



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DISKUSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD

Dwi Hijriani¹, Yeni Erita²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: dwihiijriani23@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.3342>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 30 June 2026

Keywords:

Media pembelajaran

Kartu diskusi

Berpikir kritis

IPAS

Penelitian pengembangan



ABSTRACT

Objective: This study aims to develop discussion cards that are valid, practical, and effective in enhancing elementary school students' critical thinking skills, particularly in the social studies component of the Integrated Social and Natural Sciences (IPAS) curriculum, using the topic "My Rich and Diverse Indonesia." **Method:** This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. It involved fifth-grade students at SDN 03 Lubuk Begalung as test subjects, as well as students at SDN 10 and SDN 22 Lubuk Begalung for broader implementation. Data were collected through validation sheets, practicality questionnaires, and pretest-posttest assessments, then analyzed descriptively and using the N-Gain formula. **Results:** The validity test conducted by experts yielded a score of 89.66% (highly valid). The practicality of the media fell into the "practical" to "highly practical" categories, as indicated by the responses of teachers (94%–96%) and students (79.53%–86%). The effectiveness of the media recorded an N-Gain of 0.1998 (low) during the pilot test and 0.3117–0.4333 (moderate) in the schools where it was implemented. **Novelty:** This study presents an innovative interactive discussion card medium specifically designed for the integrated IPAS (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) component of the Merdeka Curriculum, which has rarely been researched to foster students' critical thinking through collaborative learning.

ABSTRAK

Objektif: Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan menghasilkan media kartu diskusi yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD khususnya muatan IPS pada mata pelajaran IPAS, dengan materi "Indonesiaku Kaya Raya". **Metode:** Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SDN 03 Lubuk Begalung sebagai subjek uji coba, serta SDN 10 dan SDN 22 Lubuk Begalung untuk penerapan luas. Data dihimpun melalui lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes pretest-posttest, lalu dianalisis secara deskriptif serta menggunakan rumus N-Gain. **Hasil:** Uji kevalidan oleh para ahli menghasilkan skor 89,66% (sangat valid). Kepraktisan media berada pada kategori praktis hingga sangat praktis, ditunjukkan oleh respons guru (94%–96%) dan peserta didik (79,53%–86%). Efektivitas media mencatatkan N-Gain 0,1998 (rendah) saat uji coba dan 0,3117–0,4333 (sedang) pada sekolah penerapan. **Kebaruan:** Penelitian ini menghadirkan inovasi media kartu diskusi interaktif khusus IPAS terpadu Kurikulum Merdeka yang masih jarang diteliti guna melatih berpikir kritis siswa secara kolaboratif.

Kata kunci: Media pembelajaran, kartu diskusi, berpikir kritis, IPAS, penelitian pengembangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad ke-21 tidak hanya berfokus pada penguasaan materi bagi peserta didik saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis sebagai dasar untuk terus belajar seumur hidup. Berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah, menganalisis argumen, mengajukan dan menjawab pertanyaan, mencari serta mengumpulkan informasi yang relevan, dan bersikap terbuka terhadap beragam pandangan (Dias-Oliveira et al., 2024). Kemampuan ini merupakan kunci dalam membentuk individu yang mampu menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks, sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan peserta didik menghadapi dunia yang terus berubah (Kusuma et al., 2024).

Sejak digunakannya Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan mengembangkan pemahaman peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial secara lebih utuh dan terpadu (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk aktif menyelidiki, bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sejalan dengan upaya pengembangan kemampuan berpikir kritis. Pada aspek IPS, pembelajaran juga berfungsi menanamkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Rahmi et al., 2021) dan menuntut pendekatan yang mendorong peserta didik berpikir sistematis terhadap berbagai fenomena sosial di lingkungan sekitar mereka. Kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada peserta didik memiliki tujuan untuk menjawab keanekaragaman dan kebutuhan masing-masing individu, memberi mereka ruang untuk memperdalam pemahaman dan wawasan. (Novela & Erita, 2025).

Temuan Jenar dan Kusuma Putri (2025) menampilkan bahwa sebagian dari peserta didik terletak pada kategori sedang dan rendah dalam kemampuan berpikir kritis, dengan persentase tertinggi sekitar 76% dan terendah sekitar 58%. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang mendorong berpikir sistematis, materi yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual, serta minimnya kesempatan peserta didik untuk berdiskusi dan berargumentasi mengenai isu-isu sosial. Padahal, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan agar peserta didik mampu melihat permasalahan sosial dari berbagai sisi berdasarkan data dan fakta (Sasmita et al., 2023), memahami dinamika kehidupan bermasyarakat, serta berpartisipasi aktif dalam pembangunan masyarakat.

Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien (Sari & Erita, 2024), terlebih media yang menarik dapat merangsang keaktifan dan kemandirian berpikir peserta didik (Supriyaddin et al., 2024). Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi, memvisualisasikan konsep abstrak, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Anggraini & Erita, 2025). Salah satu media yang berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS adalah media kartu, karena mampu memicu peserta didik untuk bernalar, berargumentasi, menganalisis, dan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan sosial (Daryanto, 2016). Penelitian Ahmad Ahsan dkk. (2025) menunjukkan bahwa media kartu mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui tantangan yang membutuhkan kolaborasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, sehingga turut memengaruhi karakter disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama kelompok. Pemanfaatan media pembelajaran juga menggeser paradigma peserta didik dari objek pasif menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, meningkatkan partisipasi, kolaborasi,

dan interaksi, sekaligus membantu guru mengefisienkan waktu penyampaian materi (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Kajian mengenai pengembangan media kartu diskusi yang dirancang khusus untuk aspek IPS dalam mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas, padahal IPAS memerlukan alat bantu belajar yang dapat mendukung peserta didik mengkaji hubungan antara peristiwa alam dan kehidupan masyarakat, termasuk keragaman budaya, aktivitas ekonomi, pemanfaatan sumber daya alam, perubahan sosial, dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Studi Widiyastuti dan Kurniawan (2021) juga menemukan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan cenderung terpaku pada buku teks. Observasi awal peneliti di SDN 22 Lubuk Begalung, SDN 10 Lubuk Begalung, dan SDN 03 Lubuk Begalung memperkuat temuan tersebut: meskipun ketersediaan sarana dan media pembelajaran di ketiga sekolah tergolong memadai, guru masih mengalami kendala untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS, di antaranya perbedaan kecepatan pemahaman antarpeserta didik, rendahnya rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sulitnya mempertahankan konsentrasi akibat distraksi eksternal, serta kendala keterampilan menulis yang memengaruhi partisipasi dalam diskusi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran kartu diskusi yang praktis serta efektif agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada aspek IPS dalam mata pelajaran IPAS. Media kartu diskusi dipandang sebagai solusi yang tepat karena bersifat interaktif dan mendorong diskusi aktif tentang isu-isu sosial, dapat dirancang dengan kasus-kasus kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik, mendorong analisis permasalahan sosial dari berbagai perspektif, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan argumentasi dan komunikasi (Daryanto, 2016). Media yang dikembangkan memuat topik-topik IPS dalam Kurikulum Merdeka kelas V, khususnya materi Bab 6 “Indonesiaku Kaya Raya” dengan topik “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”, yang dilengkapi pertanyaan pemandu berupa pertanyaan analisis, evaluasi, dan sintesis untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami dan menganalisis apakah media pembelajaran berupa kartu diskusi yang sudah dibuat itu valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ketika mempelajari materi Indonesiaku Kaya Raya pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD. Penelitian ini diharapkan bisa menciptakan media pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan hasilnya mampu membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemudian, penelitian ini juga dapat membantu dalam membuat media pembelajaran yang menggabungkan konsep ilmu sosial dengan situasi kehidupan sehari-hari para peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk melaksanakan pengembangan produk sebuah media kartu diskusi. Produk ini dirancang guna mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD, khususnya pada materi IPS dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian pengembangan merupakan proses sistenatis yang mencakup desain, pengembangan dan evaluasi program serta produk pembelajaran guna memastikan terpenuhinya kriteria valid, praktis dan efektif (Fayrus et al., 2022; Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan),

Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi) (Rayanto & Sugianti, 2020; Sultan Syarif Kasim & Kunci, 2024). Model ADDIE dipilih karena memiliki sistematika yang jelas dan terstruktur, bersifat fleksibel, memungkinkan revisi bertahap berdasarkan hasil evaluasi, berorientasi pada validasi produk oleh ahli dan pengguna, efisien dari segi waktu dan sumber daya, serta relevan dengan tahapan analisis kebutuhan, desain media, pengembangan produk, implementasi pembelajaran, dan evaluasi efektivitas media pembelajaran kartu diskusi.

