

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Faradila Putri Pratiwi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya faradilaputripratiwi83@gmail.com

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian mengembangkan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang bertujuan untuk mendeskripsikan desain, kepraktisan dan keefektifan dari media kartu bergambar pada materi keragaman budaya bangsa kelas IV Sekolah dasar. Metode yang diterapkan menggunakan *R&D*. Sasaran uji coba penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 1 Wonoketro Ponorogo. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, angket siswa, soal pre test dan post test. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil persentase skor kevalidan ahli media 1 sebesar 85,3%, hasil validasi ahli media 2 sebesar 84%, hasil validasi ahli materi sebesar 92% dan hasil dari angket siswa sebesar 91% menunjukkan bahwa media kartu bergambar valid dan praktis digunakan. Untuk hasil presentase keefektifan media dari hasil soal pre test dan post test menggunakan rumus uji paired sample T-Test dengan bantuan aplikasi SPSS 20 diperoleh sig. (2-tailed) $0,01 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Kata Kunci : *Pengembangan*, Kartu Bergambar, Keragaman Budaya Bangsa

Abstract

The research developed picture card media to improve students' critical thinking skills, which aims to describe the design, practicality and effectiveness of picture card media in the fourth grade elementary school's cultural diversity material. The method applied is *R&D*. The target of the research trial was the fourth grade students of SDN 1 Wonoketro Ponorogo. The research instruments used were validation sheets, student questionnaires, pretest and posttest questions. The data analysis technique was carried out with qualitative descriptive and quantitative descriptive. The results of the percentage score of the validity of the media expert 1 are 85.3%, the validation results of the media expert 2 are 84%, the results of the material expert validation are 92% and the results of the student questionnaire are 91% indicating that the picture card media is valid and practical to use. For the results of the percentage of media effectiveness from the results of pre-test and post-test questions using the paired sample T-Test test formula with the help of the SPSS 20 application, sig. (2-tailed) $0.01 < 0.05$ indicates that there is a significant effect on the treatment given to each variable.

Keywords: Development, Picture Cards, National Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Pada saat sekarang sedang terjadi sebuah pandemi yang sangat mengesankan. Pandemi yang dimaksud yaitu pandemi Covid-19. Menurut Kemenkes, (2020) bahwa virus corona atau Covid-19 dapat mengakibatkan gangguan ringan pada sistem pernafasan, infeksi paru-paru, bahkan kematian yang sangat tinggi. Di sisi lain, sesuai data dari WHO Covid-19 telah menjadi wabah penyakit yang tersebar dan banyak merenggut nyawa manusia di 225 negara di seluruh dunia (Update: 07-10-2021).

Setelah pandemi melanda dunia lebih dari dua tahun, memasuki tahun 2022 pandemi covid-19

cenderung mulai menurun, pemerintah mulai melakukan sistem pendidikan tatap muka (PTM) secara bertahap di seluruh jenjang pendidikan walaupun dalam waktu yang singkat. Meskipun dengan menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat. Berkenaan dengan SK Bupati Ponorogo nomor 188.45/1020/405.01.3/2021 mengenai PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Level 3 membuka peluang dilaksanakannya pendidikan dengan cara bertemu langsung antara guru dan siswa (pembab Ponorogo. 2021)

Observasi awal penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berada di wilayah Ponorogo peneliti melihat bahwa guru mengalami berbagai

kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Kendala-kendala yang ditemui pada pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan daring. Karena faktor-faktor yang melatarbelakangi peserta didik dan orang tua yang terbatas salah satunya tidak semua peserta didik memiliki handphone pribadi dan kuota internet yang tidak memadai. Kendala ini banyak ditemukan oleh sekolah-sekolah yang ada di daerah pedesaan maupun di daerah pegunungan.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 1 Wonoketro, kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo, ditemukan permasalahan pembelajaran IPS materi keragaman budaya bangsa kelas IV. Dalam pembelajaran guru berusaha menerapkan berbagai media pembelajaran namun siswa tidak antusias, lesu, jenuh dan main sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik dalam menangkap informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran keikutsertaan siswa ditunjukkan dengan peran siswa seperti, mendengarkan, berdiskusi, menulis laporan, dan lainnya (Fatmawati, 2019). Peran serta siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, untuk membuktikan apakah proses pembelajaran efektif atau tidak (Jefri & Junaidi, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran IPS yang menarik, mudah, bermakna dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa yaitu penggunaan media kartu bergambar. Media berisikan kartu bergambar yang sesuai dengan materi untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar (Rosyid dan Sa'diyah, 2019). Peneliti bermaksud mengembangkan kartu gambar yang mengandung unsur pendidikan dengan mengubah esensi yang ada dalam kartu gambar yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya. Pada penelitian sebelumnya dari Giwangsa (2021) bahwa penelitian media kartu kuartet sangat pantas digunakan untuk media pembelajaran IPS di Sekolah Dasar khususnya pada materi keanekaragaman budaya. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan media secara individu. Jadi, siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman sebayanya untuk memecahkan masalah dalam media kartu.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang erat kaitannya dengan komponen pembelajaran lainnya, seperti: metode, tujuan, materi dan siswa (Batubara & Ariani, 2019). Melalui media yang tepat dapat membantu siswa dalam mendalami

materi pembelajaran dan menarik siswa untuk berpikir kritis tentang gambar yang diamati serta menimbulkan semangat dalam belajar.

Media kartu gambar telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian dari jenjang SD, SMP, hingga SMA, dimana media kartu gambar dirasa sesuai dengan materi keragaman budaya bangsa yang akan diajarkan karena memuat macam-macam ilustrasi yang tidak dapat diperoleh dengan benda nyata. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Suprihatiningrum, 2016) pengertian dari media visual adalah media gambar yang hanya bisa dilihat mata. Seperti foto atau lukisan sebagaimana konkretnya suatu benda yang berhubungan dengan konsep, struktur dan isi materi.

Kartu bergambar memiliki keunggulan dan kekurangan. Menurut Novita et al., (2020) keunggulan kartu bergambar yaitu bersifat nyata yang dapat menjelaskan gambar untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan pada kelemahannya skala gambar sangat terbatas untuk kelompok besar dan hanya menekankan persepsi indera mata. Pada akhirnya dengan penggunaan media kartu gambar tidak memberikan semua siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Musdalifah, et al. (2021) bahwa keunggulan yang dimiliki media kartu gambar adalah ukuran kecil memudahkan dibawa dan digunakan dimana saja, bahan dan cara pembuatan yang mudah, berisi materi yang pendek sehingga siswa lebih mudah mengingatnya dan dapat diterapkan dengan permainan sehingga tidak merasa jenuh dan pada kelemahan media kartu gambar adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Karena keterbatasan media bagi kelompok besar membuat sebagian siswa kurang bisa fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti berupaya mengembangkan media ini dengan aspek yang berbeda dengan produk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagai langkah konfirmasi terhadap guru, peneliti menanyakan apakah sudah pernah menggunakan media seperti kartu gambar dan didapati hasil bahwa belum pernah menggunakan media seperti yang disebutkan khususnya pada muatan pembelajaran IPS. Untuk menarik ketertarikan minat siswa yang masih dalam usia bermain, maka dibuatlah media yang menyerupai permainan secara berkelompok besar, tidak hanya menggunakan persepsi indera mata saja akan tetapi dengan menggunakan persepsi indera pendengaran,

dengan proyektor untuk memberi penguatan pada hasil diskusi kelompok kecil. Sesuai dengan penelitian Tarigan (2019) bahwa penggunaan media LCD Proyektor dapat membantu siswa untuk memahami materi dan ikut berperan serta dalam pelajaran bersama pendidik.

Dalam pelaksanaan penggunaan media secara kelompok dimana siswa bisa berdiskusi dengan satu kelompoknya sehingga materi mudah untuk diingat siswa. Senada dengan penelitian pengembangan media kartu kuartet yang dilakukan oleh Giwangsa (2021) mengenai media kartu kuartet tergolong dalam kategori yang sangat layak untuk proses kegiatan secara langsung oleh guru serta dapat berpengaruh berdasarkan hasil belajar. Selain hasil penelitian kartu kuartet, terdapat hasil penelitian yang serupa berupa pengembangan media *flash card* oleh Widiarti (2021), hasil penelitian Kurniawati (2017) bahwa media tersebut bermanfaat bagi pembelajaran terkait materi yang diajarkan dan media yang digunakan tergolong sangat praktis serta efektif dalam penggunaannya. Sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam satu materi pembelajaran.

