

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Tujuan utama dari pelajaran ini adalah untuk membentuk siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap yang diperlukan agar siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Hal ini bermaksud agar menciptakan masyarakat Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang krusial dalam membentuk sikap dan perilaku siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menjadi individu yang lebih baik (Magdalena, 2020). Integrasi di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan proses esensial guna mencetak warga negara Indonesia yang bermoral dan memiliki integritas (Mulyani, 2024). Fokus utama dari pelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk warga negara yang memahami dan menjalankan hak dan kewajibannya, serta memiliki keterampilan, kecerdasan, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Magdalena, 2020).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk mengembangkan siswa yang bukan hanya memahami namun juga melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab untuk menjadi warga negara Indonesia yang berbudi luhur, jujur, dan memiliki karakteristik yang sejalan dengan yang ditetapkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Pairman & Temu, 2013). Pendidikan Pancasila tidak hanya diajarkan dengan menghafal melainkan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui perbuatan dan kebiasaan siswa. Melalui kemampuan berpikir analitis, siswa Indonesia diharapkan mampu memberikan respon yang tepat terhadap banyak masalah yang muncul, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Siswa harus mempunyai kemampuan untuk berpikir efektif guna diimplementasikan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dengan kemampuan dalam aspek pengetahuan (Zahra, D. A, dkk,

2023). Bobby De Porter dan Mike Hernack (2002) berpendapat, bahwa analitis adalah proses memecah masalah atau ide menjadi bagian-bagian kecil, memeriksa bagaimana setiap bagian berfungsi satu sama lain, dan mengeksplorasi agar beberapa bagian dapat digabungkan kembali dengan cara yang berbeda. Salah satu keterampilan penting yang dikembangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI adalah kemampuan analitis. Kemampuan ini sangat penting untuk membantu siswa untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya memahami konsep-konsep rumit dan masalah kewarganegaraan yang penting (Murtado, 2021).

Arnold (2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir analitis dapat membantu siswa dalam menggunakan pemikiran logis untuk merancang dan menguji solusi masalah, menganalisis informasi, dan membuat rencana. Siswa harus mampu menganalisis data atau informasi yang diperoleh agar dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini adalah alasan mengapa kemampuan analitis sangat penting bagi siswa.

Beberapa siswa sekolah dasar mengalami keterbatasan dalam kemampuan berpikir analitis, seperti kesulitan menganalisis data, mengidentifikasi aspek penting, dan mengelompokkan data sesuai. Menurut Setiawaty, dkk. (2019), salah satu hal yang menjadi penyebab siswa tidak memiliki kemampuan analitis yang baik adalah karena siswa tidak biasa atau jarang dilatih untuk menyelesaikan masalah yang bersifat menganalisis. Temuan dari penilaian *Programme for International Student Assessment* (PISA), yang dilakukan di 80 negara di seluruh dunia pada 2022, Indonesia termasuk di antara negara dengan peringkat terendah, berada di nomor 71 dari 80, menurut laporan tingkat analitis matematis, penalaran, dan kemampuan komunikasi yang tinggi. Kemampuan analitis yang buruk berpengaruh pada hasil belajar, kontribusi kelompok sosial, dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Novita dkk., 2019; A&Nora, 2023).

Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di Kelas 4 SD IT Persis Ciganitri, ditemukan bahwa kemampuan berpikir analitis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu dikembangkan lebih lanjut.

Beberapa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengaitkan informasi yang siswa peroleh dengan kondisi atau hal yang biasa terjadi sehari-hari, serta dalam menganalisis informasi secara mendalam. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya kebiasaan siswa dalam melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis secara rutin. Selain itu, siswa lebih cenderung fokus pada menghafal fakta-fakta daripada menggali pemahaman konsep secara menyeluruh dapat menjadi salah satu hal yang menjadi penghambat pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa. Dilihat dari nilai harian siswa kelas 4B SD IT Persis Ciganitri, lima dari 20 siswa memiliki nilai yang belum menyentuh ambang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru memang sudah menerapkan strategi pembelajaran yang variatif, namun terbatas pada peningkatan hasil belajar saja, belum secara spesifik untuk memenuhi kemampuan berpikir analitis.