Prosedur penelitian diawali dengan studi pendahuluan berupa observasi lapangan di SDN 22 Lubuk Begalung, SDN 03 Lubuk Begalung, dan SDN 10 Lubuk Begalung yang tergabung dalam satu gugus, guna mengumpulkan informasi awal mengenai kebutuhan pengembangan media. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan pengisian angket kebutuhan oleh guru dan peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan pengembangan media kartu diskusi. Pada tahap perancangan, media kartu diskusi dirancang untuk pembelajaran IPAS kelas V pada materi Bab 6 "Indonesiaku Kaya Raya" topik "Bagaimana Bentuk Indonesiaku" menggunakan aplikasi Canva, meliputi penyusunan desain awal, pengumpulan materi dan soal evaluasi beserta kunci jawaban, serta pengumpulan elemen visual pendukung, hingga dihasilkan 20 unit kartu diskusi.

Pada tahap pengembangan, berbagai komponen yang sudah dirancang sebelumnya disatukan hingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang utuh. Produk kemudian divalidasi oleh para ahli di bidang materi, bahasa, dan media melalui lembar validasi untuk memperoleh kritik, saran, dan catatan perbaikan. Media yang belum dinyatakan valid direvisi sesuai masukan validator hingga dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Pada tahap penerapan, media yang telah dinyatakan valid diujicobakan langsung pada proses pembelajaran di kelas V. Kegiatan diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, dilanjutkan dengan penerapan media kartu diskusi selama proses belajar mengajar, dan diakhiri dengan posttest serta pengisian angket praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Pada tahap evaluasi, data yang diperoleh dari uji praktikalitas dan efektivitas media diolah secara sistematis. Jika hasil yang di dapat menunjukkan bahwa media belum praktis atau belum efektif, peneliti akan kembali ke tahap analisis untuk melakukan perbaikan.

Uji coba penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V di SDN 03 Lubuk Begalung sebagai subjeknya, sementara penerapan medianya dilaksanakan di dua sekolah lain, yakni SDN 10 Lubuk Begalung dan SDN 22 Lubuk Begalung. Pemilihan subjek didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa ketiga sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, memiliki sarana dan prasarana yang mendukung, peserta didik telah menempuh materi terkait, dan media kartu diskusi belum pernah dikembangkan maupun diterapkan sebelumnya di sekolah tersebut. Data yang digunakan terdiri dari data kualitatif yang berasal dari wawancara dan angket, serta data kuantitatif yang berasal dari hasil validasi oleh para ahli, uji kepraktisan dan uji efektivitas.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas tiga jenis, yaitu instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas (Fakhri Ramadhan et al., 2024). Instrumen validitas berupa lembar validasi materi, bahasa, dan media yang mengukur kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan pemahaman bahasa, serta kualitas visual media. Instrumen praktikalitas berupa angket respons guru dan peserta didik terhadap kemudahan dan kelayakan penggunaan media. Instrumen efektivitas berupa soal pretest dan posttest guna mengukur tingkat kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media.

Analisis data validitas dan praktikalitas menggunakan skala penilaian 1 sampai 5 (Sangat Tidak Sesuai hingga Sangat Sesuai) yang dimodifikasi dari Riduwan dan Sunarto (2015), dengan rumus persentase $NP = (r/SM) \times 100\%$, di mana NP adalah nilai persen yang dicari, r adalah skor mentah yang diperoleh, dan SM adalah skor maksimum. Nilai akhir dihitung dengan rumus rata-rata $X = \Sigma Xi/n$ (Purwanto, 2000 dalam Oktaviani & Amini, 2022; Riduwan & Sunarto, 2015 dalam Fatia et al., 2020), dengan kriteria interpretasi: 86%–100% sangat valid/sangat praktis, 76%–85% valid/praktis, 60%–75% cukup valid/cukup praktis, 55%–59% tidak valid/tidak praktis, dan 0–54% sangat tidak valid/sangat tidak praktis. Analisis data efektivitas menggunakan skor pretest dan posttest yang dianalisis secara statistik dengan bantuan aplikasi SPSS dan Microsoft Excel, kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain (Hamida et al., 2025 dalam Irma Sukarelawa et al., 2024):

$$N\text{-Gain} = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimal} - \text{skor pretest})$$

Dengan kriteria interpretasi dibagi menjadi beberapa tingkatan : $0,70 \leq g \leq 1,00$ (tinggi), $0,30 \leq g < 0,70$ (sedang), $0,00 < g < 0,30$ (rendah), $g = 0,00$ (tidak terjadi peningkatan), dan $-1,00 \leq g < 0,00$ (terjadi penurunan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran kartu diskusi dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, hasil observasi dan angket kebutuhan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah sudah cukup memadai, namun belum ada sekolah yang memanfaatkan media kartu diskusi sebagai alat bantu belajar pada pembelajaran IPAS. Pada tahap perancangan, dihasilkan 20 unit kartu diskusi berbasis Canva dengan ukuran 5,8 cm × 8,81 cm yang memuat pertanyaan, pernyataan, dan permasalahan sosial kontekstual sesuai materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”.

