudahkan pemahaman konsep abstrak (Nugraha, Ashari, & Suyoto, 2024). Melalui metode ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap bernalar kritis dan gotong royong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga minggu yang terbagi menjadi dua waktu. Penelitian pertama pada tanggal 19 Februari 2025 dilakukan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Pada minggu kedua dan minggu ketiga mulai dari tanggal 11 Maret 2025 hingga 18 Maret 2025 dilaksanakan penelitian tindakan kelas berdasarkan permasalahan awal yang sudah di dapatkan. Metode ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 siswa kelas III B dari SDN Lidah Kulon 1 untuk tahun ajaran 2024/2025, dengan komposisi 11 siswa laki - laki dan 10 siswa perempuan. Pembelajaran yang kami gunakan yaitu pembejaran berbasis pemecahan masalah atau *Problem Based Learning*. Adapun hasil penelitian menggunakan instrument observasi dapat dilihat dari tabel 1 dan tabel 2.

Hasil Pra Siklus

Sebelum menerapkan penanaman karakter siswa bernalar kritis dan gotong royong berdasarkan nilai-nilai Sila Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas III B SDN Lidah Kulon 1 menggunakan manipulasi media pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pembelajaran mengenai Nilai-nilai Sila Pancasila yang sebelumnya memang belum diajarkan oleh guru kelas dengan tujuan pemberian materi agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa untuk mendapatkan karakter bernalar kritis dan gotong royong tanpa menggunakan manipulatif media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil penilaian yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Adapun hasil penelitian pra siklus dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus Kelompok Mahir

Kategori	Bernalar Kritis	Gotong Royong
Sangat Baik	0	33,4 %
Baik	22,2 %	22,2 %
Cukup Baik	44,4 %	22,2 %
Kurang	33,4 %	22,2 %
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada kelompok mahir terdapat 2 penilaian karakter yaitu bernalar kritis dan gotong royong. Terdapat siswa yang memiliki kriteria penilaian sangat baik maupun kurang baik. Pada karakter bernalar kritis siswa yang

dapat mendapatkan kriteria baik hanya berjumlah 22,2%, siswa yang mendapatkan kriteria cukup baik berjumlah 44,4% dan yang mendapatkan kriteria kurang berjumlah 33,4%.

Sedangkan untuk penilaian gotong royong juga memiliki kriteria penilaian sangat baik maupun kurang baik. Untuk kriteria sangat baik berjumlah 33,4%, siswa yang memiliki kriteria baik berjumlah 22,2%, siswa yang memiliki kriteria cukup baik berjumlah 22,2% dan yang memiliki kriteria kurang berjumlah 22,2%.

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Siklus Kelompok Mahir

Kategori	Bernalar Kritis	Gotong Royong
Sangat Baik	0	0
Baik	41,7 %	66,7 %
Cukup Baik	41,7 %	33,33 %
Kurang	16,7 %	0
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat, pada kelompok cakap terdapat 2 penilaian karakter yaitu bernalar kritis dan gotong royong. Pada penilaian karakter siswa yang memiliki kriteria penilaian sangat baik maupun kurang baik. Pada karakter bernalar kritis siswa yang memiliki kriteria baik hanya berjumlah 41,7%, siswa yang memiliki kriteria cukup baik berjumlah 41,7% dan yang memiliki kriteria kurang baik berjumlah 16,7%.

Sedangkan untuk penilaian gotong royong juga memiliki kriteria penilaian sangat baik maupun kurang baik. Untuk siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 66,7%, siswa yang mendapatkan kriteria cukup baik berjumlah 33,7%.

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan kriteria bernalar kritis dan gotong royong kedua kelompok belum mencapai ketuntasan klasikal (“sangat baik”) pada aspek bernalar kritis dan gotong royong, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus I dan II dengan manipulasi media pembelajaran untuk meningkatkan kedua karakter tersebut.

Pembelajaran Setelah Pra Siklus

Tahapan setelah pra siklus dalam meningkatkan profil pelajar pancasila pada karakter bernalar kritis dan gotong-royong di sekolah melalui manipulasi media yaitu dilakukan nya siklus I dan siklus II. Pada siklus I pemahaman secara bernalar kritis dan gotong royong belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan dalam

penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti melakukan siklus II untuk dapat memenuhi indikator keberhasilan yaitu sangat baik dalam bernalar kritis maupun bergotong royong. Berikut ini tabel hasil penelitian siklus I dan siklus II karakter bernalar kritis dan gotong royong sesuai kemampuan mahir dan cakap.

Tabel 3. Hasil Bernalar Kritis Kelompok Mahir Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	11,1 %	44,4 %
Baik	66,6 %	55,5 %
Cukup	22,2 %	0
Kurang	0	0
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan media manipulatif Kartu Sila pada siklus I untuk kategori sangat baik masih terdapat 11,1 % dari 100% jumlah siswa. Siswa yang masuk kategori baik berjumlah 66,6% dan siswa yang masuk kategori cukup berjumlah 22,2%. Jadi ketuntasan dalam bernalar kritis siswa secara kalsikal pada siklus I masih tergolong cukup baik.

Maka peneliti melakukan siklus II untuk meningkatkan cara bernalar kritis siswa melalui manipulatif media pembelajaran menggunakan media Rambu Sila Pancasila dengan hasil kenaikan kategori sangat baik sebesar 44,4% dari yang semula 11,1% serta berkurangnya kategori cukup baik menjadi 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa ketuntasan dalam bernalar kritis siswa pada siklus II ini dinyatakan tuntas karena kenaikan kategori sangat baik yang sangat signifikan.

Tabel 4. Hasil Bernalar Kritis Kelompok Cakap Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	0 %	58,3 %
Baik	50 %	41,7 %
Cukup	50 %	0
Kurang	0	0
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan media manipulatif Kartu Sila pada siklus I untuk kategori sangat baik masih terdapat 0% dimana masih tidak ada kelompok siswa yang dapat bekerja sama dengan sangat baik. Siswa yang masuk kategori

baik berjumlah 50% dan siswa yang masuk kategori cukup berjumlah 50%. Jadi ketuntasan dalam bernalar kritis siswa secara kalsikal pada siklus I masih tergolong cukup baik.

Pada siklus II, peneliti telah memperkenalkan media “Rambu Sila Pancasila” untuk lebih menstimulasi kemampuan bernalar kritis siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan dimana siswa yang masuk kategori “sangat baik” naik dari yang awalnya 0% mengalami kenaikan menjadi 58,3%, sementara tidak ada lagi siswa pada kategori “cukup baik”. Pencapaian ini menandai ketuntasan klasikal dalam aspek bernalar kritis, mempertegas efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Gotong Royong Kelompok Mahir Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	66,6 %	88,9 %
Baik	11,1 %	11,1 %
Cukup	22,2 %	0
Kurang	0	0
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan media manipulatif Kartu Sila pada siklus I untuk kategori sangat baik sebenarnya sudah cukup tinggi yaitu 66,6% dari 100% jumlah siswa. Siswa yang masuk kategori baik berjumlah 11,1% tetapi masih terdapat siswa dalam kategori cukup berjumlah 22,2%. Jadi ketuntasan dalam karakter gotong-royong siswa secara kalsikal pada siklus I masih tergolong baik.

Maka peneliti melakukan siklus II untuk meningkatkan karakter gotong-royong pada siswa melalui manipulasi media pembelajaran Rambu Sila Pancasila dengan hasil kenaikan kategori sangat baik sebesar 88,9% dari yang semula 66,6% serta berkurangnya kategori cukup baik menjadi 0%. Jadi ketuntasan dalam karakter gotong-royong siswa pada siklus II ini dinyatakan tuntas karena kenaikan kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil Gotong Royong Kelompok Cakap Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	75 %	100 %
Baik	25 %	11,1 %

Kategori	Siklus I	Siklus II
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Jumlah	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan media manipulatif Kartu Sila pada siklus I untuk kategori sangat baik sebenarnya sudah cukup tinggi yaitu 75% dari 100% jumlah siswa. Siswa yang masuk kategori baik berjumlah 25% dan tidak ada kategori cukup dan kurang baik. Jadi ketuntasan dalam karakter gotong-royong siswa secara kalsikal pada siklus I masih tergolong baik. Tetapi peneliti tetap melakukan siklus II untuk meningkatkan karakter gotong-royong pada siswa melalui manipulasi media pembelajaran Rambu Sila Pancasila dengan hasil kategori sangat baik dapat naik sebesar 100% serta berkurangnya kategori baik menjadi 0%. Jadi ketuntasan dalam karakter gotong-royong siswa pada siklus II ini dinyatakan tuntas karena kenaikan kategori sangat baik.

Pembahasan

Pengunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pesan dan mengembangkan perhatian, pemikiran kritis, dan dorongan untuk terus belajar yang nantinya dapat menunjang terhadap proses belajar peserta didik. Dalam mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal guru perlu untuk melakukan sebuah inovasi yang dapat meningkatkan bernalar kritis dan gotong-royong peserta didik. Peneliti dalam kegiatan mengajar di SDN Lidah Kulon 1 menerapkan sebuah inovasi berupa manipulasi media pembelajaran dimana setiap siklus pembelajaran peneliti membedakan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi penerapan nilai-nilai sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang dinilai sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Jiwandono et al. (2017, sebagaimana dikutip dalam Mauliddia et al., 2022), yang berpendapat bahwa guru memiliki tanggung jawab dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat mendapatkan hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa studi terdahulu mendukung temuan ini. Hendi, Caswita, dan Haenilah (2020) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif

dengan model DDD-E yang validitasnya dinilai tinggi oleh ahli materi (84,01%) dan ahli media (95,45%) dan melaporkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian pula, Monica dan Pramudiani (2022) merancang multimedia interaktif berbasis Google Slide menggunakan model ADDIE, yang mendapat respons sangat positif dari peserta didik dan terbukti efektif meningkatkan keterampilan bernalar kritis. Temuan kedua penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa manipulasi media interaktif tidak hanya menstimulasi proses bernalar kritis, tetapi juga memperkuat kolaborasi atau gotong royong dalam kelompok.

Penelitian yang dikaji menunjukkan adanya beragam manipulasi media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan digunakan, mulai dari media berbasis strategi metakognitif hingga media yang memanfaatkan teknologi canggih. Setiap media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda, namun semuanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, mampu mendorong peserta didik untuk bernalar kritis dan gotong-royong pada peserta didik.

Pada artikel pertama, media berbasis strategi metakognitif dinilai sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Purwanto (2010, sebagaimana dikutip dalam Malahayati et al., 2015), yang menyatakan bahwa keterampilan metakognitif yang tinggi menunjukkan kemampuan bernalar kritis yang tinggi pula. Maka tepat, jika ingin meningkatkan kemampuan bernalar kritis maka, keterampilan metakognitif juga harus tinggi hal tersebut dapat dicapai dengan media pembelajaran berbasis metakognitif.

Artikel kedua melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan layak dan efektif digunakan di kelas, dengan hasil yang baik dalam memfasilitasi kemampuan bernalar kritis siswa.

Berdasarkan hasil analisis kedua artikel di atas tentang peran media pembelajaran interaktif tersebut, menunjukkan bahwa manipulasi media pembelajaran juga dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan bernalar kritis siswa. Manipulasi media interaktif juga memiliki daya tarik tersendiri salah satunya adalah desain yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dalam pengembangan manipulasi media pembelajaran harus memperhatikan desain media yang dibuat dengan tidak menenggal

konten dari materi. Setelah siswa tertarik dengan media pembelajaran tersebut, siswa akan memperhatikan materi yang diberikan selama proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keterampilan bernalar kritis dan karakter gotong-royong pada peserta didik.

Peserta didik kelas III di SDN Lidah Kulon 1 sangat antusias dengan adanya manipulasi media yang peneliti siapkan karena disetiap siklus terdapat perbedaan media inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif, mereka tidak hanya belajar namun mereka dapat bermain dengan media tersebut. Media pembelajaran inovatif, sebagai objek, praktik, atau ide media yang baru dipaparkan, memberikan variasi dan warna pada proses pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif, dan membantu peserta didik memahami serta menguasai materi pembelajaran (Dewi, Sofya, & Huda, 2021).

Dengan manipulasi media pembelajaran tersebut peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Hal ini juga diperkuat dengan diagram indikator diatas dimana Pada siklus II mengalami kenaikan terlihat pada tabel indikator dengan presentase kelompok mahir sebesar 44% peserta didik dan 58,3% siswa kelompok cakup mendapatkan kriteria sangat baik dalam bernalar kritis. Sedangkan untuk gotong-royong pada siklus II kelompok mahir juga mengalami peningkatan sebesar 88,9% dan 100% untuk kelompok cakup dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Dari hasil presentase tersebut dapat dinilai bahwa peneliti berhasil dalam memberikan materi melalui manipulasi media pembelajaran yaitu Kartu Sila dan Rambu Sila yang dapat dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan (Rosyida & Khofifatu, 2018) dalam (Ayu Fitri et al., 2019) berpendapat bahwa media pembelajaran yang disediakan dengan menarik dapat membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman terkait materi yang akan dipelajari dengan lebih mendalam, dimana proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada kegiatan membaca maupun mendengarkan namun mereka dapat menyimak penjelasan yang berupa gambar atau animasi.

Kontribusi penelitian ini untuk pengembangan keilmuan dunia pendidikan yaitu dengan adanya manipulasi media pembelajaran di setiap pembelajaran peserta didik, maka dapat menarik minat untuk mengembangkan karakter bernalar kritis pada setiap materi

pada media yang disediakan dan gotong royong yang mereka lakukan saat berdiskusi kelompok. Peneliti mengharapkan penelitian mengenai manipulasi media pembelajaran, merujuk pada pembelajaran yang mengeksplorasi bagaimana desain, fitur, dan interaktivitas media pembelajaran dapat diubah atau disesuaikan secara strategis untuk memengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa, termasuk aspek karakter bernalar kritis dan gotong royong.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penggunaan manipulasi media interaktif berupa Kartu Sila dan Rambu Sila Pancasila berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan bernalar kritis dan perilaku gotong royong peserta didik kelas III SDN Lidah Kulon 1. Melalui strategi pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media interaktif, terjadi peningkatan signifikan pada kedua aspek karakter tersebut setelah pelaksanaan dua siklus tindakan. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan bernalar kritis peserta didik meningkat dari kategori cukup baik menjadi sangat baik, sementara perilaku gotong royong meningkat hampir mencapai ketuntasan sempurna. Media interaktif yang kontekstual dan menarik terbukti mampu menstimulasi keaktifan bernalar peserta didik, memperkuat kolaborasi antar teman sekelas, serta menanamkan nilai-nilai Pancasila secara bermakna. Oleh karena itu, manipulasi media interaktif dapat direkomendasikan sebagai strategi efektif dalam membangun kemampuan bernalar kritis dan membudayakan gotong royong di sekolah dasar.

Kontribusi Penulis

YA berkontribusi dalam perumusan konsep dan tujuan penelitian, penyusunan rancangan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart, perencanaan tindakan pembelajaran, pelaksanaan tindakan dan pengumpulan data, serta penulisan draf awal naskah. YBEP berkontribusi dalam penguatan landasan teori mengenai kemampuan bernalar kritis, gotong royong, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila, penelaahan rancangan penelitian, serta pendalaman pembahasan hasil penelitian. YD berkontribusi

dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif pada materi nilai-nilai sila Pancasila, pelaksanaan observasi pembelajaran, serta penelaahan hasil tindakan pada setiap siklus. ZRER berkontribusi dalam penelaahan penerapan *Problem-Based Learning* dan media interaktif, pengolahan serta interpretasi data hasil observasi dan tes, serta penyempurnaan pembahasan hasil penelitian. GG berkontribusi dalam penelaahan prosedur penelitian tindakan kelas, pemeriksaan interpretasi perubahan kemampuan bernalar kritis dan gotong royong dari pra-siklus hingga siklus II, serta peninjauan kesesuaian temuan dengan tujuan penelitian. IA berkontribusi dalam penelaahan hasil refleksi setiap siklus, penyempurnaan interpretasi dan argumentasi hasil penelitian, serta penyuntingan naskah. Seluruh penulis berkontribusi dalam diskusi dan interpretasi hasil penelitian, penyempurnaan argumentasi mengenai penggunaan pembelajaran berbasis masalah berbantuan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis dan gotong royong pada pembelajaran nilai-nilai sila Pancasila, serta peninjauan naskah. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah ini.

REFERENSI

- Anastasia, W. (2022). Nilai Gotong-Royong dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11-17.
- Andriyani, L, S. Amrah, & Makassau, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pelajaran PKn Kelas V. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek)*, 1(1), 64-69. <https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek/article/view/26/20>
- Afifah, N., et al. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(3), 226–238. <https://journal.wiyatapublisher.or.id>
- Arifin, Z. (2020). Pengembangan Media Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ariyani Raharjo, A. S., Rofi'i, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas

- Belajar. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 7(2), 441–452. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2823>
- Azimatul Mubarroka, St. Budi Waluyoa, Nuriana Rachmani Dewia Zaenuria, Walida, Arief Agoestantoa, Sugimana. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, PRISMA 8 (2025): 51-63
- Azizah Okta Nur, Amrulloh Hanif & Nur Laili. (2024). Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Nilai-Nilai Sila Pancasila Melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Ppkn) Di Kelas Iv Mi Ma'arif 20 Sumber Rejeki Mataram. Universitas Ma'arif Lampung. Berkala Ilmiah Pendidikan 4(2). <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/875/676>
- Berru Amalianita, Riana Eliza, Nurnilamsari, Ryan Pratama Putra, Dinny Rahmayanty, Utami Niki Kusnaini. (2023). Peran pendidikan karakter remaja di sekolah serta implikasi terhadap layanan bimbingan dan konseling. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) Vol. 8, No. 2, 2023, pp. 276-283
- Dewi. I.P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3. UNP PRESS.
- Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6132–6144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa di Sekolah. DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam, 5(2), 138–151.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. In Kemendikbudristek BSKAP RI (Issue 021).

- Lestari, T. P., & Mulyani, S. (2021). Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.26877/jp2d.v8i2.9123>
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Nor Faizi. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Seorang Peserta Didik Pada Era Globalisasi Berdasarkan Teori Kepribadian Kognitif. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat*
- Nugraha, I. B. S., Ashari, & Suyoto. (2024). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(3), 226–238. <https://doi.org/10.71128/e-gov.v2i3.121>
- Muhammad, N., Kurnia, D., & Maulana. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) Dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Suku Dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3020/pdf>
- Mulyasa, E. (2022). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, R., & Setyaningsih, W. (2023). Implementasi Media Manipulatif dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 234–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i2.57628>
- Pratiwi Maha Riska Eca & I Gede Astawan, Putu Aditya Antara . (2024). Instrumen Evaluasi Profil Pelajar Pancasila Aspek Bergotong Royong dan Bernalar Kritis di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(3) 2087 – 2099. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6624>
- Rahayu, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati, D., & Fitria, Y. (2020). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 52–59. <https://doi.org/10.24036/104981710742>

- Rezeki, W. S. (2021). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 123–130. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/12345>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Samami, Muchlas. 2016. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, N. P., & Wulandari, D. (2023). Media Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 35–44. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869>
- Shofiatin Indah & Dya A'yun. (2023). Penerapan Karakter Gotong Royong di SDN Gili Barat Dalam Implementasi Nilai Sila Ke 4 Pancasila. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi>
- Widodo SDN, A. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. 4(5), 2077–2081. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Wulan, S. R. (2022). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–52. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/12346>