Dalam langkah pembelajaran tentunya perlu memakai strategi pembelajaran. Joyce, dkk. (2009) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah pendekatan yang dipakai dalam proses belajar mengajar guna meraih hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Strategi ini dapat berupa metode, teknik, dan kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan secara sistematis dan terencana. Strategi pembelajaran menjadi salah satu hal yang cukup berpengaruh pada kemampuan berpikir analitis siswa. Strategi pembelajaran yang sesuai dapat mendorong siswa untuk lebih mencerna informasi dengan lebih baik dan membuat siswa lebih mudah untuk melakukan analitis. Terdapat banyak strategi atau metode yang memungkinkan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai cara meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa, di antaranya adalah strategi *Fun Learning*. Kata “*fun*” memiliki arti menyenangkan dan “*learn*” adalah belajar. Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwasannya *Fun Learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran tersebut, siswa cenderung akan lebih cepat memproses hal yang dipelajarinya. Anak-anak cenderung cepat berubah ketika siswa menerima sesuatu dengan cara yang mudah (Mayah, 2021). Menurut Bobbi De Porter strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) merupakan strategi yang dipakai agar membangun lingkungan

belajar yang efektif, mengimplementasikan kurikulum, menyampaikan materi, menjadikan proses belajar terasa mudah yang akan menjadikan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan (Darmasyah, 2011). Strategi *Fun Learning* juga serupa dengan *Joyful Learning* dan *Edutainment* yang mana pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan.

Strategi *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil analitis siswa dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan kolaborasi dan komunikasi, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan mengingat dan memahami. Bruner (1966) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa memiliki kemampuan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah siswa miliki sebelumnya. Strategi *Fun Learning* yang menggunakan berbagai media dan aktivitas yang menarik dapat membantu siswa untuk membuat koneksi ini dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Muhaimin (2011) langkah pembelajaran menggunakan strategi *Fun Learning* di antaranya adalah bermain, bercerita, bernyanyi, humor, dan tebak-tebakan. Tentunya setiap strategi pembelajaran hadir dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Di antara kelebihan strategi *Fun Learning* adalah siswa bisa untuk mandiri dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa senantiasa hanya dituntut untuk mengumpulkan informasi pada sebelum dan setelah proses pembelajaran, dan kemudian membagikan informasi tersebut pada siswa lainnya saat pembelajaran berlangsung. Kekurangannya terletak pada keterbatasan literatur, namun kendala ini dapat diatasi dengan mendorong siswa untuk mencari bacaan terkait atau mencari informasi melalui internet. Selain itu, jika siswa kurang aktif dalam mencari informasi, metode pembelajaran *Fun Learning* bisa menjadi kurang efektif. Untuk mengatasinya, guru dapat memberikan dukungan dan apresiasi kepada siswa yang berhasil mengakses informasi pelajaran dari berbagai sumber (Nurfitriana, 2016).

Langkah-langkah dalam strategi *Fun Learning* merupakan pembelajaran bermakna yang akan dialami oleh siswa. Hal tersebut akan membuat siswa tak lagi merasa analitis pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai hal yang

sulit, sekaligus akan membuat guru meningkatkan penilaian aspek kognitif. Melalui strategi *Fun Learning* diharapkan siswa membiasakan diri untuk memecahkan masalah dengan proses yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penerapan strategi *Fun Learning* di kelas IV SD IT Persis Ciganitri diharapkan keberhasilannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD IT Persis Ciganitri menggunakan strategi *Fun Learning* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiah menggunakan strategi *Think Pair Share* pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD IT Persis Ciganitri yang menggunakan strategi *Fun Learning* dengan siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiah yang menggunakan metode *Think Pair Share*?
4. Bagaimana tingkat efektifitas strategi *Fun Learning* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari pemaparan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD IT Persis Ciganitri menggunakan strategi *Fun Learning* pada kelas eksperimen
2. Kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiah menggunakan strategi *Think Pair Share* pada kelas kontrol
3. Perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir analitis IV SD IT Persis Ciganitri yang strategi *Fun Learning* dengan siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiah yang menggunakan metode *Think Pair Share* yang menggunakan strategi *Think Pair Share*

4. Tingkat efektifitas strategi *Fun Learning* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan pemaparan dari tujuan penelitian ini, diharapkan penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kegiatan ini merupakan pengembangan keterampilan penelitian yang didasarkan pada teori-teori yang dipelajari selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Fokusnya adalah meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Persis Ciganitri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Hasil skripsi ini dapat digunakan oleh lembaga untuk mendorong penerapan strategi belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Bagi pendidik

Penelitian ini menjadi salah satu pilihan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna dalam mengembangkan kemampuan kognitif analitis.

- c. Bagi siswa

Diharapkan dapat memberi kesan yang baik dan bermakna tentang berpikir analitis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- d. Bagi peneliti

Sebagai media pembelajaran untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman langsung di lapangan terkait dengan keterampilan berpikir analitis.

## E. Kerangka Berpikir

Berpikir analitis adalah sebuah kompetensi dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi aspek-aspek berbeda dari berbagai hal yang dapat berubah, objek, kisah, atau peristiwa menjadi bagian-bagian kecil yang mungkin termasuk, serta menemukan hubungan dari komponen-komponen tersebut bagaimana siswa dapat terhubung, apa sebab dan akibat, untuk memahami dan melihat hubungan dari hal-hal tersebut. Ada tiga jenis berpikir analitis, yaitu menganalisis kepentingan, menganalisis menemukan hubungan, dan menganalisis prinsip (Bloom, 1956).

Kemampuan berpikir analitis merupakan kemampuan esensial yang harus dimiliki anak masa kini, agar nantinya dapat bersaing dan menjawab tantangan zaman. Kurangnya kemampuan berpikir analitis bagi siswa akan menjadikannya sulit beradaptasi dan berkembang dalam dunia yang lebih luas. Itulah sebabnya kemampuan berpikir analitis perlu ditingkatkan, diantaranya dengan strategi *Fun Learning*, yang nantinya menjadi proses pembelajaran bermakna bagi siswa dan menghilangkan stigma siswa tentang sulitnya berpikir analitis.

Indikator kemampuan analitis menurut Anderson (2015) adalah sebagai berikut:

1. Membedakan (*differentiating*), adalah proses memisahkan komponen struktur yang relevan dan signifikan. Ketika siswa membedakan antara informasi yang signifikan dan tidak relevan, serta antara informasi yang relevan dan tidak relevan, dan kemudian fokus pada informasi penting atau yang relevan, siswa terlibat dalam diferensiasi.
2. Mengorganisasi (*organizing*), Mengidentifikasi bagian atau keadaan komunikasi dan memahami bagaimana elemen-elemen ini membuat struktur yang kohesif adalah bagian dari proses pengorganisasian. Siswa menciptakan hubungan logis dan metodis antara potongan-potongan pengetahuan dengan mengorganisasi.
3. Memberikan atribut (*attributing*), mengharuskan siswa membedah struktur untuk memastikan fungsi bagian-bagian penyusunnya. Ketika siswa dapat

mengidentifikasi sudut pandang, perspektif, nilai, atau maksud dari pesan, siswa menunjukkan atribusi.

Rendahnya kemampuan berpikir analitis akan menjadi dampak kurang baik untuk siswa pada masa kini maupun masa depan. Dampak masa kini dapat dilihat dari segi hasil belajar siswa yang kurang optimal. Dampak masa depan nantinya bisa dilihat pada siswa yang memiliki rendahnya kualitas penguasaan keterampilan abad 21 (Handayani, dkk., 2020).

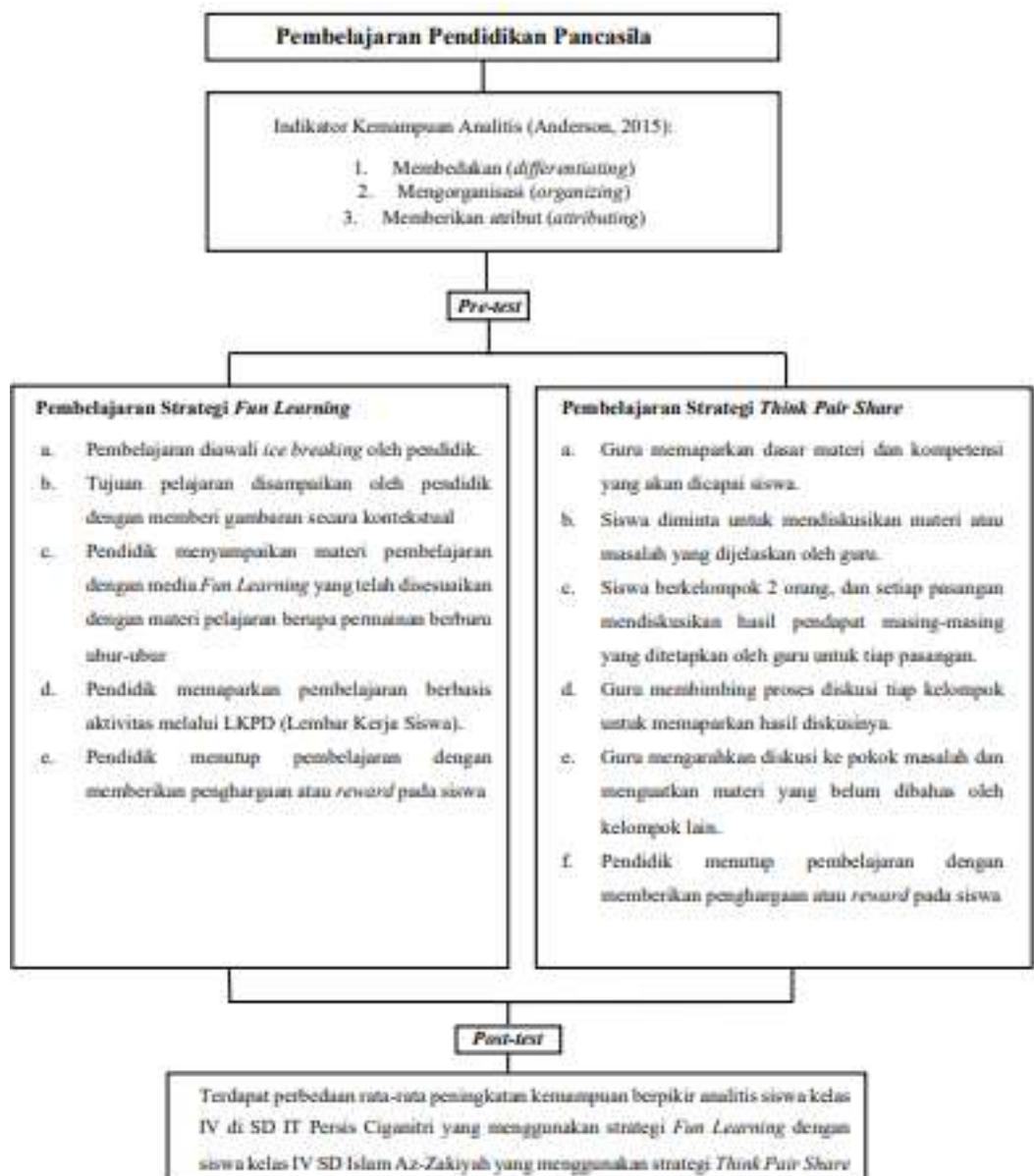
Strategi pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang sistematis dan terorganisir yang dimanfaatkan oleh guru untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Strategi pembelajaran ini dapat mendorong siswa dalam mencerna dan mempelajari materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Menurut Gagne (1987) strategi pembelajaran adalah suatu serangkaian tindakan yang dipilih dan dikembangkan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran ini harus dirancang secara cermat dan menyesuaikan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan kondisi belajar.

Berfokus pada keadaan psikologis siswa selama proses belajar mengajar, teknik belajar yang menyenangkan adalah strategi pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Strategi ini termasuk cara yang cocok dalam mewujudkan kondisi belajar yang nyaman ketika proses belajar mengajar sehingga siswa terdorong untuk belajar (Yulinda, 2017). Dengan penerapan strategi menyenangkan akan menarik minat dan perhatian tersendiri bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi *Fun Learning* dalam kegiatan pembelajaran mengadaptasi dari strategi pembelajaran serupa yaitu *Edutainment* (Hamruni, 2009) di antaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran diawali *ice breaking* oleh pendidik.
- b. Tujuan pelajaran disampaikan oleh pendidik dengan memberi gambaran secara kontekstual

- c. Pendidik memaparkan materi pembelajaran dengan media *Fun Learning* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran berupa permainan berburu ubur-ubur
- d. Pendidik memaparkan pembelajaran berbasis aktivitas melalui LKPD (Lembar Kerja Siswa).
- e. Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan penghargaan atau *reward* pada siswa



**Gambar 1. 1** Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis biasa didefinisikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian (Soesilo, 2019). Sebuah hipotesis menguraikan hubungan yang kita harapkan untuk ditemukan atau dipahami (Setyawan, 2021). Oleh karena itu, penyusunan hipotesis merupakan aspek yang sangat krusial dalam suatu penelitian. Adapun perumusan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV di SD IT Persis Ciganitri yang menggunakan strategi *Fun Learning* dengan siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiyah yang menggunakan strategi *Think Pair Share* pada kelas kontrol.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV di SD IT Persis Ciganitri yang menggunakan strategi *Fun Learning* dengan siswa kelas IV SD Islam Az-Zakiyah yang menggunakan strategi *Think Pair Share* pada kelas kontrol.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut, peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan topik yang sedang diteliti. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan, serta mengidentifikasi kesenjangan atau kontribusi yang dapat diberikan oleh penelitian ini dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

1. Jurnal Handayani, S.L, Dewanti, M.A (2020) berjudul “Peningkatan Kemampuan Analitis Melalui Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Variabel pertama yang digunakan oleh penulis jurnal sama dengan variabel kedua yang akan peneliti gunakan, yaitu peningkatan kemampuan analitis. Adapun variabel kedua penulis jurnal, berbeda dengan variabel pertama peneliti. Adapun variabel yang digunakan pada jurnal adalah strategi PQ4R sedangkan yang akan digunakan peneliti adalah strategi *Fun Learning*.

Berdasarkan analisis data pada jurnal, Dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa kemampuan analisis rata-rata siswa naik dari 68,71 pada siklus pertama sebelum penerapan strategi PQ4R menjadi 75,07. Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan PQ4R untuk pengajaran meningkatkan kapasitas siswa untuk analisis.

2. Jurnal karya Seko, A.F, dkk. (2022) berjudul "Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Siswa di SD Negeri Nenas". Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Fun Learning* sebagai variabel pertama. Tujuan variabel pertama jurnal adalah untuk meningkatkan ingatan dan hasil belajar, sedangkan variabel kedua yang akan digunakan oleh penulis adalah untuk meningkatkan kemampuan analisis. Hasil penelitian jurnal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) diperoleh 3 siswa dalam kategori baik dengan persentase 17%. Hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah metode *Fun Learning* diterapkan, seperti yang ditunjukkan oleh skor persentase siswa setelah perlakuan (*post-test*), yang diperoleh 14 siswa dalam kategori baik dengan persentase 78%. Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa di kelas IV SD Negeri Nenas.