Pada tahap pengembangan, media kartu diskusi divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media Kartu Diskusi

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	88%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
3	Ahli Media	87%	Sangat Valid
	Rata-rata	89,66%	Sangat Valid

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 1, hasil semua validasi memperoleh rata-rata 89,66% dengan kategori sangat valid, sehingga media kartu diskusi dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Sebelum dinyatakan valid, media direvisi sesuai masukan validator, antara lain penyederhanaan kalimat materi agar sesuai jenjang peserta didik kelas V, perbaikan kaidah kebahasaan dan tanda baca, penggantian gambar latar kartu agar relevan dengan materi, penyesuaian ukuran huruf dengan standar internasional, serta penambahan warna dan simbol agar kartu lebih menarik bagi peserta didik.

Pada tahap penerapan, media diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN 03 Lubuk Begalung sebagai sekolah uji coba, kemudian diterapkan secara lebih luas di SDN 10 Lubuk Begalung dan SDN 22 Lubuk Begalung sebagai sekolah penelitian. Hasil uji praktikalitas berdasarkan angket respons guru dan peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Media Kartu Diskusi

Sekolah	Respons Guru	Kategori	Respons Peserta Didik	Kategori
SDN 03 Lubuk Begalung (Uji Coba)	94%	Sangat Praktis	79,53%	Praktis
SDN 10 Lubuk Begalung	96%	Sangat Praktis	86%	Sangat Praktis
SDN 22 Lubuk Begalung	96%	Sangat Praktis	85,2%	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer (2026)

Tabel 2 menunjukkan tingkat kepraktisan media tergolong pada kategori sangat praktis (94%–96%), kemudian respons peserta didik berada pada kategori praktis hingga sangat praktis (79,53%–86%). Selanjutnya, analisis keefektifan media diuji melalui perbandingan skor pretest dan posttest peserta didik dengan menggunakan rumus N-Gain, seperti yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media Kartu Diskusi

Sekolah	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
SDN 03 Lubuk Begalung (Uji Coba)	45,34	55,15	0,1998	Rendah
SDN 10 Lubuk Begalung	47,39	64,14	0,3117	Sedang
SDN 22 Lubuk Begalung	50,17	71,30	0,4333	Sedang

Sumber: Data Primer (2026)

Tabel 3 menunjukkan peningkatan rata-rata skor peserta didik pada ketiga sekolah setelah penggunaan media kartu diskusi. Nilai N-Gain di SDN 03 Lubuk Begalung sebagai sekolah uji coba berada pada kategori rendah (0,1998), sedangkan di SDN 10 Lubuk Begalung dan SDN 22 Lubuk Begalung sebagai sekolah penerapan berada pada kategori sedang (0,3117 dan 0,4333).

Pembahasan

Proses pengembangan media kartu diskusi mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu analysis yang mengelola observasi lapangan dan penyelidikan awal, design yang mengelola perancangan dan pembuatan desain kartu diskusi, development yang mengelola uji validitas dan revisi produk, implementation yang mengelola uji praktikalitas, dan evaluation yang mengelola uji efektivitas. Dengan demikian, pengembangan media kartu diskusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SD menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Ditinjau dari aspek validitas, penilaian ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata 89,66%. Hasil ini sejalan dengan kriteria interpretasi Riduwan dan Sunarto (dalam Fatia et al., 2020) yang mengategorikan skor di atas 86% sebagai sangat valid, sehingga dinilai layak untuk diuji coba pada pembelajaran IPAS di

kelas V SD. Perolehan skor validitas yang cukup tinggi mengindikasikan bahwa kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas kebahasaan, serta desain visual media telah memenuhi standar kelayakan sebuah media pembelajaran.

Ditinjau dari aspek kepraktisan, hasil angket respons guru dan peserta didik pada ketiga sekolah menunjukkan kategori praktis hingga sangat praktis. Guru menilai media kartu diskusi mudah digunakan dan mendukung kegiatan pembelajaran IPAS, sementara peserta didik memberikan respons positif terhadap kemudahan dan ketertarikan dalam menggunakan media tersebut. Hal ini sama dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Murti Harsih (2023), yang mengungkapkan penggunaan media pembelajaran berbasis kartu masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tingkat sekolah dasar, sekaligus memperoleh tanggapan yang praktis dari penggunaannya.