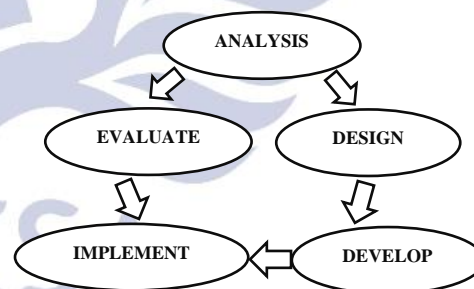
Spesifikasi media kartu gambar digunakan pada permainan yang terbuat dari bahan kertas berbentuk persegi panjang bahan anti air tidak mudah robek, pemberian kata bantu huruf (klu) jawaban di bawah gambar, pemberian satu *Qr Code* di kartu untuk mempermudah guru menjelaskan penguatan materi setelah siswa menjawab di kelompok besar dan memiliki warna terang yang didalamnya terdapat gambar keragaman budaya bangsa misalnya: rumah adat, tarian tradisional, alat musik dan tempat ibadah di Indonesia yang menonjol. Sebelum kartu disajikan, peserta didik dikelompokkan menjadi kelompok kecil yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Dengan harapan siswa dapat berdiskusi sesuai pengetahuan masing-masing siswa mengenai keragaman budaya bangsa. Setelah siswa sudah terbagi menjadi kelompok kecil, kartu disajikan secara acak dan nantinya kelompok berdiskusi, wakil kelompok menyebutkan nama gambar yang tertera pada kartu sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Setelah kelompok kecil menyampaikan pendapat, guru memberikan penguatan materi dengan menggunakan layar proyektor. Dalam hal ini, siswa belajar berani mengungkapkan pendapat, berpikir kritis, saling menghargai dan toleransi. Hal ini digunakan sebagai penguatan penugasan siswa pada keterampilan materi mengenal keragaman budaya bangsa. Dengan adanya media kartu gambar

diharapkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan materi yang disampaikan mudah dimengerti dan diingat oleh siswa serta dapat meningkatkan pola pikir kritis siswa melalui media kartu bergambar yang dikembangkan.

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut didapati rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana karakteristik media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS yang memenuhi kriteria valid dan praktis? dan Bagaimana keefektifan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS?.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau menghasilkan produk untuk menguji keefektifan produk tersebut. Terdapat model pengembangan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan bertujuan untuk membantu pengembangan produk media kartu bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta menguji kevalidan dan kepraktisan media pada materi keragaman budaya bangsa. Penelitian pengembangan ini memakai model desain *IDDIE* yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu :



Bagan 1. Tahap pengembangan IDDIE
(Rayanto & Sugianto, 2020)

Media kartu bergambar layak diujikan berdasarkan aspek kevalidan dan keefektifan pada siswa Sekolah Dasar. Desain uji coba dilakukan di SDN 1 Wonoketro Ponorogo dengan sasaran siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi validasi penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat. kemudian untuk mengetahui kepraktisan

produk didapatkan dari hasil angket respon peserta didik. dan data kuantitatif diperoleh hasil penilaian angket dalam presentase kevalidan para ahli dan kepraktisan yang diperoleh dari peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) Instrumen wawancara, (2) lembar validasi materi, (3) lembar validasi media, (4) lembar angket siswa, (5) lembar soal pre test yang dilakukan sebelum menggunakan media dan lembar soal post test sesudah menggunakan media.

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data deskripsi kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan saran atau komentar validasi. Segala macam informasi dianalisis dan dijadikan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran. Data deskriptif kuantitatif diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk media kartu bergambar yang dikembangkan menggunakan rumus uji paired sample T-Test pada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media kartu bergambar berbasis *IDDIE* pada materi keragaman budaya bangsa kelas IV di SDN 1 Wonoketro Ponorogo. Dalam pengembangan, peneliti melakukan perancangan produk yang dilanjutkan dengan proses validasi oleh seorang ahli materi dan dua ahli media sebagai langkah perolehan nilai kevalidan media. Kemudian dilaksanakan proses uji coba kepada siswa disertai pembagian angket, soal pre test dan post test sebagai langkah perolehan uji keefektifan media kartu bergambar. Diakhiri dengan proses evaluasi sebagai langkah penyempurnaan produk akhir.

Karakteristik media kartu bergambar yang dikembangkan yaitu : bentuk persegi panjang dengan ukuran 8,5 cm x 5,5 cm yang berisi gambar rumah adat, tarian tradisional, tempat ibadah dan alat musik, terbuat dari kertas PVC, kertas anti air tidak mudah sobek, pada kartu bergambar warna terang yang menarik minat siswa, relatif praktis dan mudah dibawa kemana-mana, dapat digunakan dalam kelompok besar, memiliki kata bantu huruf (klu) jawaban dibawah gambar dan terdapat *Qr Code* di satu kartu untuk mempermudah guru dalam menjelaskan penguatan materi setelah siswa dapat menjawab di kelompok besar.

Cara Penggunaan Kartu Gambar yaitu: dimainkan oleh 4-5 anak dalam kelompok kecil, kartu dibagikan sesuai ragam budaya yang dipilih dan kelompok kecil berdiskusi, setelah diskusi, satu anak

mewakili regunya masing-masing menjawab gambar pada kartu dengan berdiri maju ke depan, peserta lain memperhatikan, kelompok lain dapat membetulkan atau menyalahkan hasil kelompok yang menjawab kartu, jika jawaban benar, mendapatkan 10 point, jika jawaban salah, tidak mendapatkan point, point yang didapat setelah permainan akan diakumulasikan dan kelompok yang mendapatkan point paling banyak adalah kelompok yang menang.

Langkah awal penelitian yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian uji validasi ahli media satu diperoleh data yaitu dari aspek penilaian tampilan media nomor butir pertanyaan 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan 7 diperoleh skor 30. Dari aspek penggunaan media dengan nomor butir pertanyaan 1, 2, 3, 4, dan 5 diperoleh skor 12. Dan penilaian terakhir dari aspek daya tarik media dengan nomor 1, 2, dan 3 diperoleh skor 12. Jumlah skor total diperoleh data 64.

Hasil dari penilaian uji validasi media dua diperoleh data yakni dari aspek penilaian tampilan media nomor butir pertanyaan 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan 7 diperoleh skor 29. Dari aspek penggunaan media dengan nomor butir pertanyaan 1, 2, 3, 4, dan 5 diperoleh skor 22. Dan penilaian terakhir dari aspek daya tarik media dengan nomor 1, 2, dan 3 diperoleh skor 12. Jumlah skor total diperoleh data 63.

Berdasarkan perhitungan dua validator di atas dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 85,3% dan 84%. Hal ini menunjukkan pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan berpikir kritis siswa berbasis *IDDIE* dikatan valid tanpa revisi dengan persentase 75%-100%.

Selanjutnya ahli materi, adapun hasil validasi ahli materi mengenai media kartu bergambar diperoleh data. Hasil penilaian uji validasi ahli materi dari aspek penilaian pembelajaran nomor butir pertanyaan 1,2 dan 3 diperoleh skor 13. Dari aspek isi materi dengan nomor butir pertanyaan 1,2,3 dan 4 diperoleh skor 19. Dan aspek penilaian terakhir dari bahasa materi dengan nomor butir pertanyaan 1,2 dan 3 diperoleh skor 14. Jumlah skor total data diperoleh 46.

Berdasarkan perhitungan hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan pengembangan media kartu bergambar meningkatkan berpikir kritis siswa berbasis *IDDIE* dikatan valid tanpa revisi dengan persentase 75%-100%. Dengan hal ini disimpulkan media kartu bergambar valid menurut para ahli materi dan media, meskipun ada beberapa masukan dari

ukuran gambar, huruf, soal tes, background dan panduan bermain.

Selanjutnya, aspek kepraktisan media kartu bergambar yang diperoleh dari lembar angket siswa. Angket siswa diberikan setelah uji coba penggunaan media kartu bergambar di SDN 1 Wonoketro Ponorogo. Dari tabel hasil angket siswa dari uji coba media kartu bergambar diperoleh:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Angket Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai					Presentase
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan media			1	11	14	90%
2	Kemudahan belajar			2	9	15	90%
3	Kemudahan materi			1	10	15	90,8%
4	Kemudahan akses penggunaan			2	7	17	91,5%
5	Penyampaian materi				9	17	93%
6	Kejelasan penyampaian materi			1	9	16	91,5%
7	Kemudahan materi untuk dipahami			2	8	16	90,8%
Jumlah Nilai						637,6	
Nilai Rata-rata						91%	

Dengan demikian media kartu bergambar dapat meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya bangsa praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pendapat siswa diketahui secara keseluruhan sudah tertarik dan media kartu bergambar mudah untuk dimengerti oleh siswa.

Hasil pengembangan media kartu bergambar sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Pengembangan Kartu bergambar

Gambar	
Bagian Depan Kartu Bergambar Sesuai Kategori	
<p>Tempat Ibadah</p> 	<p>Tarian Tradisioanl</p> 

<p>Alat Musik Tradisional</p> 	<p>Rumah Adat</p> 
---	--

Keterangan :

Kartu berukuran 8,6 cm x 5,6 cm, tulisan kartu menggunakan font *Arial Rounded MT Bold*, ukuran 22pt dan dicetak dari bahan PVC agar anti air, tidak mudah sobek jika kartu dipergunakan untuk anak usia anak sekolah dasar.

Bagian Belakang Kartu Bergambar



Keterangan :

Kartu berukuran 8,6 cm x 5,6 cm, tulisan menggunakan font *Arial Rounded MT Bold*, dengan ukuran 9,5pt dan dicetak menggunakan bahan PVC. Semua bagian belakang sesuai dengan gambar diatas, warna background sesuai dengan kategori keragaman budaya bangsa.


Kartu QR Kode



Keterangan :


Di dalam kartu bergambar, terdapat kartu yang berisikan *QR Code* yang berisikan PPT mengenai materi kartu bergambar berukuran 8,6 cm x 5,6 cm dan dicetak menggunakan bahan PVC. Background belakang kartu *QR Code* sama seperti bagian belakang kartu bergambar yang lain.

Bagian Kemasan Box Kartu Bergambar



Keterangan : Kemasan box kartu bergambar terbuat dari bahan karton berbentuk balok yang dilapisi kertas kado berwarna putih untuk sisi-sisi box dan untuk sisi atas box terbuat dari bahan kertas manila berwarna putih yang dicetak dengan gambar keragaman budaya bangsa. Ukuran box 9,4 cm x 7,2 cm.

Panduan Penggunaan Kartu Bergambar



Keterangan : Panduan penggunaan berisikan deskripsi kartu bergambar, aturan bermain, dan kunci jawaban klu yang terdapat di kartu bergambar. Panduan penggunaan dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* 120 gram dengan bentuk A4 yang nantinya panduan penggunaan dilipat menjadi beberapa bagian yang dimasukkan di dalam box kartu bergambar.

Hasil keefektifan media kartu bergambar untuk meningkatkan berpikir kritis siswa berbasis *IDDIE* yang diperoleh dari hasil soal pre test dan pos test yang diberikan sebelum dan sesudah uji coba kartu bergambar materi keragaman budaya bangsa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil nilai soal pre test dan post test dianalisis menggunakan rumus uji paired sample T-Test. Untuk melakukan analisis nilai pre test dan pos test di uji T peneliti menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS 20 for windows.

Berikut hasil perhitungan pre test dan post test menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 3. Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std.	Std. Error
			Deviation	Mean
Pair 1				
PRE TEST	84.6154	26	16.05759	3.14915
POST TEST	91.9231	26	11.32051	2.22013

Tabel diatas berisi tentang deskriptif statistik dari dua data pada pre test dan post test. berdasarkan tabel diatas ditunjukkan pada kolom mean yaitu nilai pre test 84.61 dan nilai post test 91.92. Dengan hasil rata-rata nilai pre test dan post test diperoleh sebesar 7.30. Kolom N merupakan jumlah sampel yang sama-sama 26 siswa karena sampel diambil dikelompok yang sama dengan situasi dan keadaan yang berbeda.

Tabel 4. Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	26	.807	.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan ada atau tidak adanya hubungan antara nilai pro test dan nilai post test pada penelitian. Jika signifikan < 0,05 maka, terdapat hubungan. Karena signifikansi pada tabel diatas menunjukkan 0,00 < 0,05 maka, terdapat hubungan antara nilai pre test dan nilai pos test tersebut.

Tabel 5. Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	7.3077	9.6169	1.88579	11.19155	3.42383	3.875	.001

Tabel di atas ditunjukkan untuk mengetahui syarat pengambilan keputusan. Dapat dilihat pada kolom sig. (2-tailed) diperoleh 0,01.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Wonoketro Ponorogo dengan menggunakan jenis *R&D* berbasis *IDDIE* oleh Rayanto & Sugianto (2020) di mana terdiri dari tahap *analysis* (Analisis), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), *implementation* (Penerapan) serta *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian pengembangan berupa produk media kartu bergambar. Fokus yang dihadirkan dalam media ditunjukkan untuk materi IPS kelas IV Sekolah Dasar.

Peneliti memulai dari tahap analisis diperoleh hasil analisis sebagai berikut : Masalah dijumpai dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Wonoketro Ponorogo. Pengamatan dilakukan secara tidak struktur dengan persiapan yang sistematis bebas mencatat, dilaksanakan analisis yang diakhiri dengan membuat simpulan (Sugiyono, 2018). Hasil wawancara yang diperoleh yaitu dalam pembelajaran guru berusaha menerapkan berbagai media pembelajaran namun siswa tidak antusias, lesu, jenuh dan main sendiri.

Sesuai uraian di atas peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran IPS yang menarik, mudah, bermakna dan dapat meningkatkan berpikir kritis bagi siswa yaitu penggunaan media kartu bergambar. Media berisikan kartu bergambar yang sesuai dengan materi untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar peserta didik di Sekolah Dasar (Rosyid dan Sa'diyah, 2019).

Sebagai langkah konfirmasi kepada guru, peneliti juga menanyakan mengenai penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan media seperti kartu bergambar. Didapati hasil bahwa belum pernah dijumpai dalam pembelajaran IPS sebelumnya dengan memanfaatkan media kartu bergambar. Dengan demikian media kartu bergambar dapat dimanfaatkan khususnya pembelajaran IPS mengenai materi keragaman budaya bangsa untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Untuk menarik ketertarikan minat siswa dalam materi keragaman budaya bangsa dan yang mana siswa sekolah dasar masih dalam usia bermain, maka dibuatlah media yang menyerupai permainan secara kelompok di kelas agar meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam satu kelompok.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk media yang akan dikembangkan untuk mengetahui konsep awal gambaran produk mulai dari tampilan, isi hingga penggunaannya. Selain itu, dilakukan penyesuaian dengan tujuan pembelajaran dan materi dalam muatan KD. Media kartu bergambar dirancang

dengan gambaran abstrak, bahasa, *QR code* serta cara penggunaan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sesuai dengan pendapat Wahyuni (2016), media kartu gambar merupakan media visual dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berisi gambar-gambar. Selain itu terdapat unsur muatan untuk berpikir kritis dimana terdapat klu jawaban pada kartu bergambar. Setelah tahap perancangan produk selesai, dilakukan uji produk dengan cara penerapan secara langsung kepada peserta didik melalui penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan metode pengamatan dimana guru memberi kesempatan siswa untuk mengamati dan menyimpulkan gambar yang dilihat dan didengar, tanya jawab pada metode ini peserta didik bertanya tentang gambar yang belum dimengerti dan guru menjelaskan kepada siswa tentang gambar yang dimaksud, diskusi kegiatan ini dilakukan pada saat siswa berdiskusi dengan teman kelompok. Hal ini diutarakan untuk melaksanakan uji coba agar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga menyusun konsep instrumen penelitian terhadap produk media meliputi validasi media, validasi materi, angket siswa yang berisikan kevalidan media dan materi. Untuk mengetahui keefektifan media kartu bergambar peneliti membuat soal pre test dan post test yang nantinya diberikan sebelum dan sesudah uji coba media kartu bergambar di dalam kelas.

Tahap pengembangan merupakan proses dalam mengembangkan media kartu bergambar untuk meningkatkan berpikir kritis siswa sesuai rancangan yang dibuat serta penyusunan langkah-langkah pembelajaran, seorang validasi ahli materi dan dua orang ahli media. Produk media dikatakan valid jika melalui proses uji validasi dan presentase menunjukkan $\geq 50\%$ (Arikunto, 2015). Berdasarkan hasil data validasi ahli media 1 yang telah dilakukan menunjukkan persentase sebesar 85,3% dan hasil data validasi ahli media 2 sebesar 84% dengan aspek penilaian meliputi kelayakan tampilan media, penggunaan media dan daya tarik media dan hasil data validasi ahli materi sebesar 92% dalam aspek penilaian relevansi materi dengan pembelajaran, isi materi dan bahasa materi dengan kategori valid tanpa revisi atau sangat layak tanpa revisi. Adapun hasil angket siswa mengenai penerapan produk media kartu bergambar yakni sebesar 91% dengan kategori valid tanpa revisi atau sangat layak tanpa revisi. Meskipun demikian terdapat masukan dari ahli media dan materi mengenai pengembangan produk media kartubergambar.

Adapun masukan-masukan yang diberikan untuk memperbaiki media kartu bergambar agar lebih menarik minat siswa dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya bangsa antara lain : a) Informasi dibuat lebih jelas pada panduan permainan agar tidak terjadi persepsi baru, b) Background gambar yang terdapat dikartu dibuat lebih jelas atau terang agar gambar dapat dilihat dengan baik, c) Memperbaiki soal pre test dan post test yang diberikan dengan tambahan stimulus disetiap pertanyaan supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan beberapa soal terdapat gambar agar siswa dapat menerima soal dengan baik.

Tahap implementasi pada penelitian dilakukan melalui uji coba di kelas IV Sekolah Dasar. Media dikatakan efektif jika presentase aspek penilaian produk $\geq 50\%$ (Arikunto, 2015). Pada uji coba pelaksanaan media kartu bergambar yang melibatkan siswa untuk aktif interaksi sesama teman satu kelas. Maka diterapkan dengan cara bermain yang dibagi kelompok kecil yang berisi 4-5 anak, kartu dibagikan sesuai dengan kategori yang diinginkan dan di dalam kartu terdapat klu jawaban gambar yang tertera.

Media kartu bergambar juga dapat membantu siswa mengingat materi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar untuk berpikir kritis siswa dengan dibuktikan 10 butir soal pre test dan post test yang diberikan pada siswa setelah dan sebelum media diterapkan. Soal pre test dan post test diberikan pada uji coba di SDN 1 Wonoketro Ponorogo dengan jumlah 26 siswa. Untuk mengetahui berpengaruhnya nilai pre test dan post test siswa peneliti menggunakan uji paired sample T-Test Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan cara hitung menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS 20.

Hasil analisis dari data menggunakan aplikasi SPSS yaitu $0,01 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Perbedaan perlakuan dapat dilihat pada tabel *Paired Samples Statistic* pada kolom mean yang menunjukkan nilai pre test 84.61 dan nilai post test 91.92 yang menghasilkan 7.30 dengan hal ini nilai rata-rata pada uji paired sample T-Test pada nilai pre test dan post test adalah 7.30. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budaya bangsa di kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap terakhir penelitian pengembangan media adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk melalui masukan oleh para ahli media, ahli materi dan angket siswa. Setelah melakukan beberapa tahapan sesuai dengan prosedur berbasis *IDDI* pada pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa peneliti melaksanakan revisi media kartu bergambar sesuai dengan masukan para ahli media dan materi mengenai 3 hal yakni informasi dibuat lebih jelas pada panduan permainan agar tidak terjadi persepsi baru, background gambar yang terdapat dikartu dibuat lebih jelas atau terang agar gambar dapat dilihat dengan baik dan memperbaiki soal pre test dan post test yang diberikan dengan tambahan stimulus disetiap pertanyaan supaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan disamping soal terdapat gambar agar siswa dapat memahami soal dengan baik. Sehingga hal tersebut membuat media kartu bergambar lebih sempurna, layak dan efektif digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Giwangsa. (2021 Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Pada penelitian Giwangsa media kartu yang digunakan hanya terbuat dari bahan kertas bergambar keragaman budaya yang dilaminating. Giwangsa menyimpulkan bahwa media kartu kuartet sangat pantas digunakan dan dapat membantu siswa karena media mudah dioperasikan oleh siswa dan peserta didik juga merasa senang ketika belajar dengan menggunakan kartu kuartet. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Peneliti bermaksud mengembangkan media kartu bergambar pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menambahkan inovasi baru pada media kartu kuartet menjadi media kartu bergambar yang memiliki kelebihan diantaranya terdapat klu jawaban, *QR code*, metode permainan, yang berbeda pada lembar kartu bergambar terbuat dari bahan anti air dan tidak mudah sobek.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media kartu bergambar yang peneliti gunakan yaitu bentuk persegi panjang dengan ukuran 8,5 cm x 5,5 cm yang berisi gambar keanekaragaman budaya bangsa, rumah adat, tarian tradisional, tempat ibadah

dan alat musik terbuat dari kertas PVC anti air tidak mudah sobek, gambar terang, praktis dan mudah dibawa, terdapat klu jawaban dan terdapat QR kode serta dapat digunakan di kelompok besar, mempermudah siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan.

Kevalidan produk media kartu bergambar dikategorikan valid sehingga layak digunakan berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli media sebesar 85,3% dan 84% , validasi ahli materi sebesar 92% dan perolehan nilai angket siswa sebesar 91%.

Kefektifan media kartu bergambar untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya bangsa memiliki hasil analisis data sig. (2-tailed) $0,01 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel pada pre test dan post test.

Saran

Peneliti berharap media kartu bergambar dapat digunakan dalam kelompok besar dengan model game pada siswa sekolah dasar. Karena materi pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain akan mudah dipahami, bermakna, menyenangkan dan diingat oleh peserta didik.

Media kartu bergambar tidak hanya digunakan pada materi pembelajaran IPS namun dapat digunakan pada materi pembelajaran yang lain.

Media kartu bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif belajar mengajar untuk mencegah peserta didik mengalami tidak antusias, rasa lesu dan jenuh ketika berada di dalam kelas.

Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media melalui desain pengembangan agar tingkat kebermanfaatannya dalam penggunaan media kartu bergambar semakin meningkat. Dan perlu adanya terobosan-terobosan baru dengan menggunakan kartu bergambar yang lebih praktis dan ekonomis. Sehingga dapat terjangkau bagi sekolah-sekolah tidak hanya dilingkungan perkotaan tapi juga di lingkungan pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, 2015, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di

Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (1), 33-46

Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-learning berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).

Giwangsa, S. F. (2021). Pengaruh Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal penelitian pendidikan*, 8(1)

Jeffri, J., & Junaidi, J. (2019). Penerapan model Talking Stick untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 2(3), 125-132

Kemendes RI. (2020). *Pedoman dan Pencegahan Coronavirus (Covid-29)*. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI

Kurniawan, Ika Dyah. (2017). Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuh Kembang Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Crobogan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Musdalifah, Siti. et.al. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. *Jurnal tata boga*.

Moh. Zaiful Rosyid & Halimatus Sa'diyah. (2019). *Konsep Dan Teori Media Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara.

Novita, L., Rostikawati, R. T., & Fitriani, K. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah pendidikan*, 4 (1), 34-39

Pemkab Ponorogo. (2021). Surat Keputusan Bupati Ponorogo nomor 188.45/1020/405.01.3/2021 mengenai PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Ponorogo: pemerintah Kabupaten.

Rayanto, Y. H., & Sugianto: (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tarigan, Dira Natalia (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Lcd Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SD Negeri 068003 Perumnas Simalingkar Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi Thesis, Universitas Quality

Widiarti, Sri. (2021). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Wahyuni, Aning Sri. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Unisa Dini (Studi Eksperimen Pada Anak Kelompok B TK Di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk)*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