Ditinjau dari segi efektivitas, analisis N-Gain membuktikan bahwa penggunaan media kartu diskusi berhasil meningkatkan nilai peserta didik dari pretest ke posttest pada ketiga sekolah, meskipun dengan tingkat peningkatan yang bervariasi. Kategori rendah pada sekolah uji coba kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penerapan yang belum sebanding dengan jumlah kelompok diskusi di kelas, sehingga sesi presentasi tidak dapat memfasilitasi seluruh kelompok secara menyeluruh, serta adanya sebagian anggota kelompok yang perlu dipancing untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Sebaliknya, kategori sedang pada kedua sekolah penerapan menunjukkan bahwa media kartu diskusi cukup efektif sebagai instrumen pendukung pembelajaran setelah proses implementasi disempurnakan berdasarkan hasil uji coba sebelumnya. Antusiasme peserta didik selama proses belajar mengajar turut menunjukkan peningkatan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik saat menggunakan media ini, yang diperkuat oleh hasil uji kepraktisan yang secara konsisten pada kategori praktis hingga sangat praktis.

Dengan demikian, media kartu diskusi terbukti valid, praktis, dan cukup efektif sebagai alternatif media pembelajaran pada muatan IPS pada materi pemahaman peta di kelas V SD. Kendati demikian, pengembangan media ini masih terbatas pada bab "Indonesiaku Kaya Raya" dan belum dirancang untuk peserta didik inklusif atau berkebutuhan khusus, sehingga diperlukan kajian lanjutan untuk memperluas cakupan materi dan mengadaptasi media bagi peserta didik dengan kebutuhan belajar yang beragam.

KESIMPULAN

Melalui model ADDIE, penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan media kartu diskusi yang dirancang untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD mata pelajaran IPAS, khususnya bab "Indonesiaku Kaya Raya". Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 89,66% berdasarkan penilaian ahli materi, bahasa, dan media. Media juga dinyatakan praktis hingga sangat praktis berdasarkan respons guru (94%–96%) dan peserta didik (79,53%–86%) di tiga sekolah dasar. Adapun dari segi efektivitas, media kartu diskusi menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan kategori rendah pada sekolah uji coba dan kategori sedang pada sekolah penerapan, yang mengindikasikan bahwa media ini memberikan kontribusi positif meskipun tingkat keefektifannya masih dapat ditingkatkan.

REFERENSI

Ahmad Ahsan, Kurniawan, B., & Hayu, L. Z. (2025). Development of Design Thinking-Based Challenge Cards to Improve Discipline and Critical Thinking of Junior High School Grade 7 Students in Social Studies Learning. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*,

4(2), 287–300.

- Anggraini, W., & Erita, Y. (2025). *Pengembangan Media Powerpoint Digital Berbasis PBL Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar* (Vol. 10).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Edisi 2 Revisi). Gava Media.
- Dias-Oliveira, E., Pasion, R., Vieira da Cunha, R., & Lima Coelho, S. (2024). The development of critical thinking, team working, and communication skills in a business school – A project-based learning approach. *Thinking Skills and Creativity*, 54.
- Fakhri Ramadhan, M., Siroj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Fatia, I., Ariani, Y., & Media, P. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.
- Fayrus, P., Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Hamida, R. N., Khotimah, H., Nurhalisa, Nuurmahiroh, R. L., Sifalin, J., Umam, Z., & Rahmawati, I. D. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Assembler Edu dan Zep Metaverse dengan Model TGT terhadap Hasil Belajar IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Irma Sukarelawa, M., Toni Kus Indratno, & Suci Musvita Ayu. (2024). N-gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest. *Suryacahya*.
- Jenar, A., & Kusuma Putri, M. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN 1 Ujung Tanjung.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025, Juli 21). Ringkasan Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025.
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379.
- Murti Harsih, L. (2023). Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2123–2131.
- Novela, D., & Erita, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Platform Wordwall Berbasis Model Pembelajaran Radec Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 Nomor 02.
- Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6).
- Purwanto, M. N. (2000). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136–5142.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan, & Sunarto, H. (2015). *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis* (Cetakan 2). Alfabeta.
- Sari, L. P., & Erita, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada

Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*.

Sasmita, R. N., Sapriya, S., & Maryani, E. (2023). Critical Thinking on Social Studies Learning for Elementary School Students. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 1377–1387.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Sultan Syarif Kasim, U., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Vol. 8).

Supriyaddin, Hasan, Budiman, & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*.

Widiyastuti, T., & Kurniawan, S. B. (2021). Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA