

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN *EDUCATION*  
*CARD* MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS  
PESERTA DIDIK**

**Tesis**

Oleh :

Zulaikah  
NPM : 2123011001



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN *EDUCATION*  
*CARD MODEL PROBLEM BASED LEARNING* DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS  
PESERTA DIDIK**

Oleh

**ZULAIKAH**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN *EDUCATION CARD MODEL PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Oleh

Zulaikah

Pendidikan adalah salah satu faktor pendukung dalam mengembangkan sumber daya manusia, sehingga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas lulusan. Salah satu tuntutan globalisasi yang harus diupayakan adalah adanya keterampilan berpikir kritis. Sebagai upaya untuk melatih kemampuan peserta didik mengembangkan proses berpikir adalah dengan melatih menemukan sendiri masalah dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis 1) potensi dan kondisi; 2) proses pengembangan; 3) efektifitas; 4) kemenarikan; *education card model problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung. Responden penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah berjumlah 81 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini didasarkan atas teori berpikir kritis dari Facione (2016). Teori belajar kognitif dan konstruktivisme yang mendukung model *problem based learning*. Hasil penelitian dapat disimpulkan 1) potensi dan kondisi dikembangkan *education card model problem based learning* memiliki dukungan yang baik pada proses pengembangan media pembelajaran kultur semangat belajar yang tinggi, ditunjang dengan sarana prasarana pembelajaran yang baik serta peserta didik yang antusias, 2) pengembangan *education card model problem based learning* dilakukan karena kurangnya sumber belajar PPKn yang menggunakan media digital sehingga mudah untuk diakses, 3) Efektivitas media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik memiliki tingkat efektivitas sebesar 1,04 dengan kriteria tinggi (*strong effect*) sehingga dapat disimpulkan bahwa *education card model problem based learning* dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis 4) kemenarikan media *education card* dengan model *problem based learning* memiliki klasifikasi sangat menarik berdasarkan indikator penyajian materi, tampilan media, proses dan manfaat pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat dengan menggunakan *education card model pembelajaran problem based learning*.

**Kata Kunci:** *Education Card, Efektifitas, PBL, Kebhinekaan Indonesia, Keterampilan berpikir kritis*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPING EDUCATION CARD LEARNING MEDIA OF CIVIC EDUCATION WITH PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT'S CRITICAL THINKING SKILLS**

**By**

**Zulaikah**

Education is one of the supporting factors in developing human resources, so that innovation in learning is needed to improve the quality of graduates. One of the demands of globalization that must be pursued is the existence of critical thinking skills. As an effort to train the ability of students to develop thinking processes is to train themselves to find problems in learning. The purpose of this research is to analyze 1) potential and condition; 2) development process; 3) effectiveness; 4) attractiveness; education card model problem based learning in improving students' critical thinking skills. The research location was carried out at Darul Fattah Qur'an Middle School Bandar Lampung. The research respondents were class VII students of SMP Qur'an Darul Fattah totaling 81 students. This research is a development research using the ADDIE model. This research is based on the theory of critical thinking from Facione (2016). Cognitive learning theory and constructivism support the problem based learning model. The results of the study can be concluded 1) the potential and conditions for developing the problem-based learning education card model have good support in the process of developing learning media culture, high enthusiasm for learning, supported by good learning infrastructure and enthusiastic students, 2) development of the education card model problem based is done because of the lack of Civics learning resources that use digital media so that it is easy to access, 3) The effectiveness of education card learning media with the problem based learning model in improving students' critical thinking skills has an effectiveness level of 1.04 with high criteria (strong effect) so that it can be concluded that the problem based learning education card model is considered effective in improving critical thinking skills 4) the attractiveness of the education card media with the problem based learning model has a very attractive classification based on indicators of material presentation, media appearance, process and learning benefits. The conclusion of this study shows that students' critical thinking skills increase by using the education card model of problem based learning.

***Keywords: Education Card, Effectiveness, PBL, Critical thinking skills, Indonesian Diversity***

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran PPKn  
Education Card Model Problem Based Learning  
dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir  
Kritis Peserta Didik**

Nama Mahasiswa : **Zulaikah**  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011001  
Program Studi S-2 : Magister Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing



**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP. 19640914 198712 2 001



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

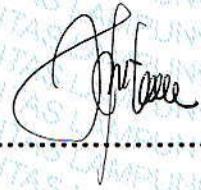


**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP. 19640914 198712 2 001

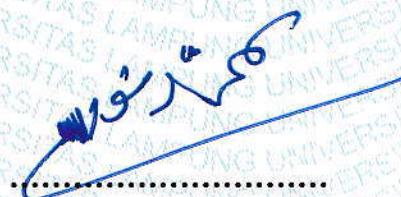
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

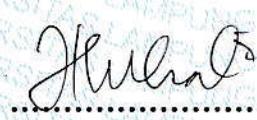
Ketua : **Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd** .....



Sekretaris : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag** .....



Penguji Anggota : **1. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd** .....



**2. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd** .....



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M. Si**

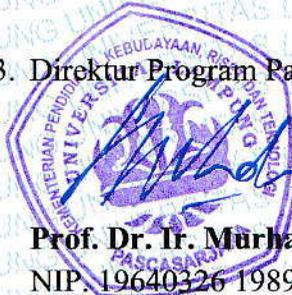
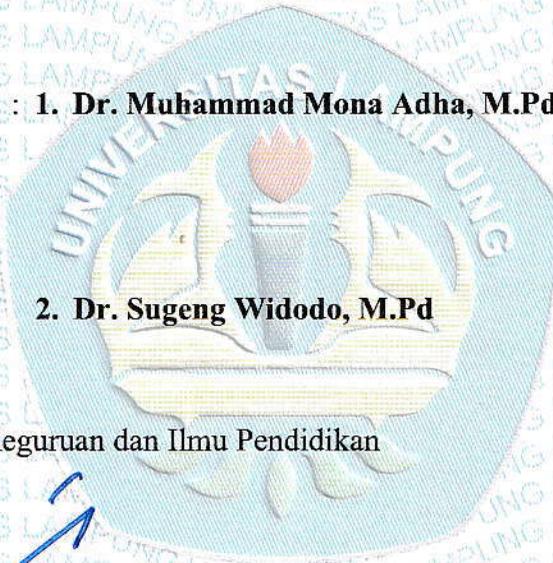
NIP. 196511230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

**Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si**

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **29 Mei 2023**



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul “ Pengembangan education card model problem based learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarism.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 5 Juni 2023  
Pembuat Pernyataan

  
Zulaikah  
NPM. 2123011001

## PROFIL



Penulis dilahirkan di Suko Binangun, Kecamatan Way Seputih, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 14 April 1997. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Sukardi dan ibu Mut Awanah. Penulis mengawali pendidikan formal di SD N 02 Suko Binangun pada tahun 2004-2009.

Selanjutnya SMP N 01 Way Seputih pada tahun 2009-2012, kemudian melanjutkan ke jenjang menengah atas di SMA N 01 Seputih banyak pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis di terima di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Lampung Melalui Jalur Masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) selesai di tahun 2019, kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.

## **MOTTO**

“Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.”

**(QS. Ali Imran: 139)**

"Ilmu akan menghidupkan jiwa."

**(Ali bin Abi Thalib)**

“Tidak ada kata selesai dalam hidup ini sebelum ada keberanian untuk memulai, tidak ada langkah yang lebih berarti, kecuali langkah atas ridho Allah SWT”

**(Zulaikah)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Pendamping hidupku tercinta Muher Sukmayanto, S.P., M.P yang selalu memotivasi dan mendukungku.
2. Anakku tercinta Aisyah Sukma Nadhifa yang selalu menjadi matahari yang selalu bersinar memberikan semangat untukku.
3. Ibundaku Mut Awanah dan Bapak ku Sukardi yang selalu memberikan cinta, motivasi, dukungan dan tak pernah lelah berdoa untuk keberhasilanku.
4. Kakakku mba Irul dan Mas Sas, Adikku Kholifatur Rohmah serta keponakanku ana Zahrotussita yang mendoakan dan mendukungku.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
6. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2021 bu Umi Kurnia, bu Desy dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mendukung, memberi semangat dan persaudaraan yang begitu indah.
7. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya serta sholawat serta salam yang selalu penulis haturkan untuk Junjungan Nabi Muhammad SAW yang kita nanti syafaatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Education Card model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembimbing II.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus Pembimbing I.
6. Bapak Dr. Mohammad Mona Adha selaku penguji yang mengarahkan dalam penulisan tesis ini.
7. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom dan Umi Eva itma Anna, S.Kom., M.Ti selaku ahli uji kelayakan desain pada media pembelajaran PPKn *education card*.

8. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd.,M.Pd dan Bapak Yohanes Edi Purwanto, S.Pd., M.Pd selaku ahli uji kelayakan media pada media pembelajaran PPKn *education card*.
9. Kak Muhammad Ali Hanafi, S.Pd., M.Pd dan Kak Devita Puspa Sari, S.Pd., M.Pd selaku ahli uji kelayakan materi pada media pembelajaran PPKn *education card*.
10. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
11. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021 yang selalu mendukung dan memberi semangat.
12. Abi M. Hadi Setiawan selaku Kepala SMP Qur'an Darul Fattah, selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan pendidikan S2.
13. Rekan Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik SMP/SMA Qur'an Darul Fattah atas doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Mei 2023

Penulis

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kehendak Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya di dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis ucapkakan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., bapak Dr. Mohammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd., dan bapak Dr.Sugeng Widodo, M.Pd atas arahan, bimbingan, tauladan, integritas, ilmu dan kesabarannya selama membimbing penulis di Program Magister Teknologi Pendidikan.

Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran kepada semua pembaca dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin yaa robbal alamiin.

Bandar Lampung, Mei 2023  
Penulis,

Zulaikah

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis Penelitian.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis Penelitian.....	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan .....	10
1.6 Spesifikasi Produk .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Keterampilan Berpikir Kritis .....	12
2.1.1 Definisi Berpikir kritis .....	12
2.1.2 Elemen dan Indikator Berpikir Kritis.....	13
2.1.3 Karakteristik Berpikir Kritis .....	14
2.1.4 Pentingnya Keterampilan berpikir Kritis .....	15
2.2 Media Pembelajaran PPKn <i>Education Card</i> .....	16
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.2.4 Prinsip-prinsip pengembangan Media Pembelajaran .....	21
2.2.5 Karakteristik Pembelajaran PPKn di Sekolah .....	23
2.2.6 Media Pembelajaran <i>Education Card</i> .....	24
2.2.7 Karakteristik <i>Education Card</i> .....	25
2.3 Model <i>Problem Based Learning</i> .....	26
2.3.1 Teori-teori Belajar.....	26
2.3.1.1 Teori Belajar Kognitif .....	26
2.3.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme .....	27
2.3.2 Definisi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	28
2.3.3 Karakteristik dan Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....	29
2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	30
2.4 Penelitian yang Relevan .....	31
2.5 Kerangka Pikir.....	36
2.6 Hipotesis Penelitian .....	39
<b>III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	40
3.2 Langkah-langkah Pengembangan dengan Model ADDIE .....	41
3.2.1 Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	41
3.2.2 Desain ( <i>Desing</i> ).....	44
3.2.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	64

3.2.4 Pelaksanaan ( <i>Implementation</i> ) .....	66
3.2.5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	67
3.3 Variabel Penelitian .....	68
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	69
3.4.1 Definisi Konseptual Variabel.....	69
3.4.2 Definisi Operasional Variabel .....	69
3.5 Kisi-kisi instrument uji efektivitas keterampilan berpikir kritis peserta didik dan kemenarikan produk .....	70
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
3.7 Populasi dan Sampel Penelitian.....	72
3.8 Teknik Pengumpulan data .....	73
3.8.1 Metode wawancara.....	73
3.8.2 Metode Observasi.....	74
3.8.3 Metode angket.....	74
3.9 Uji Alat Pengumpulan Data.....	74
3.9.1 Uji Persyaratan Instrumen.....	75
3.9.1.1 Uji Validitas .....	75
3.9.1.2 Uji Reliabilitas.....	76
3.10 Teknik Analisis data .....	77
3.10.1 Analisis Data Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran ..	77
3.10.2 Analisis data Kemenarikan pengembangan produk .....	78
3.10.3 Analisis data efektivitas Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik .....	79
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>81</b>
4.1 Hasil penelitian dan Analisis hasil penelitian .....	81
4.1.1 Potensi dan Kondisi untuk dikembangkan media pembelajaran .	81
4.1.2 Proses pengembangan media pembelajaran .....	86
4.1.2.2 Analisis .....	86
4.1.2.2 Desain .....	88
4.1.2.3 Development .....	89
4.1.2.4 Implementasi.....	96
4.1.2.5 Evaluasi.....	100
4.1.3 Efektivitas pengembangan produk .....	101
4.1.4 Kemenarikan pengembangan produk.....	103
4.1.6 Uji Hipotesis .....	103
4.2 Pembahasan .....	105
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	112
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>113</b>
5.1 Simpulan .....	113
5.2 Saran .....	115

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>halaman</b>
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE.....	40
Gambar 3.2 sisi depan <i>education card</i> inisial SM.....	49
Gambar 3.3 sisi belakang <i>education card</i> inisial SM.....	49
Gambar 3.4 sisi depan <i>education card</i> inisial SL.....	52
Gambar 3.5 sisi belakang <i>education card</i> inisial SL.....	53
Gambar 3.6 sisi depan <i>education card</i> inisial JA.....	56
Gambar 3.7 sisi belakang <i>education card</i> inisial JA.....	56
Gambar 3.8 sisi depan <i>education card</i> inisial KA.....	58
Gambar 3.9 sisi belakang <i>education card</i> inisial KA.....	59
Gambar 3.10 sisi depan <i>education card</i> inisial KH.....	63
Gambar 3.11 sisi depan <i>education card</i> inisial KH.....	63

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>halaman</b>
Tabel 1.1 Rentang hasil penilaian soal kategori HOTS Peserta Didik Kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah 2021/2022.....	2
Tabel 1.2 Daftar media pembelajaran mata pelajaran PPKn di SMP Qur'an Darul Fattah .....	4
Tabel 2.1 Indikator Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	21
Tabel 2.2 Fase-fase model pembelajaran PBL .....	30
Tabel 3.1 Jumlah Ketertarikan Awal Peserta Didik terhadap Media <i>Education Card</i> .....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pemetaan Potensi dan Kondisi di SMP Qur'an Darul Fattah .....	43
Tabel 3.3 Data <i>education card</i> inisial SM .....	46
Tabel 3.4 Paparan soal pada <i>barcode</i> kartu inisial SM .....	46
Tabel 3.5 data <i>education card</i> inisial SL .....	50
Tabel 3.6 Paparan soal pada <i>barcode</i> kartu inisial SL .....	50
Tabel 3.7 data <i>education card</i> inisial JA .....	53
Tabel 3.8 Paparan soal pada <i>barcode</i> kartu inisial JA.....	54
Tabel 3.9 data <i>education card</i> inisial KA.....	57
Tabel 3.10 Paparan soal pada <i>barcode</i> kartu inisial KA .....	57
Tabel 3.11 data <i>education card</i> inisial KH.....	59
Tabel 3.12 Paparan soal pada <i>barcode</i> kartu inisial KH .....	60
Tabel.3.13 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	65
Tabel.3.14 Kisi-kisi Intrumen Ahli Desain.....	66
Tabel 3.15 Kisi-kisi Intrumen Ahli Media .....	66
Tabel 3.16 Pedoman Penskoran.....	68
Tabel 3.17 Kisi-kisi Uji Efektivitas Penggunaan Produk.....	71
Tabel 3.18 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan oleh Peserta Didik.....	71
Tabel 3.19 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah Tahun 2022/2023 .....	72
Tabel 3.20 Hasil Uji Validitas Intrumen Pre-test .....	75
Tabel 3.21 Hasil Uji Validitas Intrumen Post-test.....	76
Tabel 3.22 Tingkat besarnya korelasi .....	76
Tabel 3.23 Tingkat reliabilitas instrument pretest .....	77
Tabel 3.24 Tingkat reliabilitas instrument posttest.....	77
Tabel 3.25 Konversi Kriteria Tingkat Validitas .....	78
Tabel 3.26 Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran .....	79
Tabel 3.27 Interpretasi <i>effect size</i> untuk <i>single group/one group</i> .....	80
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	92
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain .....	94
Tabel 4.4 saran perbaikan ahli materi .....	96
Tabel 4.5 saran perbaikan ahli media .....	96
Tabel 4.6 saran perbaikan ahli desain.....	96
Tabel 4.7 Respon peserta didik pada Uji Coba Produk .....	97

Tabel 4.8 Rekapitulasi hasil Uji Validasi Ahli materi, media, desain dan uji kelompok kecil.....	101
Tabel 4.9 Data hasil pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis peserta didik .....	101
Tabel 4.10 perbandingan nilai pretest dan posttest.....	102
Tabel 4.11 kemenarikan penggunaan media education card dengan model problem based learning .....	103
Tabel 4.12 output <i>paired sample statistic</i> .....	103
Tabel 4.13 <i>paired sample correlation</i> .....	104
Tabel 4.14 <i>paired sampel test</i> .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Panduan Observasi Awal Penelitian .....	117
2. Lembar observasi Respon Peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah.....	118-119
3. Hasil Persebaran Angket Ketertarikan Awal Peserta Didik.....	120
4. Kisi-kisi soal Penilaian Akhir semester Tahun ajaran 2021/2022 .....	121-124
5. Soal Kategori HOTS PAT Tahun ajaran 2021/2022.....	125
5. Hasil Perolehan Nilai Penilaian Akhir Tahun (PAT) PPKn Kelas VII Sekolah Qur'an Darul Fattah Tahun Ajaran 2021/2022 .....	126-132
5. Instrumen Potensi dan Kondisi .....	133
6. Pedoman Wawancara Potensi dan Kondisi di SMP Qur'an Darul Fattah .....	134-137
7. Instrumen Proses Pengembangan.....	138
8. Instrumen Kemenarikan produk .....	139
9. Surat permohonan menjadi validator .....	140-145
9. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	146-148
10. Lembar Hasil Validasi Ahli Desain .....	149-151
11. Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	152-154
12. Surat Izin Penelitian .....	155
13. Surat Balasan Penelitian.....	156
14. Alur Tujuan Pembelajaran .....	157-162
15. Modul Ajar .....	162-173
16. Hasil Uji Kelompok Kecil.....	174
17. Angket Respon peserta didik terhadap kemenarikan produk.....	175-177
17. Hasil persebaran angket respon peserta didik kemenarikan produk ..	178-180
18. Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis .....	181
19. Lembar Pretest dan Posttest Pengembangan Media Pembelajaran...	182-185
20. Skor dan Jawaban Pretest Dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis .....	186-187
21. Hasil persebaran angket pretest dan posttest peserta didik .....	188-190
24. Hasil Uji SPSS 24 .....	191-196
25. Tabel nilai r product moment.....	197
26. Dokumentasi .....	197-200

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor pendukung dalam mengembangkan sumber daya manusia, sehingga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas lulusan. Salah satu upaya untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengembangkan proses pembelajaran adalah dengan melatih menemukan sendiri masalah dalam pembelajaran. Hal ini menuntut peserta didik untuk dapat mengembangkan proses berpikir. Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 menyatakan tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Tujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mandiri menuntut peserta didik untuk dapat mengembangkan sikap kritis saat menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hodges & Schmeelk, (2013) berpikir kritis membantu mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara dunia yang sukses karena mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah di kehidupan modern dengan lebih cerdas. Berdasarkan hasil observasi di SMP Qur'an Darul Fatah diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran PPKn masih rendah. Pernyataan ini didukung oleh analisis soal mata pelajaran PPKn pada penilaian akhir semester genap kelas VII SMP Qur'an Darul Fatah yang terdiri atas 35 soal.

Berdasarkan analisa sebanyak 15 soal termasuk dalam kategori soal *HOTS* (*High order thinking skill*). Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu dari kemampuan tingkat tinggi. Menurut Andriyani & Saputra, (2020) keterampilan berpikir kritis merupakan bagian dari *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Menurut Arikunto (2013: 131) Hasil belajar pada ranah kognitif dibagi menjadi enam dimensi proses kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Sedangkan menurut Bloom (Inderasari et al., 2019) pada ranah C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mengaplikasi) merupakan bagian dari *high thinking level*. Berdasarkan hal tersebut hasil penilaian pada kategori soal *HOTS* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Rentang Hasil Penilaian soal kategori HOTS Peserta Didik Kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah 2021/2022**

No	Rentang Nilai kemampuan berpikir kritis (KKM=73)	Jumlah peserta didik	Persentase (%)
1	0-20	6	20,6%
2	30-50	23	79,3%
3	60-80	0	0%
4	90-100	0	0%
	Total	29	100%

Sumber : data telaah tahun 2022

Berdasarkan tabel 1.1, dapat dilihat skor nilai peserta didik pada rentang nilai 0-20 memiliki persentase sebesar 20,6 %, skor nilai peserta didik pada rentang nilai 30-50 memiliki persentase sebesar 79,3 % dan pada rentang 60-100 sebesar 0%. Dengan demikian lebih dari 50% peserta didik dapat dikatakan memiliki keterampilan berpikir kritis yang rendah.

Hal ini semakin kompleks jika dilihat dari teori perkembangan kognitif peserta didik menengah pertama yaitu kelas VII yang termasuk dalam kategori usia 11-15 tahun namun belum mampu berpikir secara abstrak. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada buku berjudul *teori perkembangan kognitif jean Piaget* anak usia 11-15 tahun termasuk dalam tahap operasional formal (*formal operational*) selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain. Pada tahap ini anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan *problem* dan mencapai kesimpulan secara sistematis (Marinda, 2020). Oleh karena hal tersebut akan

sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik khususnya kelas VII. Keterampilan berpikir kritis juga dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran hal ini relevan dengan Tamara (2018) bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran.

Pemilihan yang kurang tepat menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dalam menerima materi pembelajaran dan peserta didik enggan untuk mengatakan pendapat mereka sendiri sehingga peserta didik tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kritis. Fenomena tersebut menunjukkan terdapat permasalahan yang serius terkait keterampilan berpikir kritis peserta didik. Jika hal tersebut tidak segera mendapat penanganan yang tepat maka akan sangat berdampak buruk bagi kehidupan peserta didik. Ketidakmampuan peserta didik dalam menganalisis dan memahami permasalahan serta cara pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari akan menjadi masalah yang serius di masa yang akan datang terutama bagi peserta didik sebagai pelaku subjek.

Berdasarkan hasil penelitian (Sayre, 2015) yang berjudul “*Integrating Student-Centered Learning to Promote Critical Thinking in High School Social Studies Classrooms*” menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik lebih efektif dari model yang lain. Model *Problem Based Learning* (PBL) sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik selain merupakan metode belajar yang terpusat pada peserta didik. PBL juga mempersiapkan peserta didik berpikir kritis, analitis, dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber (Sumarmi, 2012). *In PBL the teacher should create a problem based on desired curriculum outcomes, student characteristics, and real-world situation* (Golightly & Raath, 2015). *PBL helps students develop critical thinking to solve problems in their clinical settings, and bridges the gap between theory and practice* (Choi, Lindquist, & Song, 2014).

Selain model pembelajaran salah satu komponen penting untuk meningkatkan kualitas dalam belajar adalah media pembelajaran yang mendukung. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Nur et al ., 2015) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar (Sumarmi, 2012). Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Qur'an darul Fattah khususnya pada mata pelajaran PPKn guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Adapun media pembelajaran yang digunakan sebagai berikut :

**Tabel 1.2 Daftar Media pembelajaran mata pelajaran PPKn di SMP Qur'an Darul Fattah**

No	Media pembelajaran yang digunakan
1.	Media Powerpoint
2.	Media Pembelajaran Video
3.	Media Gambar/lukisan
4.	Media papan Tulis

Sumber : hasil observasi 2022

Berdasarkan hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan namun tidak melupakan tujuan dari pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan media *education card* sebagai media pembelajaran yang digunakan dikarenakan media ini dianggap sesuai dalam membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *education card* juga merupakan media yang praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan ukuran yang minimalis, desain pada *education card* dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Nur et al.,2015). media *education card* juga bisa meningkatkan interaksi antar peserta didik sehingga pesan dari guru dapat tersampaikan dan dapat membantu mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik (Lailia,2019).

Adanya standar kompetensi lulusan pada sekolah menengah pertama pada mata pelajaran PPKn menurut permendikbud nomor 23 tahun 2016 akan sangat

membantu untuk memberikan dukungan pengembangan tahap berpikir kritis. Adapun standar kompetensi lulusan tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Memahami dan menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma kebiasaan, adat istiadat, dan peraturan, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sesuai dengan suasana kebatinan konstitusi pertama.
3. Menghargai perbedaan dan kemerdekaan dalam mengemukakan pendapat dengan bertanggung jawab.
4. Menampilkan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
5. Menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan kehidupan demokrasi dan kedaulatan rakyat.
6. Menjelaskan makna otonomi daerah, dan hubungan antara pemerintahan pusat dan daerah.
7. Menunjukkan sikap kritis dan apresiatif terhadap dampak globalisasi.
8. Memahami prestasi diri untuk berprestasi sesuai dengan keindividuannya.

Berdasarkan standar kompetensi lulusan di atas dapat kita pahami bahwa dengan pembelajaran PPKn peserta didik diharapkan mampu mengembangkan dan menunjukkan sikap berpikir kritis dan apresiatif terhadap fenomena-fenomena dalam kenegaraan sebagai warga negara yang baik sehingga peserta didik lebih terampil dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan, serta terampil dalam mengambil keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini disebabkan dalam materi PPKn terdapat materi analisis, studi kasus, yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain hal tersebut peserta didik dapat belajar secara langsung dalam bersikap sebagai seorang warga negara.

Mata pelajaran PPKn sangat penting untuk dipelajari. Dalam mata pelajaran PPKn terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, salah satu Kompetensi Dasar (KD) tersebut adalah menghargai keberagaman suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. dengan Indikator pencapaian kompetensi dasar yaitu: 1) mengedepankan nilai-nilai dalam keberagaman norma-norma, suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika bentuk penghargaan sebagai warga negara; 2) menghargai

dan melaksanakan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara; 3) menghayati dan menerapkan keberagaman norma-norma, suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan jujur; 4) menghargai dan mendukung ketentuan tentang keberagaman norma-norma, suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika secara adil. Hal ini sesuai dengan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh (Facione, 2016) yakni: interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan regulasi diri.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis akan mengembangkan media pembelajaran PPKn *education card* berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pada model ini pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru saja (*teacher centered*) tetapi lebih banyak melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran (*student centered*). Untuk melatih peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Alasan penulis memberikan solusi pengembangan media pembelajaran *education card* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis didukung oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian Endorgan (2019) dalam Eurasian Journal of Educational Research yang berjudul "*Effect of Cooperative Learning Supported by Reflective Thinking Activities on Students Critical Thinking Skills*" yang menyatakan bahwa: "*cooperative learning supported by reflective thinking activities can be said to have a positive effect on students critical thinking skills*". Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dan memiliki pengaruh yang positif.
2. Menurut Wilsa (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "*Problem based learning berbasis socio-scientific issue untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa*" menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbasis SSI berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi tertulis dan verbal serta hasil belajar kognitif.

3. Menurut penelitian Melina (2021) yang berjudul “Pengembangan E-LKPD berbasis Android dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik” menyimpulkan bahwa hasil respon peserta didik terhadap penelitian sangat baik dan model PBL dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
4. Penelitian Lailia (2019) menunjukkan adanya efektifitas penggunaan *education card* terhadap peningkatan berpikir kritis. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari ahli evaluasi adalah 93% dengan kriteria sangat layak dan ahli media 88,86% dengan kriteria sangat layak. Hasil efektifitas Permainan *education card* yang diujicobakan secara terbatas menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui uji N-gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.
5. Menurut Undang-Undang nomor 23 Tahun 2002, anak adalah seseorang yang belum berusia delapan belas tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. sehingga hal ini menjadi potensi untuk mengembangkan media dengan basis permainan, hal ini didukung oleh teori kognitif (Piaget & Vygotsky) bahwa bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif. Bermain merupakan sarana belajar berpikir dan mengungkapkan ide-ide maupun imajinasi (Marinda, 2020).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Pembelajaran pada materi keberagaman ras, agama antar golongan dalam bingkai bhineka tunggal ika di SMP Qur'an Darul Fattah masih sebatas menekankan pada hafalan, padahal tidak semua materi PPKn menjadi bahan untuk hafalan tetapi lebih fungsional jika mampu diterapkan dalam konteks kehidupan peserta didik.
2. Pembelajaran PPKn pada materi keberagaman ras, agama antar golongan dalam bingkai bhineka tunggal ika di SMP Qur'an Darul Fattah masih tergolong konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah serta belum menggunakan media ajar yang interaktif padahal seharusnya

pembelajaran pada materi ini interaktif sehingga mampu mengembangkan proses berpikir peserta didik.

3. Hasil belajar berdasarkan dokumen khusus penilaian akhir semester genap pada mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa hasil penilaian soal kategori HOTS belum semua kompetensi memiliki nilai kompeten baik.

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah?
4. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menganalisis :

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah.
2. Proses pengembangan media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah.

3. Efektivitas penggunaan produk media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah.
4. Kemenarikan media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Teoritis Penelitian**

Manfaat teoritis penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian yang berupa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkaya manfaat teknologi dalam kajian teknologi pendidikan
2. Hasil penelitian yang berupa media pembelajaran dapat memperkaya sumber belajar PPKn terutama pada materi kebhinekaan Indonesia.
3. Hasil penelitian yang menggambarkan tentang kemampuan berpikir kritis dapat dijadikan bahan masukan bagi guru untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan peserta didik.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan rencana tindak lanjut untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran interaktif.

### **1.5.2. Manfaat Praktis Penelitian**

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran PPKn Education Card dengan Model Problem based learning
2. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan referensi mengenai media pembelajaran dan model pembelajaran kooperatif.
3. Bagi guru, untuk memperkaya media pembelajaran PPKn sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
4. Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman belajar sambil bermain pada kegiatan pembelajaran

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang Lingkup penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran *Education Card* dengan model *Problem based learning*.
3. Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung, Jl. Kopi Nomor 23 A, Gedung Meneng, Rajabasa Kota Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.
5. Materi pokok yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *Education Card* dengan model *Problem based learning* adalah materi kebhinekaan Indonesia. Alasan peneliti memilih materi kebhinekaan Indonesia adalah karena dalam menjalani proses kehidupan peserta didik akan selalu menemukan keberagaman sehingga akan menuntut peserta didik menentukan sikap dan mengambil sebuah keputusan untuk menentukan Tindakan. Sehingga hal ini dapat dimaknai bahwa mempelajari materi kebhinekaan Indonesia dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis.
6. Pengembangan produk berupa media pembelajaran PPKn menggunakan model *Addie* pada materi kebhinekaan Indonesia

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan peneliti merupakan produk yang dikembangkan sebelum adanya pemekaran provinsi, sebelumnya terdapat 34 provinsi kemudian saat ini terdapat 37 provinsi. dalam penelitian pengembangan ini adalah media *Education Card*. Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti antara lain:

1. Media *Education Card* yang dikembangkan mengacu pada teori perkembangan kognitif menurut Piaget dan Vygotsky.
2. Media *Education Card* yang dikembangkan memiliki 2 sisi (sisi depan dan sisi belakang). Sisi depan berupa gambar rumah adat yang ada di Indonesia,

kemudian sisi kedua berupa *QR- Code* yang akan menghubungkan permainan pada paparan kasus yang akan dibahas.

3. *Media Education Card* yang dikembangkan memuat materi tentang kebhinekaan Indonesia yang bersumber dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).
4. *Media Education Card* yang dikembangkan berukuran 11 x 7cm sebagai media *playcard*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Keterampilan Berpikir Kritis

#### 2.1.1 Definisi berpikir kritis

Keterampilan berpikir kritis dalam kehidupan sangat diperlukan karena manusia akan selalu dihadapkan kepada permasalahan yang memerlukan pemecahan (Luqman, 2013). Menurut (Facione, 2016) “*critical thinking is thinking that has a purpose (proving a point, interpreting what something means, solving a problem*”. Artinya dalam proses berpikir kritis kita harus memiliki ketrampilan dengan tujuan untuk membuktikan suatu hal, menafsirkan arti sesuatu dan kemudian memecahkan masalah.

Menurut Ramli (2017) keterampilan berpikir kritis merupakan suatu kompetensi yang harus dilatih pada peserta didik karena keterampilan ini sangat diperlukan untuk bersaing dalam kehidupan diabad 21. Menurut Dewey (dalam Ramli, 2017) mendefinisikan berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif, persistent (terus menerus), dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima, tidak begitu saja dipandang dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya.

Glaser sejalan dengan pendapat Dewey, mengemukakan definisi berpikir kritis sebagai: (1) suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang; (2) pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis; (3) suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menurut *The national Council For Exxellent in Critical Thinking* dalam Theodurus M. Tuanakota (2013) merupakan proses disiplin berpikir yang bersumber pada aktifitas dan kemampuan mengkonsep, mengaplikasi, menganalisis, sistesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh berdasarkan pengamatan refleksi ataupun komunikasi serta tindakan.

Facione (2016) mengemukakan bahwa inti berpikir kritis merupakan bagian dari *cognitive skill* yang meliputi interpretasi (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), inferensi (*inference*), penjelasan (*explanation*), serta pengaturan diri (*self regulation*). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan untuk mempertimbangkan sebuah pengetahuan sehingga dapat menarik sebuah kesimpulan dengan dukungan fakta-fakta yang dapat dibuktikan.

### **2.1.2 Elemen dan Indikator Berpikir Kritis**

Terdapat beberapa elemen-elemen penting dalam berpikir kritis yang harus dipelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki keterampilan berpikir kritis, yaitu: (1) mengidentifikasi masalah; (2) mengidentifikasi hubungan antara unsur-unsur; (3) menyimpulkan implikasi; (4) menyimpulkan motif; (5) menggabungkan unsur-unsur independen untuk menciptakan pola-pola baru yang dibuat dari pemikiran (kreativitas); dan (6) membuat interpretasi asli (kreativitas) (Shanti, 2017)

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang terdiri dari elemen penting seperti menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, menginferensi serta membuat suatu keputusan untuk memecahkan masalah. Di dalam proses berpikir kritis terdapat indikator-indikator utama yang menjadi acuan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis tersebut, menurut Facione (2016) mencakup beberapa indikator antara lain: (1) interpretasi yaitu kemampuan memahami atau mengungkapkan makna dari data atau situasi yang disajikan dalam sebuah permasalahan serta mencakup sub-keterampilan kategorisasi, penguraian makna, dan klarifikasi makna; (2) analisis yaitu kemampuan mengidentifikasi hubungan antara data yang diberikan dan menalar argumen yang diberikan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi, atau bentuk representasi lain yang dimaksudkan untuk mengekspresikan keyakinan, penilaian, pengalaman, alasan, informasi, atau opini; (3) evaluasi yaitu kemampuan menemukan dan membuktikan kesalahan dalam sebuah permasalahan deskripsi persepsi, pengalaman, situasi,

penilaian, keyakinan, atau opini seseorang; dan untuk menilai kekuatan logis dari hubungan inferensial yang sebenarnya atau dimaksudkan diantara pernyataan, deskripsi, pertanyaan, atau bentuk representasi lainnya; (4) inference adalah kemampuan untuk dapat mengidentifikasi dan mendapatkan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam menarik kesimpulan; (5) explanation adalah kemampuan dapat menetapkan dan memberikan alasan secara logis berdasarkan hasil yang diperoleh; (6) keputusan yaitu kemampuan membuat kesimpulan dari suatu permasalahan.

### **2.1.3 Karakteristik Berpikir Kritis**

Higgins (dalam Rositawati, 2019) mengemukakan bahwa sejalan dengan temuan bahwa berpikir dapat ditingkatkan dengan pengalaman pendidikan yang disengaja. Facione (2015) mengungkapkan bahwa terdapat karakteristik utama bagi seorang pemikir kritis yang ideal yaitu mempunyai kebiasaan ingin tahu, penuh kepercayaan pada alasan, berpikiran terbuka, fleksibel, berpikiran adil dalam evaluasi, jujur dalam menghadapi prasangka pribadi, bijaksana dalam membuat penilaian, bersedia untuk mempertimbangkan kembali, jelas tentang isu-isu, tertib dalam hal yang kompleks, rajin mencari informasi yang relevan, wajar dalam pemilihan kriteria, fokus dalam penyelidikan, dan gigih dalam mencari hasil.

Sedangkan menurut Lau (2013: 6) pemikir kritis hendaknya memiliki sikap sebagai berikut: (1) berpikir merdeka (bebas); (2) berpikir terbuka; (3) berkepal dingin; (4) adil, objektif, dan tidak memihak; dan (5) analisis dan reflektif. Selain hal tersebut Eggen and Kauchak (2015: 119) juga berpendapat bahwa seorang pemikir dapat dikatakan kritis jika memiliki sikap sebagai berikut: (1) hasrat untuk mendapatkan informasi dan mencari bukti; (2) sikap berpikiran terbuka dan skeptisisme sehat; (3) kecenderungan untuk menunda penghakiman; (4) rasa hormat terhadap pendapat orang lain; (5) toleransi bagi ambiguitas. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap seorang pemikir kritis memiliki kecenderungan berpikir terbuka untuk pengambilan keputusan pada suatu masalah sehingga keputusan yang diambil berdasarkan bukti.

Rohmatin (2014) juga mengungkapkan bahwa Salah satu karakteristik yang lebih menonjol dari seorang pemikir kritis adalah mereka tidak akan mudah menerima informasi yang baru saja ia dengar, sebelum ia memperoleh bukti-bukti yang kuat atas informasi yang didapat tersebut. Pemikir kritis tidak mudah menerima begitu saja cara mengerjakan sesuatu hanya karena selama ini memang begitulah cara mengerjakannya dan mereka juga tidak menganggap suatu pernyataan benar hanya karena orang lain membenarkannya. Untuk mengenali seorang pemikir kritis Brookfield (dalam Rohmatin, 2014) menyatakan bahwa komponen dari pemikiran kritis diantaranya adalah: (1) mengidentifikasi asumsi atau informasi merupakan pusat berpikir kritis; (2) pemikir kritis mencoba untuk membayangkan dan menyelidiki alternatif jawaban lain; dan (3) bayangan ide menyelidiki alternatif jawaban yang memimpin dari arah solusi suatu masalah yang masih diragukan menuju solusi sebenarnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik berpikir kritis dapat dilihat dari sikap yang menonjol pada diri individu tersebut, sikap yang analis, tidak mudah menyimpulkan serta kritis dalam menanggapi sebuah fenomena tanpa berpegang pada kebenaran yang dibenarkan.

#### **2.1.4 Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis**

Menurut Oktaviani (2018) Pentingnya berpikir kritis bagi setiap peserta didik yaitu agar peserta didik dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata. Tidak menutup kemungkinan bahwa setiap permasalahan yang dihadapi oleh peeserta didik juga harus dianalisis dan dipahami secara sistematis. Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik ditinjau dalam segi pembelajaran. Peserta didik yang berpikir kritis dalam pembelajaran diharapkan untuk dapat memecahkan masalah dengan memperkirakan jawaban dari masalah-masalah tersebut sebelum melakukan mengambil kesimpulan. Untuk dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis matematis perlu ditanamkan pola pikir yang benar yaitu kritis dan logis.

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 dan MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) Suryanti (2018) mengungkapkan bahwa peserta didik akan memiliki kemampuan dalam menyusun dan mengungkapkan, menganalisa, serta menyelesaikan masalah melalui berpikir kritis. Sehingga keterampilan berpikir kritis dinilai sangat penting untuk dikembangkan.

Agustina (2019) mengungkapkan jika peserta didik telah memiliki sifat berpikir kritis di dalam kehidupannya, maka ia akan memiliki karakter yang sangat kuat dan tidak mudah goyah atau asal ikutan saja dengan perkembangan zaman. Ia akan bisa lebih cerdas menyikapi dan mengambil keputusan bahkan dapat ikut berpartisipasi dalam perubahan zaman tersebut. seperti yang diungkapkan Sudiarta (dalam Ristiasari, 2015) berpikir kritis telah terbukti mempersiapkan peserta didik dalam berpikir pada berbagai disiplin ilmu karena berpikir kritis merupakan kegiatan kognitif yang dilakukan peserta didik dengan cara membagi-bagi cara berpikir dalam kegiatan nyata dengan memfokuskan pada membuat keputusan mengenai apa yang diyakini atau dilakukan.

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan dalam rangka memecahkan masalah, dan membuat kesimpulan dari berbagai kemungkinan secara efektif (Agustina, 2019). Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat penting memiliki keterampilan berpikir kritis, selain perlunya dilatih untuk mengembangkan keterampilan ini peserta didik juga akan terbiasa menggunakan proses berpikir yang sistematis.

## **2.2 Media Pembelajaran PPKn *Education Card***

### **2.2.1 Definisi Media Pembelajaran**

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran (Nurrita, 2018). Sehingga keberadaan media memberikan peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Miarso (2013:137), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Destu, 2021). Media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Miftah, 2013). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang baik berupa alat maupun bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar mudah disampaikan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Menurut (Arsyad, 2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. (Miftah, 2013). Menurut (Alwi, 2017) Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan atau dimanfaatkan agar pengajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdekat atau memperlancar jalan ke arah tujuan yang telah direncanakan.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media yang dikemas dengan baik akan merangsang peserta didik untuk menerapkan sendiri ide yang mereka miliki dan mendorong peserta didik untuk menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Arsyad. 2013: 15).

### 2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat terkait fungsi atau peran media pembelajaran sendiri. Fungsi media pembelajaran akan memberikan kontribusi efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Menurut Ramli dalam bukunya media dan teknologi pembelajaran membagi secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu, pertama membantu guru dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Ramli menjelaskan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu beberapa pihak dan elemen yang positif dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, seperti yaitu meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.

Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran. Selanjutnya mampu membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik. Selanjutnya membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya. Terakhir membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

Fungsi kedua yaitu membantu para pembelajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pembelajar dalam hal berikut: (a) lebih meningkatkan daya kepehaman terhadap

materi pembelajaran;(b) dapat lebih mempercepat daya cerna pembelajar terhadap materi yang disajikan;(c) merangsang cara berpikir pembelajar;(d) membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan;(e) membantu kuatnya daya ingatan pembelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat;(f) membantu pembelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna;(g) membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan; (h) dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pembelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.

Fungsi ketiga yaitu, memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar) Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut: (a) jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya;(b) penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Rowntree (dalam Miftah, 2013) mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon peserta didik, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks efektifitas pembelajaran tanpa menuntut kehadiran seorang guru. Sehingga guru hanya bertindak sebagai fasilitator sedangkan persiapan dalam hal mencapai tujuan pembelajaran telah disiapkan lebih matang melalui adanya media pembelajaran.

### 2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Ada lima jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh Ramli dalam bukunya yang berjudul media dan teknologi pembelajaran yaitu :

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
5. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Sebagai perbandingan dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rudy Bretz (dalam Miftah, 2013), yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semigerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan media cetak. Secara garis besar jenis media pembelajaran ini dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar yaitu

1. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual)
2. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio)
3. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan didengar (visual-audio).

Jika dirinci beberapa jenis media secara satu persatu dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi: (a) fotografi/gambar;(b) diagram;(c) bagan/chart;(d) grafik (Graphs); (e) kartun;(f) poster
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi: (a) benda sebenarnya;(b) model;(c) peta dan globe;(d) mock-up; (e) boneka; (f) topeng
3. Media Audio: (a) radio;(b) tape recorder;(c) laboratorium bahasa;(d) CD dan MP3

### 2.2.4 Prinsip-prinsip pemilihan dan pengembangan media pembelajaran

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ada hal penting yang perlu diperhatikan salah satunya adalah prinsip pemilihan media ajar yang akan kita kembangkan secara tepat, Adapun prinsip tersebut adalah ditinjau menurut (Aziz & Shaleh, 2021) adalah :

**Tabel 2.1 Indikator Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator
1	Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	Prinsip daya guna serta efisiensi
2		Prinsip tingkatan kognitif peserta didik
3		Prinsip Interaktivitas alat pendidikan
4		Ketersediaan alat pendidikan
5		Kompetensi pendidik mengoperasikan media pembelajaran
6		Pembagian waktu
7		Keamanan penggunaan alat pembelajaran

Sumber : Aziz & Shaleh (2021)

Pertama ialah prinsip daya guna serta efisiensi. Daya guna merupakan suatu kesuksesan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Media yang sudah memenuhi kriteria daya guna serta efisiensi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kedua ialah prinsip tingkatan kognitif peserta didik. Pemilihan media pendidikan harus mempertimbangkan tingkat kognitif peserta didik. Sesuatu yang nyata akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan sesuatu yang samar. Ketiga ialah prinsip Interaktivitas alat pendidikan. Pada prinsip tersebut pendidik pula harus berpedoman terhadap seberapa banyak peserta didik yang berkomunikasi satu sama lain. Semakin interaktif peserta didik maka semakin baik media pendidikan tersebut..

Keempat merupakan ketersediaan alat pendidikan. Pendidik pula harus mempertimbangkan ketersediaan media tersebut. Supaya apa yang direncanakan sesuai dengan goal yang akan diraih. Kelima adalah kompetensi pendidik mengoperasikan media pembelajaran. Salah satu komponen yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang wajib dicocokkan dengan kompetensi pendidik. Keenam adalah pembagian waktu. Menentukan media pembelajaran harus

disesuaikan terhadap pembagian waktu yang sudah ditetapkan. Adapun indikator yang ketujuh ialah keamanan penggunaan alat pembelajaran. Pendidik sepatutnya waspada dalam menentukan alat pembelajaran. Jika pendidik tidak waspada dalam menentukan alat pembelajaran implikasinya adalah kefatalan yang akan dialami oleh peserta didik dan lingkungan sekitar.

Dalam pemilihan media pembelajaran kita harus memperhatikan beberapa faktor-faktor sebagai berikut (Nurhayati, 2018):

a) Dana / material

Kebanyakan guru di sekolah tidak menggunakan media untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran, di karenakan dana yang dibutuhkan cukup mahal, sedangkan sekolah tidak memfasilitasi dengan baik. maka guru harus benar-benar pandai dalam membuat media agar tidak menghabiskan dana yang mahal, seperti guru memanfaatkan barang-barang bekas dalam pembuatan media.

b) Materi pelajaran

Selain dana disini guru juga harus memperhatikan materi pembelajaran, karena setiap materi itu beda maka penggunaan medianya pun juga berbeda. Sebelum menentukan media, guru harus mengurutkan materi dan menggabungkan materi agar saling berkesinambungan. Dengan demikian guru bisa memakai satu media untuk beberapa materi.

c) Peserta didik

Faktor selanjutnya yang harus di perhatikan yaitu dari peserta didiknya. Pemahaman setiap individu dengan individu lainnya itu berbeda, ada peserta didik yang gemar menggambar, menulis, mendengarkan dsb. Dari data tersebut guru harus membuat media semenarik mungkin agar perhatian semua peserta didik yang memiliki karakter yang berbeda-beda itu tertuju pada media tersebut dengan rasa senang dan gemira.

d) Jenis-jenis media

Pendidik dalam memilih media harus menentukan jenis media yang akan digunakan itu yang mana. Jenis-jenis media antara lain ada audio, visual, audio visual dan alat peraga. Dengan adanya jenis media seperti itu pendidik bisa melakukan stimulus respon dengan peserta didik dengan baik.

Selain dari prinsip dalam pemilihan media, yang perlu diperhatikan adalah prinsip pengembangan media pembelajaran itu sendiri. Menurut (Miftah, 2013) secara umum untuk mengembangkan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan prinsip *VISUALS*, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: *visible* : mudah dilihat, *interesting* : menarik, *simple* : sederhana, *useful* : isinya berguna / bermanfaat, serta *accurate* : benar (dapat diper- tanggungjawabkan), *legitimate* : masuk akal/sah. Setidaknya hal-hal tersebut yang harus diperhatikan secara detail dalam pengembangan media pembelajaran.

### **2.2.5 Karakteristik Pembelajaran PPKn di Sekolah**

Menurut permendikbud nomor 23 tahun 2016, standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki pada mata pelajaran PPKn pada jenjang sekolah menengah pertama adalah sebagai berikut :

1. Memahami dan menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma kebiasaan, adat istiadat, dan peraturan, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sesuai dengan suasana kebatinan konstitusi pertama.
3. Menghargai perbedaan dan kemerdekaan dalam mengemukakan pendapat dengan bertanggung jawab.
4. Menampilkan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
5. Menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan kehidupan demokrasi dan kedaulatan rakyat.
6. Menjelaskan makna otonomi daerah, dan hubungan antara pemerintahan pusat dan daerah.
7. Menunjukkan sikap kritis dan apresiatif terhadap dampak globalisasi.
8. Memahami prestasi diri untuk berprestasi sesuai dengan keindividuannya.

Berdasarkan paparan tersebut peserta didik khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama diharapkan memiliki kompetensi yang baik sebagai warga negara. Pada dasarnya pada jenjang sekolah menengah pertama yang lebih ditekankan adalah terkait dengan pengembangan nilai moral dan karakter, sebagaimana disebutkan oleh Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan

Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019 bahwa kandungan moral dan nilai Pancasila akan terinternalisasi secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu mata pelajaran PPKn memegang peranan penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Sebagaimana karakteristik dalam pembelajaran PPKn di jenjang sekolah menengah pertama adalah menumbuhkan rasa peduli melalui masalah dan tantangan di masyarakat, sehingga kepedulian yang berwawasan luas dan partisipasi aktif menghasilkan pengembangan keterampilan kewarganegaraan (Zuriah, 2022), maka penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.2.6 Media Pembelajaran *Education Card***

Dalam merangsang dan melatih otak peserta didik untuk memiliki ketertarikan dalam belajar diperlukan sebuah media yang juga menarik untuk digunakan. Menurut (Suparmi, 2013) Kartu permainan (bahasa Inggris: playing cards), atau lebih dikenal dengan kartu remi, adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu.

Media permainan merupakan alat bantu yang tepat digunakan dalam pembelajaran karena melibatkan semua peserta didik sehingga membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik, menumbuhkan suasana kreatif dan pembelajaran yang menyenangkan, serta mengefektifkan proses cooperative learning dalam pembelajaran (Aisah,dkk 2013). Menurut (Erdiawati et al., 2016) media kartu gambar merupakan media berbasis visual dan cetak. Menurut Hamruni (dalam Suparmi, 2013) *education card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Pembelajaran education card merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi.

Media kartu dianggap sesuai dalam membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media kartu sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media kartu memiliki ukuran yang minimalis, desain pada kartu dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah untuk digunakan (Sariwati,dkk 2015). Menurut (Lailia, 2019) Media kartu mengkonkritkan suatu konsep abstrak dan dapat mengarahkan perhatian sehingga tertuju pada satu titik fokus. Media kartu juga juga bisa meningkatkan interaksi peserta didik sehingga pesan dari guru dapat tersampaikan dengan baik dan dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Untuk merancang atau mendesain permainan *Education Card* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Media permainan *Education Card* dibuat dengan ukuran 10x7 cm pada kertas Art Paper. Kertas ini nantinya memiliki dua sisi. Sisi depan menunjukkan gambar dan penjelasan soal dan pada sisi belakang nantinya berisi jawaban atas pertanyaan terkait, yang akan dijawab oleh peserta didik. Setiap pertanyaan dalam *Education Card* disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang diajarkan.

### **2.2.7 Karakteristik *Education Card***

Adapun karakteristik media *education card* ideal yang dikemukakan oleh beberapa ahli. menurut Indriana (dalam Ika et al., 2017) yang pertama, ukuran flashcard sekitar 20×30 cm. Kedua gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketiga media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang.

Karakteristik media *education card* yang efektif menurut Pujiati (dalam Ika et al., 2017) yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *education card* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah peserta didik.

Dalam penggunaannya *education card* juga merupakan media yang melibatkan kelompok sehingga efektif untuk melatih komunikasi dalam pemecahan masalah yang disajikan dalam *education card*. dengan adanya karakteristik permainan berbasis pada peserta didik. Ini juga akan membantu peserta didik lebih efektif untuk terjun secara langsung dalam permainan. Melatih berpikir lebih kritis untuk menyelesaikan masalah dengan pembelajaran berbasis pada peserta didik, hasil penelitian (Sayre, 2015) telah menunjukkan bahwa peserta didik akan dapat menyimpan informasi dengan lebih baik dan mampu menerapkannya pada situasi kehidupan nyata.

## **2.3 Model *Problem based learning***

### **2.3.1 Teori-teori Belajar**

#### **2.3.1.1 Teori Belajar Kognitif**

Teori belajar kognitif adalah suatu usaha untuk memahami apa yang dipikirkan orang sewaktu mereka dihadapkan pada stimulus persuasive, dan bagaimana pikiran serta proses kognitif menentukan apakah mereka mengalami perubahan sikap & sejauh mana perubahan itu terjadi (Azwar, (dalam wisman, 2020)

Menurut (Wisman, 2020) teori kognitif meliputi kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan dan kegiatan konsepsi mental seperti: sikap, kepercayaan, dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam sebuah perilaku seseorang. Menurut teori kognitif, semua perilaku itu tersusun secara teratur. Individu mengatur pengalamannya ke dalam aktivitas untuk mengetahui (*cognition*) yang kemudian memprosesnya ke dalam susunan kognitifnya (*cognitive structure*). Sehingga susunan ini menentukan jawaban (*response*) seseorang.

Sehingga dalam teori ini mengemukakan bahwa secara umum semua anak berkembang melalui urutan yang sama, meskipun jenis dan tingkat pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap perkembangan moral berikutnya.

Berdasarkan pengertian dari teori belajar kognitif tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan stimulus model pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Anak akan mampu memproses pengetahuan yang didapat melalui stimulus yang diberikan, sehingga memunculkan respon. Didalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *education card* menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* peserta didik dibimbing untuk diberikan stimulus yang menyenangkan melalui permainan kartu, dan akan diproses lebih lanjut dengan memanfaatkan pengalaman serta olah pikir peserta didik untuk melatih proses berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang disajikan dalam *Problem based learning*.

### **2.3.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivisme adalah teori belajar yang ditemukan dalam psikologi yang menjelaskan bagaimana orang dapat memperoleh pengetahuan dan belajar. Karena itu memiliki aplikasi langsung ke pendidikan. Teori ini menunjukkan bahwa manusia membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Bada & Olisegun, 2015). Teori konstruktivisme mendukung guru dan teman sebaya berkontribusi untuk belajar melalui konsep *scaffolding*, bimbingan belajar, pembelajaran kooperatif dan komunitas belajar. Dalam kelas konstruktivis, guru menciptakan situasi di mana peserta didik akan mempertanyakan asumsi mereka masing-masing. Jadi guru konstruktivis perlu menciptakan situasi yang menantang asumsi pengajaran dan pembelajaran tradisional (Sugrah, 2019). Bada & Olisegun (2015), dua karakteristik yang tampaknya menjadi pusat deskripsi konstruktivis dari proses pembelajaran yaitu

- a. Masalah

Pembelajaran konstruktivis meminta peserta didik untuk menggunakan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah yang bermakna dan kompleks secara realistis. Masalah memberikan konteks bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dan untuk mengambil kepemilikan pembelajaran mereka. Diperlukan masalah yang baik untuk merangsang eksplorasi dan refleksi yang diperlukan untuk konstruksi pengetahuan.

#### b. Kolaborasi

Perspektif konstruktivis mendukung peserta didik belajar melalui interaksi dengan orang lain. Peserta didik bekerja bersama sebagai teman sebaya, menerapkan pengetahuan gabungan mereka untuk solusi masalah. Dialog yang dihasilkan dari upaya gabungan ini memberi peserta didik kesempatan untuk menguji dan memperbaiki pemahaman mereka dalam proses yang sedang berlangsung. Berdasarkan teori konstruktivistik, peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tuntutan pada teori konstruktivistik lebih terletak pada penyelesaian sebuah masalah dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam teori konstruktivistik (Sudarsana, 2018).

Didalam pengembangan media pembelajaran *education card* dengan model *Problem based learning* ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, sehingga hal ini sangat cocok dengan teori konstruktivisme. Peserta didik akan terus dilatih untuk mengembangkan ide berdasarkan kemampuan dan pengetahuan awal mereka untuk memecahkan sebuah kasus yang diajukan secara bersama-sama dengan teman kelompoknya.

#### **2.3.2 Definisi Model *Problem based learning***

Model *Problem based learning* (PBL) sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik. PBL mempersiapkan peserta didik berpikir kritis, analitis, dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber. Menurut Siswono dalam Fitriyah (2021) Model *problem based learning* adalah suatu pendekatan yang dimulai dengan memberikan suatu permasalahan dan diminta untuk menyelesaikan masalah. Menurut Fatriani & Sukidjo (2018) bahwa *problem based learning* dimulai dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk pemecahan masalah pada dunia nyata dengan cara saling berdiskusi dan menemukan sebuah pengetahuan baru bersama. Pembelajaran dengan berbasis masalah siswa memiliki kebebasan untuk melakukan sebuah penyelidikan yang dilakukan baik di luar atau di dalam kelas.

Setelah itu guru membantu siswa dalam menguraikan rencana pemecahan masalah dengan memberikan contoh-contoh secara sederhana untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas agar bisa terselesaikan dengan baik.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah untuk mengembangkan proses berpikir peserta didik.

### **2.3.3 Karakteristik dan Langkah-langkah Model *Problem based learning***

*Problem based learning* (PBL) sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik. PBL mempersiapkan peserta didik berpikir kritis, analitis, dan menemukan dengan menggunakan berbagai macam sumber (Herzon et al., 2018). Peserta didik yang diorientasikan terhadap sebuah masalah akan membuat mereka menemukan solusi secara relevan, hal ini karena peserta didik berlatih untuk menemukan jalan keluar secara mandiri tanpa bantuan dari guru. Tujuan pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual

Menurut Harapit (2018) karakteristik metode PBL adalah: (1) pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang mengambang yang berhubungan dengan kehidupan nyata; (2) masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran; (3) siswa menyelesaikan masalah dengan penyelidikan autentik; (4) secara bersama-sama dalam kelompok kecil, siswa mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan; (5) guru bertindak sebagai tutor dan fasilitator; (6) siswa bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja; (7) siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu.

Menurut Mustaji dalam Harapit (2018) Langkah-langkah metode *problem based learning* yaitu: 1) Memberikan permasalahan kepada siswa dimana permasalahan tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari 2) Guru mengorganisasikan siswa dalam beberapa kelompok 3) Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas belajar sesuai dengan masalah 4) Siswa mengumpulkan pengetahuan dan melakukan percobaan sesuai dengan

pemecahan masalah yang diberikan 5) Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang berupa suatu program.

**Tabel 2.2 Fase-fase model pembelajaran PBL**

<b>FASE</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>KEGIATAN GURU</b>
1	Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temanya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber : Alan & Afriyansah 2017

Berdasarkan karakteristik yang telah dipaparkan diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* peserta didik benar-benar dituntut untuk memahami dan melatih cara berpikir untuk kreatif dalam memecahkan berbagai macam masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran.

### **2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem based learning* (PBL)**

Menurut Novita (dalam Alan 2017) mengemukakan PBL memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, keunggulan PBL diantaranya:

- a. PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran;

- b. PBL dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa;
- c. PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa;
- d. Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja;
- e. PBL dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa;
- f. PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis;
- g. PBL dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;
- h. PBL dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar secara terus menerus, sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Di samping keunggulan, PBL juga memiliki kelemahan menurut Sanjaya (dalam Alan 2017) antara lain:

- a. Siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan model pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

#### **2.4 Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Nurul Lailia** (2019) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *Question Card* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta didik” penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan Permainan *Question Card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta, efektivitas

permainan *Question Card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Kota Mojokerto sebanyak 20 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari ahli evaluasi adalah 93% dengan kriteria sangat layak dan ahli media 88,86% dengan kriteria sangat layak. Hasil efektivitas Permainan *Question Card* yang diujicobakan secara terbatas menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui uji N-gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.

2. **Hayuna Hamdalia Herzon, Budijanto, Dwiyono Hari Utomo** (2018) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh PBL terhadap keterampilan berpikir kritis dalam bidang studi geografi. Orientasi masalah yang akan dimunculkan berkaitan dengan materi poros maritim. Penelitian dilakukan dengan desain eksperimen semu. Analisis data menggunakan uji t. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IS di SMA Negeri Barabai. Nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL dapat membuat pembelajaran geografi efektif dan efisien sehingga keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat
3. **Riski Krisna Putri** (2021) telah melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran *Index Card Match (Icm)* Dan *Course Review Horay (Crh)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Representasi Matematis Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran ICM dan CRH terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan representasi matematis siswa. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu quasy eksperimen dengan posttest-only control design. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji Manova, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran ICM dan CRH terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

4. **Syef Harapit** (2018) berjudul “Peranan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Peserta Didik” Tujuan tulisan ini adalah untuk mengetahui peranan model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil pengamatan menunjukkan pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, (2) Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) memiliki peran dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
5. **Asrizal Wahdan Wilsa, Sri Mulyani Endang Susilowati, Enni Suwarsi Rahayu** (2017) berjudul “*Problem Based Learning* Berbasis *Socio-Scientific Issue* untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Siswa” Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbasis SSI berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi tertulis dan verbal serta hasil belajar kognitif. Penerapan model PBL berbasis SSI dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan merancang LKS minimal satu minggu sebelum pelaksanaan disertai lebih dari satu media pembelajaran serta hasil belajar mencakup aspek afektif dan psikomotor.
6. **Didik Ika Melina Nur Fitriyah, Muhammad Abdul Ghofur** (2019) berjudul “pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta didik” Subjek penelitian sebanyak 36 peserta didik di SMA Negeri 1 Bangil. Hasil penelitian yaitu bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *problem based learning* mengalami kenaikan, dengan hasil uji gain score bahwa pada kelas eksperimen dalam kriteria sedang. sedangkan pada kelas kontrol juga mengalami kenaikan dalam berpikir kritis, dengan hasil uji gain score dalam kriteria rendah. Hasil respons siswa terhadap penggunaan E-LKPD ini dengan kriteria sangat baik. E-LKPD berbasis android diharapkan dapat mendorong siswa dalam memotivasi semangat dalam belajar

7. **Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N.** (2014). “Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar dengan melalui penerapan model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Tegalrejo 01 yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, studi dokumen, tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini terdiri dari dua siklus: (1) siklus I dari penerapan model Problem Based Learning pada kemampuan berpikir kritis dengan rata-rata 58,57%, selanjutnya untuk hasil belajar rata-rata sebesar 71,57%; (2) siklus II tindak lanjut dari kelemahan dan kekurangan dalam siklus pertama, pada tahap ini hasil kemampuan berpikir kritis meningkat sebesar 76,19%, selanjutnya untuk hasil belajar rata-rata sebesar 82,68%. Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
8. **Marshalita Debby Puji Astuti, Siti Awaliyah, Edi Suhartono** (2020) berjudul “Pengembangan Media Flashcard Kombinasi dalam Mata Pelajaran PPKn Smp Kelas VII” kajian ini bertujuan untuk menghasilkan media flashcard kombinasi yang layak, praktis, menarik, dan efektif dalam mata pelajaran PPKn pada bab Norma dan Keadilan. Kajian ini mengikuti tahapan penelitian pengembangan dari Borg & Gall. Subjek yang digunakan yaitu 34 peserta didik kelas VII SMP Sunan Kalijogo Jabung. Hasil kajian menunjukkan bahwa masing-masing uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 100 persen. Hasil uji kepraktisan media flashcard kombinasi mendapatkan persentase skor sebesar 100 persen. Kemenarikan media flashcard kombinasi yang diujicobakan pada kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95,2 persen dan kelompok besar 94,7 persen. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan ada peningkatan dari nilai pretest sebesar 33,3 persen menjadi 66,6 persen pada

posttest. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan uji coba yang telah dilakukan terbukti bahwa media flashcard kombinasi pada mata pelajaran PPKn SMP Kelas VII bab Norma dan Keadilan dapat dikategorikan sangat layak, sangat praktis, sangat menarik dan efektif untuk digunakan.

- 9. I Wayan Agus Juliarta, Made Putra, I Gusti Agung Oka Negara (2020)** dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn” Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran Take and Give berbantuan media Question Card terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan desain Eksperimen semu dan rancangannya non equivalent control group. Populasinya seluruh kelas V yang terdiri dari 11 kelas dengan dua sampel penelitian diambil dengan cara random sampling. Diperoleh analisis datanya ( $t_{hitung}=8,835 > t_{tabel} =1,992$ ) dengan alpha 5% dan ( $dk =39+39-2=76$ ) maka penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antar kedua kelompok sampel. Maka dari itu dengan penerapan model Take and Give berbantuan media Question Card memberi Pengaruh Pada Kompetensi Pengetahuan PPKn kelas V SD.
- 10. Devi Shaaimin Anjar Sari, Tahmid Sabri, Sugiyono (2019)** dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Index card match terhadap hasil belajar siswa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri 28 Kubu Raya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan penelitian Pre-Experimental Design bentuk one group pretest posttest design. Subjek terdiri dari 20 di kelas V. Hasil penelitian adalah rata-rata hasil post test adalah 77,10. Hasil uji t adalah 10,32 dan  $t_{tabel} (\alpha = 5\%$  dengan  $db = 19$ ) adalah 2,093 yang berarti  $t_{hitung} (10,32) > t_{tabel} (2,093)$ , maka  $H_a$  diterima. Kesimpulan ada pengaruh metode Index Card Match terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 28 Kabupaten Kubu Raya. Perhitungan ukuran efek (ES), didapat ES 0.94 (tinggi ategori)

Pengembangan *education card* model *problem based learning* ini merupakan penelitian pengembangan yang dimodifikasi dari penelitian-penelitian lain yang menggunakan kartu sejenis. Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan diatas. Adapun persamaan pada penelitian sebelumnya terletak pada :

- a. Menggunakan media kartu sejenis *flashcard*
- b. Media *flashcard* mengangkat materi PPKn kelas VII
- c. Menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik,

Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada:

- a. Karakteristik *education card*
  - Ukuran *education card* yaitu 11x7 cm
  - Warna yang dominan kuning
  - Mengimplementasikan sistem *digital card* dengan menggunakan sistem *barcode* yang menghubungkan pada google dokumen terkait paparan soal.
- b. Media pembelajaran *education card* bertema kebhinekaan Indonesia
- c. Menggunakan media *education card* yang dipadukan dengan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis
- d. Subjek penelitian yang merupakan peserta didik kelas VII di SMP Qur'an Darul Fattah.

Media permainan merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik, pada penelitian-penelitian sebelumnya pembelajaran menggunakan kartu dinilai memiliki pengaruh yang baik terhadap kemenarikan dan motivasi belajar peserta didik, selain itu model *Problem based learning* (PBL) juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Keterampilan berpikir kritis dinilai sangat penting untuk dikembangkan. Peserta didik sebaiknya memiliki kemampuan dalam Menyusun,

mengungkapkan, menganalisa, serta menyelesaikan masalah melalui berpikir kritis. Keterampilan tersebut dibutuhkan oleh setiap peserta didik untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupannya. Kemampuan ini harus selalu dilatih oleh seseorang dengan berbagai cara, termasuk dalam pendidikan formal yang terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

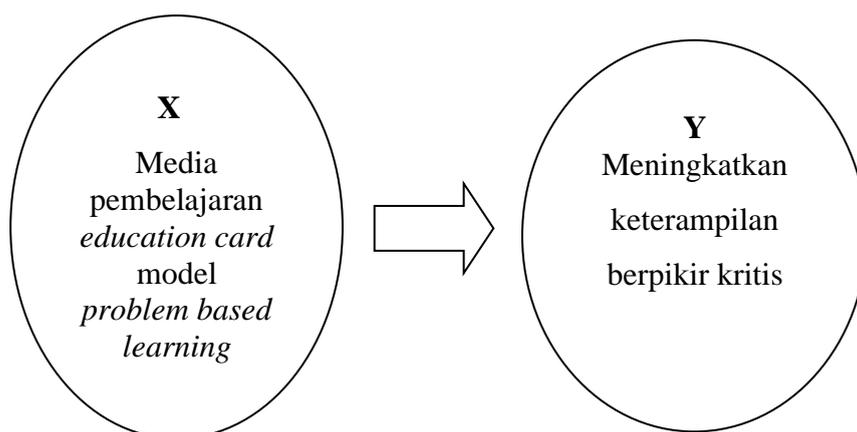
Pada pembelajaran PPKn, peserta didik dituntut untuk dapat mengkaji berbagai macam gejala, fenomena, dan fakta sosial yang ada di masyarakat. Maupun masalah-masalah keberagaman termasuk konflik-konflik sosial. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis harus ditingkatkan.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah dikaji berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Facione (2016). Sebagai solusi atas permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *Problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, alasan peneliti mengambil solusi ini adalah :

1. Berdasarkan penelitian Endorgan (2019) dalam Eurasian Journal of Educational Research yang berjudul "*Effect of Cooperative Learning Supported by Reflective Thinking Activities on Students Critical Thinking Skills*" yang menyatakan bahwa: "*cooperative learning supported by reflective thinking activities can be said to have a positive effect on students critical thinking skills*". Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa metode *Problem based learning* mampu melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dan memiliki pengaruh yang positif.
2. Penelitian gunantara (2014) menyatakan bahwa hasil penelitian ini terdiri dari dua siklus: (1) siklus I dari penerapan model Problem Based Learning pada kemampuan berpikir kritis dengan rata-rata 58,57%, selanjutnya untuk hasil belajar rata-rata sebesar 71,57%; (2) siklus II tindak lanjut dari kelemahan dan kekurangan dalam siklus pertama, pada tahap ini hasil kemampuan berpikir kritis meningkat sebesar 76,19%, selanjutnya untuk hasil belajar rata-rata sebesar 82,68%. Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

3. Penelitian Asrizal (2017) menunjukkan bahwa hasil penelitian penerapan model PBL berbasis SSI berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi tertulis dan verbal serta hasil belajar kognitif.
4. Penelitian Lailia (2019) menunjukkan adanya efektifitas penggunaan *education card* terhadap peningkatan berpikir kritis. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari ahli evaluasi adalah 93% dengan kriteria sangat layak dan ahli media 88,86% dengan kriteria sangat layak. Hasil efektivitas Permainan *education card* yang diujicobakan secara terbatas menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui uji N-gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,6 dengan kriteria sedang. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu

Media *education card* PPKn dengan model *Problem based learning* pada materi kebhinekaan Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah. Pemilihan model ini sesuai dengan pola pembelajaran yang dilakukan di lokasi penelitian, dimana SMP Qur'an Darul Fattah hingga saat ini melakukan pembelajaran tatap muka. Selanjutnya untuk kerangka berpikir penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

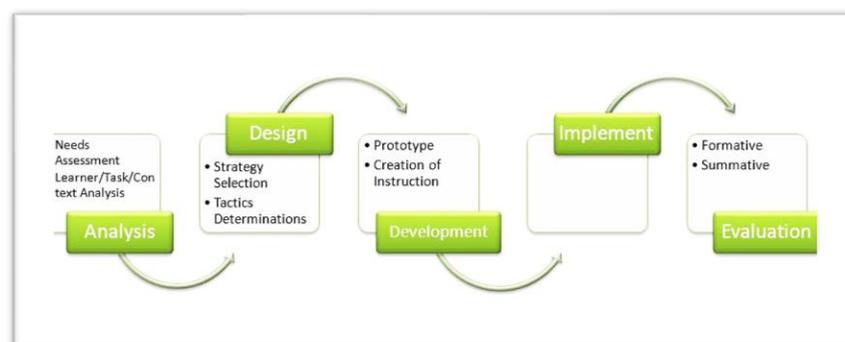
- Ho : Tidak terdapat efektifitas penggunaan produk media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *Problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- Ha : Terdapat efektifitas penggunaan produk media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *Problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### 4.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian R&D yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model desain pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain pengembangan model ini memiliki 5 langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Cahyadi, 2019).

Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun di dalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan-kesalahan lagi. Secara visual tahapan ADDIE model dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE

### 3.2 Langkah-langkah Pengembangan dengan Model ADDIE

Menurut Janujewsky (dalam Cahyadi, 2019) model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) media pembelajaran *education card* menggunakan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut :

#### 3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini mencakup kegiatan utama yaitu menganalisis mengapa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) analisis kinerja: dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran; 2) analisis peserta didik: analisis peserta didik merupakan telaah karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang beragam.

Hasil analisis peserta didik berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan media dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya: a) karakteristik peserta didik berkenaan dengan pembelajaran, b) pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik berkenaan dengan pembelajaran, c) kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran, d) bentuk pengembangan media pembelajaran yang diperlukan peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis; 4) analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran; 5) analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan media dalam pembelajaran.

Tahap ini, analisis dilakukan dengan metode observasi langsung dan angket. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis sehingga relevan dengan penggunaan media pembelajaran. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran; 6) analisis tujuan pembelajaran: analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya: a) tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, b) ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media dalam pembelajaran.

Selain hal tersebut langkah analisis ini juga digunakan untuk pengidentifikasian terhadap situasi dan kondisi pada objek penelitian sehingga dapat ditemukan produk apa yang paling tepat untuk dapat dikembangkan. Tahapan ini dilakukan oleh peneliti sebagai penelitian pendahuluan untuk mengetahui pengembangan media yang akan digunakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa angket yang disebarkan kepada peserta didik, serta observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran PPKn. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui informasi akurat terkait aktivitas pembelajaran serta penggunaan media seperti apa yang mereka butuhkan.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah karena terlalu padat penyampaian materi yang disampaikan melalui metode ceramah. Selain hal tersebut peserta didik kurang tertarik belajar PPKn karena pembelajaran terkesan sangat serius dan materi sangat padat. Beberapa peserta didik mengaku bosan dengan proses pembelajaran.

Pada saat peserta didik ditunjukkan metode belajar menggunakan media pembelajaran *education card*, peserta didik terlihat antusias menanggapi media pembelajaran yang notabene sering ditemui sebagai media permainan tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang disebarkan kepada lima kelas sebagai sampel awal diketahui hasil sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Jumlah Ketertarikan Awal Peserta Didik terhadap Media *Education Card***

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	1	29	1	6	6	30	0
2	2	20	10	7	7	21	9
3	3	29	1	8	8	30	0
4	4	29	1	9	9	30	0
5	5	30	0	10	10	20	10

Sumber : Data hasil penelitian awal Tahun 2022 (Lampiran 3)

Untuk mengukur potensi dan kondisi yang mendukung pengembangan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *Problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, maka diperlukan kisi-kisi instrument, instrument ini diperuntukkan bagi waka kurikulum, guru PPKn dan peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pemetaan Potensi dan Kondisi di SMP Qur'an Darul Fattah**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Nomor pertanyaan
1	Potensi	Hasil Belajar	a. Memiliki perilaku pembelajar sejati sepanjang hayat b. Memiliki perilaku bertanggung jawab c. Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak komunikatif baik lisan maupun tulisan d. Memiliki keterampilan menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif	1-5
		Isi Pendidikan	a. Faktual b. Konseptual	6-10

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Nomor pertanyaan
			c. Prosedural d. Metakognitif	
2	Kondisi	Proses pembelajaran	a. Komponen isi RPP yang disusun b. Aktifitas yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung c. Mengumpulkan informasi atau mencoba d. Macam-macam metode pembelajaran e. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah	11-15
		Sarana dan Prasarana	a. Kondisi lahan sekolah b. Kodisi sarana proses pembelajaran c. Kondisi sarana pendukung proses pembelajaran	16-20
<b>Jumlah pertanyaan</b>				<b>20</b>

Sumber : Perangkat Instrumen pemetaan mutu Pendidikan dasar dan menengah kemendikbud tahun 2019

### 3.2.2 Desain (*Desing*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) penyusunan media dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji ATP dan TP untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian peserta didik; 2) merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan

model pembelajaran *Problem based learning*; 3) pemilihan kompetensi bahan ajar; 4) perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran; 5) merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan model pembelajaran.

Desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah mengumpulkan informasi pada tahap analisis sebagai data awal. Selanjutnya adalah kegiatan merancang media pembelajaran *education card*. Pada pengembangan *education card* terdiri atas dua level permainan. Level pertama *education card* berisi kartu permainan yang mengenalkan keberagaman rumah adat yang ada di Indonesia. Pada level kedua peserta didik memainkan kartu secara berkelompok. Adapun isi *education card* pada level kedua adalah gambar kasus-kasus keberagaman yang pemecahanannya akan diimplementasikan melalui model *Problem based learning*.

Pada kartu level pertama terdiri atas 34 *education card*, sedangkan pada level kedua terdiri atas 34 soal berupa 34 kartu berisi konflik keberagaman baik kasus yang menyangkut SARA maupun konflik agraria yang ada di Indonesia, yang dikemas melalui *barcode* di sisi belakang *education card*. Langkah-langkah dalam pembuatan media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proses mendesain media pembelajaran PPKn *education card* ini di desain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dengan kertas berukuran 11x7 cm
2. Media *education card* dengan model *problem based learning* pada mata pelajaran PPKN materi Kebhinekaan dibuat sebanyak 34 kartu
3. *Education card* dibagi menjadi 5 kelompok kartu yaitu kartu berwarna merah dengan inisial SM yang berarti pulau Sumatera, kartu berwarna hijau toska dengan inisial SL yaitu pulau Sulawesi, kartu berwarna biru dengan inisial JA yaitu pulau Jawa, kartu berwarna kuning dengan inisial KA yaitu Kalimantan, kartu berwarna hijau dengan inisial KH yaitu khusus untuk propinsi Bali, NTB, NTT, Maluku, Maluku Utara, Papua, dan Papua Barat. Untuk lebih jelas desain *education card* sebagai berikut :
4. *Education Card* berwarna merah inisial SM terdiri atas 10 *Education Card*. Bagian sisi depan kartu tersebut terdiri atas 10 rumah adat yang ada di pulau Sumatera, lihat tabel 4.2.

**Tabel 3.3 data *education card* inisial SM**

No	Pulau	Propinsi	Rumah Adat
1	Sumatera	Kepulauan Riau	Atap Limas Potong
2		Riau	Selaso Jatuh Kembar
3		Bengkulu	Bumbungan Lima
4		Jambi	Kajang Lako
5		Lampung	Nuwo Sesat
6		Sumatera Selatan	Limas
7		Sumatera Barat	Gadang
8		Bangka Belitung	Panggung
9		Sumatera Utara	Batak Toba
10		Aceh	Krong Bade

Sisi belakang kartu berisi desain *barcode*. *Barcode* pada kartu tersebut menghubungkan kartu pada soal dengan pemaparan kasus berkaitan dengan masalah gender, suku, ras, agama dan antar golongan. Lihat tabel 3.4

**Tabel 3.4 Paparan soal pada *barcode* kartu inisial SM**

No	Judul kasus	Paparan kasus
1	Tragedi Sampit	Tragedi ini bermula dari konflik antara kelompok etnis Dayak dan Madura yang terjadi di Sampit, Kalimantan Tengah. Tercatat konflik bermula pada 18 Februari 2001 saat empat anggota keluarga Madura, Matayo, Haris, Kama dan istrinya, tewas dibunuh.
2	Konflik Maluku	Konflik ini adalah konflik kekerasan dengan latar belakang perbedaan agama yakni antara kelompok Islam dan Kristen. Konflik Maluku disebut menelan korban terbanyak yakni sekitar 8-9 ribu orang tewas. Selain itu, lebih dari 29 ribu rumah terbakar, serta 45 masjid, 47 gereja, 719 toko, 38 gedung pemerintahan, dan 4 bank hancur.
3	Konflik 1998	Krisis ekonomi berujung menjadi konflik sosial pada penghujung Orde Baru. Jatuhnya Soeharto ditandai dengan merebaknya kerusuhan di berbagai wilayah di Indonesia.

No	Judul kasus	Paparan kasus
		Pada kerusuhan tersebut, banyak toko dan perusahaan dihancurkan massa yang mengamuk. Sasaran utama adalah properti milik warga etnis Tionghoa.
4	Konflik Sosial Lampung dan Bali	Hal yang melatar belakangi terjadinya kasus ini adalah adanya kesenjangan sosial terutama dari segi ekonomi, singkatnya kasus ini terjadi antara masyarakat asli dan masyarakat pendatang.
5	Konflik poso	Konflik ini terjadi sejak 25 Desember 1998 hingga 20 Desember 2001. Peristiwa Konflik Poso dimulai dari sebuah bentrokan kecil antarkelompok pemuda sebelum akhirnya menjalar menjadi kerusuhan bernuansa agama. Beberapa faktor berkontribusi terhadap pecahnya kekerasan, termasuk persaingan ekonomi antara penduduk asli Poso yang mayoritas beragama Kristen dengan para pendatang seperti pedagang-pedagang Bugis dan transmigran dari Jawa yang memeluk Islam, ketidakstabilan politik dan ekonomi menyusul jatuhnya Orde Baru, persaingan antarpejabat pemerintah daerah mengenai posisi birokrasi, dan pembagian kekuasaan tingkat kabupaten antara pihak Kristen dan Islam yang tidak seimbang.
6	Kerusuhan Lampung 2012	Serangkaian kerusuhan yang terjadi di Lampung Selatan tanggal 27 Oktober hingga 29 Oktober 2012. Kerusuhan ini bermula dari program transmigrasi yang diadakan pemerintah, ketika warga asal Bali masuk ke Lampung dan ditempatkan di Lampung Selatan. Di Lampung Selatan, mereka kemudian mendirikan perkampungan Balinuraga, Baliagung, dan Balinapal.

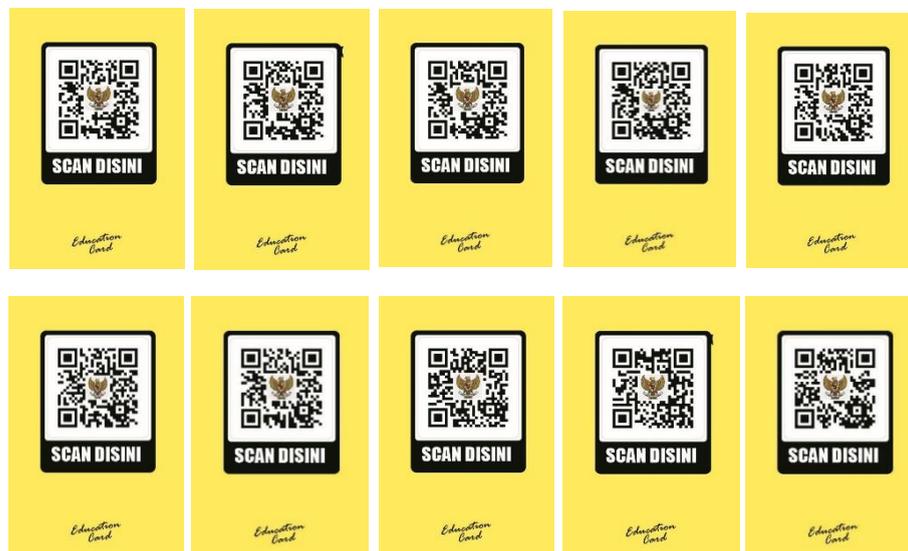
No	Judul kasus	Paparan kasus
		Konflik kemudian mencuat setelah dua gadis dari penduduk Desa Agom, Lampung Selatan, terjatuh dari motor yang kemudian dibantu oleh warga Desa Balinuraga. Ketika membantu, terjadi kesalahpahaman di antara keduanya. Warga Desa Balinuraga dianggap membantu korban sembari melakukan pelecehan.
7	Konflik di Yahukimo	Dipicu oleh kabar bohong, Puluhan orang dari Suku Kimyal menyerang Suku Yali yang ada di rumah, gereja dan hotel di Distrik Dekai, Kabupaten Yahukimo. Serangan itu menyebabkan enam orang meninggal dunia, 42 luka-luka, ribuan orang mengungsi, tiga rumah dan satu hotel dibakar.
8	Konflik Ahmadiyah	Konflik Ahmadiyah berlangsung pada 2016-2017. Meski tidak menimbulkan korban jiwa yang besar, konflik tersebut mendapat sorotan media cukup kuat. Pasca konflik terjadi selama 8 tahun para pengungsi tidak jelas nasibnya. Mereka sulit memperoleh fasilitas pemerintah, seperti KTP.
9	Penyerangan Kelompok Syi'ah di Sampang	Aksi penyerangan terhadap pengikut Syi'ah terjadi di Dusun Nangkernang, Desa Karang Gayam, Kecamatan Omben, Kabupaten Sampang, Madura, Jawa Timur pada Agustus 2012 silam. Sebanyak dua orang warga Syi'ah tewas dan enam orang lainnya mengalami luka berat serta puluhan warga mengalami luka ringan.
10	Konflik Lampung Tengah	Kerusuhan di Lampung Tengah terjadi kerana penyerangan warga Desa Buyut Udik ke Desa Kusumadadi. Penyerangan ini diduga akibat ada seorang warga Buyut Udik

No	Judul kasus	Paparan kasus
		yang tewas dihakimi masa di Desa Kusumadadi karena mencuri sapi. Akibat kerusuhan itu, belasan rumah terbakar.

Desain sisi depan dan sisi belakang dapat dilihat pada gambar 3.2 dan gambar 3.3



Gambar. 3.2 sisi depan *education card* inisial SM



Gambar. 3.3 sisi belakang *education card* inisial SM

5. *Education Card* berwarna Hijau Toska inisial SL terdiri atas 6 *Education Card*. Bagian sisi depan kartu tersebut terdiri atas 6 rumah adat yang ada di pulau Sulawesi, lihat tabel 4.4.

**Tabel 3.5 data *education card* inisial SL**

No	Pulau	Propinsi	Rumah Adat
1	Sulawesi	Gorontalo	Dulohupa
2		Sulawesi barat	Boyang
3		Sulawesi Tengah	Tambi
4		Sulawesi Utara	Walewangko
5		Sulawesi Tenggara	Banua Tada
6		Sulawesi Selatan	Tongkonan

Sisi belakang kartu berisi desain *barcode*. *Barcode* pada kartu tersebut menghubungkan kartu pada soal dengan pemaparan kasus berkaitan dengan masalah gender, suku, ras, agama dan antar golongan. Lihat tabel 4.5

**Tabel 3.6 Paparan soal pada *barcode* kartu inisial SL**

No	Judul kasus	Paparan kasus
1	Konflik suku di Papua	Konflik ini terjadi antara dua suku di Papua yaitu suku Moni dan suku Dani. Konflik ini terjadi di kabupaten Mimika Papua. Konflik ini dipicu oleh perebutan lahan irigasi yang berada di jalan trans Mimika penilai. Korban jiwa berjatuhan diantara dua kelompok dan yang mengalami luka-luka sudah melebihi seratusan orang.
2	Kasus suku anak dalam di Jambi	Kasus konflik kelompok Suku Anak Dalam atau Orang Rimba dengan BKSDA Jambi. Konflik berawal dari penolakan Suku Anak Dalam atau Orang Rimba terhadap rencana pengelolaan Taman Nasional Bukit Dua Belas (RPTNBD). Konflik ini melibatkan beberapa kelompok Suku Anak Dalam atau Orang Rimba. Bentuk perlawanan dilakukan Suku Anak Dalam atau Orang Rimba melalui aksi demonstrasi penolakan RPTNBD ke kantor gubernur Provinsi Jambi, Kantor

No	Judul kasus	Paparan kasus
		DPRD Provinsi Jambi, Kantor Dinas Kehutanan Jambi. Konflik ini berakhir dengan sendirinya tanpa ada penyelesaian ketika terjadi pergantian rezim pengelola TNBD dari BKSDA Jambi ke Balai TNBD.
3	Konflik Etnis di teluk Tomini	Konflik etnis di pesisir Teluk Tomini terkait dengan relasi antar aktor yang terdiri dari masyarakat lokal Suku Bajo versus etnis Bugis pemilik tambak, Konflik etnis tersebut juga melibatkan pemerintah, sebagai agen sumber daya pesisir yang telah memberikan hak konsesi kepada pengusaha untuk memanfaatkan wilayah pesisir yang selama ini menjadi hak kelola Suku Bajo
4	Bentrok Suku Nduga dan Lani Jaya di Papua	Kejadian tersebut dipicu dugaan pembunuhan yang dilakukan masyarakat Lanny Jaya kepada warga Nduga atas nama Yonas Kelnea Peristiwa itu mengakibatkan warga nduga tak terima dan melakkan aksi balasan terhadap terduga pelaku yang bermukim di Kampung Wesakma.
5	Konflik Etnis tionghoa dan jawa di Surakarta	Faktor pemicu konflik di Surakarta pada tahun 1972-1998 yaitu terbentuknya mobilisasi massa, konflik individual serta aksi mahasiswa. Di bawah pemerintahan Orde Baru, ketegangan antara orang Cina dengan penduduk pribumi terus tumbuh sebagai akibat dari melebarnya jarak antara yang kaya dan yang miskin serta upah rendah yang diberikan kepada pejabat birokrasi, militer dan polisi.
6	Konflik masyarakat aceh dan jawa	konflik yang terjadi di Aceh merupakan persoalan ketidakadilan sosial ekonomi dalam proses pemabangunan serta serangkaian tuntutan janji atas hak-hak istimewa yang tidak teralisasi.

No	Judul kasus	Paparan kasus
		<p>Beberapa unsur besar diatas merupakan alasan yang paling logis dibalik catatan perjalanan konflik di Aceh, Namun disamping hal itu pula, terdapat salah satu bagaian terpenting yang menggoreskan fakta sejarah dibalik konflik serta pergolakan yang terjadi dikemudian hari di Aceh. Yakni kebencian suku bangsa Aceh terhadap suatu etnik tertentu, yakni suku Jawa.</p>

Desain sisi depan dan sisi belakang dapat dilihat pada gambar 3.4 dan 3.5



Gambar. 3.4 sisi depan *education card* inisial SL



Gambar 3.5 Sisi belakang *education card* inisial SL

6. *Education Card* berwarna Biru inisial JA terdiri atas 6 *Education Card*. Bagian sisi depan kartu tersebut terdiri atas 6 rumah adat yang ada di pulau Jawa, lihat tabel 3.7.

**Tabel 3.7 data *education card* inisial JA**

No	Pulau	Propinsi	Rumah Adat
1	Jawa	Banten	Sulah Nyanda
2		DKI Jakarta	Kebaya
3		Jawa Barat	Kasepuhan
4		Jawa Tengah	Joglo
5		Jawa Timur	Jalopong
6		DI Yogyakarta	Joglo

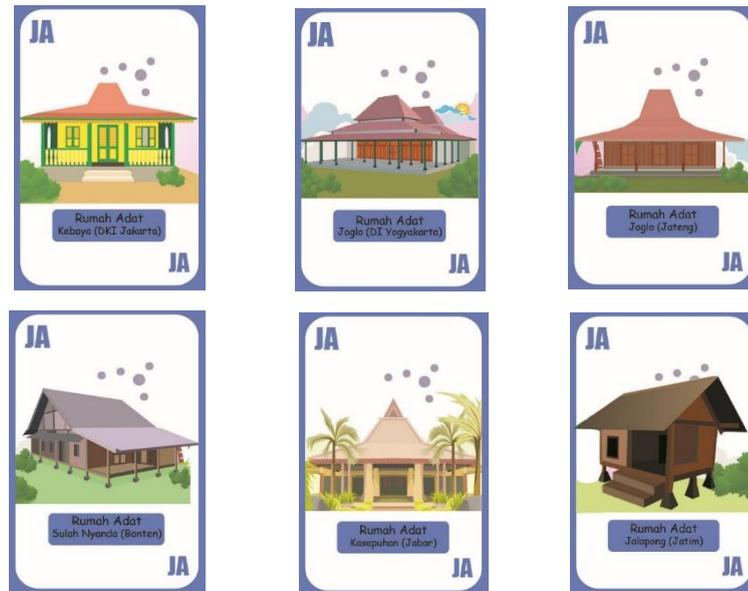
Sisi belakang kartu berisi desain *barcode*. *Barcode* pada kartu tersebut menghubungkan kartu pada soal dengan pemaparan kasus berkaitan dengan masalah gender, suku, ras, agama dan antar golongan. Lihat tabel 3.8

**Tabel 3.8 Paparan soal pada *barcode* kartu inisial JA**

No	Judul kasus	Paparan kasus
1	Perang antar suku di Adonara, NTT	Sengketa tanah di kebun Wulen Wata, Pantai Bani, Desa Baobage, Kecamatan Witihama, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur (NTT), berbuntut panjang. Berawal dari saling klaim lahan itu hingga terjadi perang suku antara Suku Kwaelaga dan suku Lamatokan, Kamis (5/3/2020) sekitar pukul 10.45 WITA.
2	Konflik adat di Bali “Buleleng berdarah”	Perkelahian berdarah yang melibatkan dua keluarga asal Banjar Dinas Lebah, Desa Kaliasem, Kecamatan Banjar, Buleleng, Bali, memasuki babak baru. Setelah menetapkan keluarga Kadek Arsana sebagai tersangka, penyidik juga menetapkan keluarga Putu Mas Merta sebagai tersangka.
3	Konflik batas wilayah di Bengkulu Utara	Pada tahun 2015 adanya konflik politik mengenai tapal batas Kabupaten Bengkulu Utara dengan Kabupaten Lebong dan antara Kabupaten Rejang Lebong dengan Kabupaten Kepahiang. Kemendagri, Forkopimda Provinsi Bengkulu, Bupati Lebong, Bupati Bengkulu Utara dan Forkopimda Kabupaten, Tentang Rencana Revisi Batas Wilayah Kabupaten Lebong dan Bengkulu Utara, di Ruang Rapat Rafflesia Kantor Gubernur Bengkulu, Selasa (27/03).
4	Konflik antar etnis di Barbasari yogyakarta	Konflik tersebut dipicu dengan adanya ketimpangan akses serta pertarungan yang melibatkan kekuasaan antar kelompok,

No	Judul kasus	Paparan kasus
		<p>konflik tersebut terjadi karena kelompok satu dengan yang lainnya belum mendapatkan akses yang adil yang berkaitan dengan kekuasaan pusat ekonomi di wilayah tersebut, maka daripada tersebut memicu timbulnya sebuah konflik, jika dilihat daripada hal yang memicu konflik tersebut bisa disimpulkan bahwasanya permasalahan antar etnis tersebut lazimnya terkait dengan cara mereka untuk dapat penghidupan.</p>
5	Konflik lahan di cengkareng Jawa Barat	<p>Konflik antar warga di cengkareng dipicu oleh adanya perseteruan akibat saling kalim batas tanah, kemudian diperparah oleh adanya salah satu warga yang menutup akses jalan secara sepihak.</p>
6	Konflik lahan antar masyarakat sebuku	<p>Kasus ini terjadi karena konflik lahan antara masyarakat Sebuku dengan PT KHL yang telah berlangsung lama tak pernah selesai. Ini bermula pada tahun 2004, saat tanah masyarakat yang belum selesai ganti ruginya, perusahaan tetap beroperasi. Lalu, lanjut Yohanes, pada 2009, masyarakat menuntut penyelesaian kasus lahan mereka.</p>

Desain sisi depan dan sisi belakang dapat dilihat pada gambar 3.6 dan gambar 3.7



Gambar. 3.6 sisi depan *education card* inisial JA



Gambar. 3.7 sisi belakang *education card* inisial JA

7. *Education Card* berwarna Kuning inisial KA terdiri atas 5 *Education Card*. Bagian sisi depan kartu tersebut terdiri atas 5 rumah adat yang ada di pulau Kalimantan, lihat tabel 3.9

**Tabel 3.9 data *education card* inisial KA**

No	Pulau	Propinsi	Rumah Adat
1	Kalimantan	Kalimantan Barat	Panjang
2		Kalimantan Timur	Lamin
3		Kalimantan Selatan	Baanjung
4		Kalimantan tengah	Batang
5		Kalimantan Utara	Baloy

Sisi belakang kartu berisi desain *barcode*. *Barcode* pada kartu tersebut menghubungkan kartu pada soal dengan pemaparan kasus berkaitan dengan masalah gender, suku, ras, agama dan antar golongan. Lihat tabel 3.10

**Tabel 3.10 Paparan soal pada *barcode* kartu inisial KA**

No	Judul kasus	Paparan kasus
1	Konflik etnis batak toba dan melayu	Terjadi konflik antar ke dua Etnik ini disebabkan oleh kepemilikan tanah dimana pada saat itu masyarakat Batak Toba ingin membangun tempat ibadah mereka namun Etnik Melayu tidak memberi izin.
2	Konflik etnis di toboali kabupaten bangka selatan	Perbedaan kebudayaan mengenai akses kelola laut. Adanya segregasi sosial. Periode dinamika konflik dapat diidentifikasi menjadi empat periode yaitu, awal kedatangan migrant Selapan di Toboali hingga munculnya prasangka (Periode prakonflik 1980-2001). dimulainya penambangan timah oleh rakyat, hingga munculnya aksi-aksi konfrontasi (Periode konfrontasi 2001-2011). Aksi penyerangan oleh kelompok Etnis Bangka ke pemukiman Etnis Selapan, hingga aksi demonstrasi yang berujung kericuhan (Periode krisis 2011-2014).
3	Konflik di sambas	merujuk kepada peristiwa kerusuhan antar etnis di wilayah Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat. Kerusuhan Sambas sudah berlangsung sekitar tujuh kali sejak 1970, tetapi kerusuhan tahun 1999 adalah yang terbesar dan merupakan akumulasi dari

		kejengkelan Melayu dan Dayak terhadap ulah oknum-oknum pendatang dari Madura. Akibatnya, orang-orang keturunan Madura yang sudah bermukim di Sambas sejak awal 1900-an, ikut menjadi korban.
4	Konflik Etnis di teluk Tomini	Konflik etnis di pesisir Teluk Tomini terkait dengan relasi antar aktor yang terdiri dari masyarakat lokal Suku Bajo versus etnis Bugis pemilik tambak, Konflik etnis tersebut juga melibatkan pemerintah, sebagai agen sumber daya pesisir yang telah memberikan hak konsesi kepada pengusaha untuk memanfaatkan wilayah pesisir yang selama ini menjadi hak kelola Suku Bajo
5	Perang antar suku di Adonara, NTT	Sengketa tanah di kebun Wulen Wata, Pantai Bani, Desa Baobage, Kecamatan Witihama, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur (NTT), berbuntut panjang. Berawal dari saling klaim lahan itu hingga terjadi perang suku antara Suku Kwaelaga dan suku Lamatoka, Kamis (5/3/2020) sekitar pukul 10.45 WITA.
6	Bentrok Suku Nduga dan Lani Jaya di Papua	Kejadian tersebut dipicu dugaan pembunuhan yang dilakukan masyarakat Lanny Jaya kepada warga Nduga atas nama Yonas Kelnea Peristiwa itu mengakibatkan warga nduga tak terima dan melakkan aksi balasan terhadap terduga pelaku yang bermukim di Kampung Wesakma.

Desain sisi depan dan sisi belakang dapat dilihat pada gambar 3.8 dan gambar 3.9



Gambar. 3.8 sisi depan *education card* inisial KA



Gambar. 3.9 sisi belakang *education card* inisial KA

8. *Education Card* berwarna Hijau inisial KH terdiri atas 7 *Education Card*. Bagian sisi depan kartu tersebut terdiri atas 7 rumah adat yang ada di Propinsi Bali, Maluku, Maluku utara, Papua, Papua barat, NTT dan NTB , lihat tabel 3.11

**Tabel 3.11 data *education card* inisial KH**

No	Pulau	Propinsi	Rumah Adat
1	Khusus	Bali	Gapura Candi Bentar
2		NTT	Musalaki
3		NTB	Bala Rea
4		Maluku	Baileo
5		Maluku Utara	Sasadu
6		Papua	Honay
7		Papua Barat	Kaki Seribu

Sisi belakang kartu berisi desain *barcode*. *Barcode* pada kartu tersebut menghubungkan kartu pada soal dengan pemaparan kasus berkaitan dengan masalah gender, suku, ras, agama dan antar golongan. Lihat tabel 3.12

**Tabel 3.12 Paparan soal pada *barcode* kartu inisial KH**

No	Judul kasus	Paparan kasus
1	Konflik Waduk Sepat Surabaya	Konflik waduk sepat Surabaya, yang berlokasi di Lakarsantri ini, dimulai sejak 30 Desember 2008, ketika walikota Surabaya menerbitkan Surat Keputusan Nomor 188.451.366/436.1.2/2008. SK tersebut mengenai keputusan pemindahtanganan aset singkatnya yakni Pemkot Surabaya melakukan tukar menukar aset dengan PT Ciputra. Masyarakat baru menyadari bahwa proses tukar guling tetap dilaksanakan dan sudah selesai pada tahun 2010, ketika PT.Citra Land mulai melakukan penguasaan secara fisik dan melakukan pemagaran di area Waduk Sepat.
2	Konflik Pakel Banyuwangi	Konflik Pakel Banyuwangi dimulai bahkan sejak era sebelum kemerdekaan, yakni tahun 1925. Saat itu, sekitar 2956 orang warga mengajukan permohonan kepada pemerintah kolonial Belanda. Selain itu terjadi juga tindak kekerasan kepolisian terhadap warga pada Kamis (14/1/2022) dan setidaknya empat orang menjadi korban dari tindakan itu. Bahkan, pada tahun 1999 juga terjadi tindak kekerasan kepolisian terhadap warga yang membuat banyak warga ditangkap dan dipenjara. Hal ini semua terjadi karena aksi pendudukan lahan yang dilakukan oleh warga.
3	konflik Tumpang Pitu Banyuwangi	Kronologi dimulai tahun 2006. Saat itu, Bupati Banyuwangi periode (2005-2010), Ratna Ani Lestari, mengeluarkan izin kuasa eksplorasi kawasan hutan lindung dan produksi seluas 11.621,45 hektar

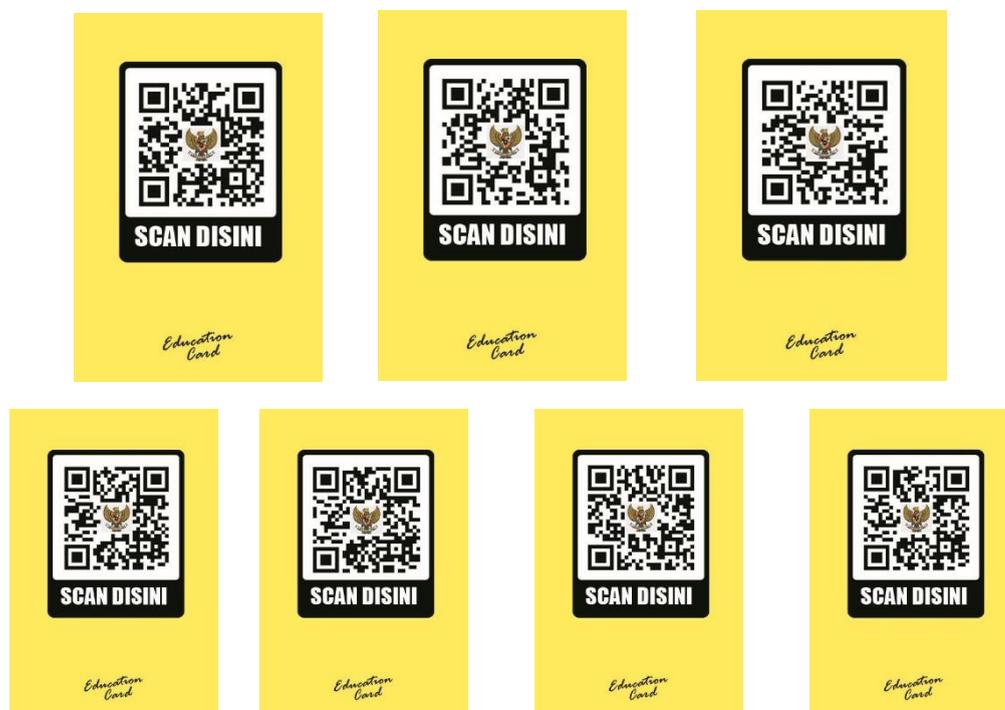
No	Judul kasus	Paparan kasus
		<p>kepada PT Indo Multi Niaga. Kemudian pada Tahun 2007, PT Indo Multi Niaga melakukan kerja sama pembiayaan dengan Intrepid Mines Ltd yang berpusat di Australia. Di tahun 2010, Bupati Ratna Ani Lestari juga menerbitkan izin usaha produksi (IUP). Kemudian pada Tahun 2007-2011 masyarakat yang terkena dampak melakukan unjuk rasa berulang kali. Tahun 2011 aset PT IMN dibakar ribuan warga yang menjadi penambang. Warga meminta agar pemerintah kabupaten mengizinkan warga ikut menambang. Juli 2012 disetujuinya pengalihan IUP dari PT Indo Multi Niaga ke PT Bumi Suksendo oleh Bupati Banyuwangi Abdullah Azwar Anas. Menteri Kehutanan, melalui Surat Keputusan Nomor 826/2013 tertanggal 19 November 2013, menyetujui alih fungsi hutan lindung Tumpang di gunung tersebut menjadi hutan produksi.</p>
4	Konflik etnis madura dan Betawi di Menteng	<p>Keributan berawal pada Sabtu malam pekan silam, yang kemudian berlanjut pada Selasa (26/2) malam. Saat itu, keributan dipicu dengan rumor yang menyebutkan Kelompok Madura yang tinggal di Rukun Warga 05, akan menyerang ke pemukiman warga Betawi di RW 02 dan 03.</p>
5	Bentrokan di Depok Antara Pemuda Ambon dengan Madura	<p>Akibat persoalan bisnis dan utang melibatkan antara pemuda Ambon dengan Madura. Terjadi bentrokan antar pemuda. Bentrokan berakhir damai dengan adanya mediasi yang dilakukan. Pertemuan mediasi ini berlangsung di depan tempat pangkas Rambut</p>

No	Judul kasus	Paparan kasus
		Bangkalan Madura RT 002 RW 02 Jalan Pala, Kecamatan Sirimau (Kota Ambon).
6	Konflik etnis batak toba dan melayu	Terjadi konflik antar ke dua Etnik ini disebabkan oleh kepemilikan tanah dimana pada saat itu masyarakat Batak Toba ingin membangun tempat ibadah mereka namun Etnik Melayu tidak memberi izin.
7	Konflik etnis di toboali kabupaten bangka selatan	Perbedaan kebudayaan mengenai akses kelola laut. Adanya segregasi sosial. Periode dinamika konflik dapat diidentifikasi menjadi empat periode yaitu, awal kedatangan migrant Selapan di Toboali hingga munculnya prasangka (Periode prakonflik 1980-2001). dimulainya penambangan timah oleh rakyat, hingga munculnya aksi-aksi konfrontasi (Periode konfrontasi 2001-2011). Aksi penyerangan oleh kelompok Etnis Bangka ke pemukiman Etnis Selapan, hingga aksi demonstrasi yang berujung kericuhan (Periode krisis 2011-2014).

Desain sisi depan dan sisi belakang dapat dilihat pada gambar 3.10 dan gambar 3.11



Gambar. 3.10 sisi depan *education card* inisial KH



Gambar. 3.11 sisi belakang *education card* inisial KH

### 3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini pengembangan produk harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: 1) memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; 2) memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena hal tersebut peneliti melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran *education card* dengan menggunakan model *Problem based learning*. Pengembangan media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran PPKn dengan materi Kebhinekaan Indonesia. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya adalah divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, desain dan ahli materi. Uji ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar dan warna. Uji coba media ini dilakukan oleh dua orang validator ahli media. Uji ahli desain memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan desain yang digunakan pada produk. Uji coba ini dilakukan oleh dua orang validator ahli desain.

Kemudian untuk uji ahli materi difungsikan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan dikemas dalam model *Problem based learning* dengan materi keberagaman suku, ras, golongan dalam bingkai bhineka tunggal ika. Uji ahli materi dilakukan oleh dua orang validator ahli materi. Setelah desain produk divalidasi oleh validator dan dilakukan revisi serta telah dinyatakan valid

selanjutnya media pembelajaran diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran dalam skala besar dan skala kecil.

Dalam proses pengembangan produk yang dikembangkan diuji oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dibuat menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban. Setiap item dari pendapat ahli akan diberi skor secara berurutan, 5, 4, 3, 2, dan 1 dengan kategori sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Nurlan, 2019: 36-37).

Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek yang diamati dikemas dalam bentuk instrument. Berikut kisi-kisi instrument pada angket uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba pengguna.

#### 1. Kisi-kisi instrumen (angket) ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran selain itu juga dilakukan untuk mengukur tingkat keakuratan dan kualitas materi yang tersaji pada produk pembelajaran interaktif. Indikator pada instrument ini di adopsi dari Giyanti, (2019). Untuk kisi-kisi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 3.13 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek pembelajaran	Nomor pertanyaan
1	Kesesuaian materi	1-2
2	Keakuratan materi	3-4
3	Kemutahiran materi	5-6
4	Mendorong rasa ingin tahu	7-8
5	Kemudahan digunakan dan dipahami	9-10

Sumber : Giyanti (2019)

#### 2. Kisi-kisi instrument (angket) ahli desain

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Instrument dalam kisi-kisi ini

diadopsi dari Giyanti (2019). Adapun aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel. 3.14 Kisi-kisi Intrumen Ahli Desain**

<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
1	Tipografi	1-4
2	Gambar	5-8
3	Tata letak	9-11
4	Warna	12-14
5	Desain	15-16

Sumber : Giyanti (2019)

### 3. Kisi-kisi instrument (angket) ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrument. Instrument dalam kisi-kisi ini diadopsi dari Giyanti (2019). Adapun aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.15 Kisi-kisi Intrumen Ahli Media**

No	<b>Aspek Rekayasa Model</b>	Nomor Pertanyaan
1	Kefektifan dan Keefisienan	1-5
2	Reabilitas (konsisten)	6-8
3	Maintainable (dapat dipelihara)	9-11
4	Tampilan	12-16

Sumber : Giyanti (2019)

### 3.3.4 Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi media pembelajarn yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian

dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media pembelajaran berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: 1) membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran; 2) menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan peserta didik meningkat.

Kegiatan menggunakan produk yang telah dikembangkan ini terdiri atas tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dan telah dinyatakan valid. Kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung, setelah uji coba dilakukan peserta didik diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan serta dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan produk. Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem based learning* pada materi PPKn.

### **3.3.5 Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu : 1) Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan; 2) peningkatan kemampuan peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, 3) keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik melalui kegiatan pengembangan media dalam pembelajaran.

Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan. Tahapan ini dilakukan dengan berdasarkan saran dari validator maupun peserta didik pada tahap implementasi. Pada tahap ini, selain membandingkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain,

peneliti juga menganalisis data yang diperoleh dari peserta didik untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan. Untuk menginterpretasikan skor yang diperoleh, berikut pedoman penskoran yang digunakan :

**Tabel 3.16 Pedoman Penskoran**

No	Jawaban responden	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Mawardi (2019)

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 75). Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Education Card* dengan Model *Problem based learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP Qur’an Darul Fattah”, penelitian ini memiliki dua variable, yaitu variabel X Media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *Problem based learning* dan variabel Y yaitu keterampilan berpikir kritis.

Variabel dalam penelitian ini digunakan untuk melihat suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari sebuah perlakuan. Perlakuan yang sengaja diberikan yaitu penggunaan media pembelajaran *education card* pada materi keberagaman suku, ras, golongan dalam bingkai bhineka tunggal ika.

### 3.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 3.4.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual potensi, kondisi, proses pengembangan, efektivitas, kemenarikan dan keterampilan berpikir kritis.

1. Potensi adalah daya, kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan kondisi adalah keadaan, lingkungan atau suasana yang mengungkapkan hubungan objek dengan fenomena-fenomena sekitar.
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.
3. Efektifitas produk adalah hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
4. Kemenarikan adalah daya tarik berdasarkan penyajian materi, tampilan media pembelajaran, proses pembelajaran dan manfaat media pembelajaran pada peserta didik

#### 3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional potensi, kondisi, proses pengembangan, efektivitas dan kemenarikan. Pengukuran menggunakan instrumen tes berbentuk soal wawancara dan angket dengan 5 pilihan jawaban pada tiap butir soal. Jumlah soal yang akan digunakan sebanyak 20 butir soal wawancara dan untuk angket dengan 5 pilihan jawaban sebanyak 20 butir. Setiap butir soal yang dijawab mendapat nilai sesuai dengan pedoman penskoran skala likert.

Nilai maksimal akan diperoleh apabila peserta didik dapat menjawab semua soal dengan kategori sangat setuju (SS), yaitu mendapat nilai  $5 \times 20 = 10$ . Jika semua soal tidak ada yang terjawab, maka nilai yang diperoleh adalah  $0 \times 20 = 0$ , nilai minimal adalah 0.

1. Potensi adalah daya dukung sekolah dan warga sekolah untuk memungkinkan dikembangkannya media pembelajaran PPKn *education card* model *Problem based learning*. Sedangkan kondisi adalah keadaan sekolah dilihat dari fisik sekolah, pembelajarannya, sarana dan prasarana yang dimilikinya.

Indikator potensi dan kondisinya meliputi hasil belajar, isi pendidikan, proses pembelajaran dan sarana prasarana.

2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk media pembelajaran PPKn *education card* model *Problem based learning* dengan menggunakan tahapan tertentu dalam hal ini model ADDIE dari langkah ke-1 sampai langkah ke-5. Kevalidan dinilai dari adanya uji ahli baik ahli materi, media maupun desain.
3. Efektivitas keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah dalam hal ini media pembelajaran PPKn *education card* model *Problem based learning* setelah digunakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Adapun kisi-kisi indikator berpikir kritis ini berupa interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi dan keputusan.
4. Kemenarikan adalah daya tarik media yang dikembangkan sehingga menimbulkan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Indikator kemenarikan meliputi penyajian materi, tampilan, pembelajaran dan manfaat.

### **3.5 Kisi-kisi uji efektivitas keterampilan berpikir kritis peserta didik dan kemenarikan produk**

Kisi-kisi instrument untuk uji efektivitas keterampilan berpikir kritis diadopsi dari Facione (2016), alasan peneliti menggunakan indikator tersebut dikarenakan indikator cocok untuk diimplementasikan menggunakan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu model *problem based learning*. Instrumen pada bagian explanation diterapkan pada saat proses kegiatan pembelajaran. instrument yang dikembangkan berikut merupakan instrument pada *pretest* dan *posttest* menyesuaikan dengan media yang diteliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.17 Kisi-kisi Uji Efektivitas Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik**

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah soal
1	Interpretasi	1. memfokuskan pertanyaan, 2. menganalisis argumen, 3. bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi atau pertanyaan yang menantang,	1
2	Analisis	1. mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak, 2. observasi dan mempertimbangkan hasil observasi, 3. mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi,	2
3	Evaluasi	1. membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan, 2. mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi,	4
4	Inferensi	1. mengidentifikasi asumsi,	3
5	Keputusan	1. memutuskan suatu tindakan.	5
<b>Jumlah Pertanyaan</b>			<b>5</b>

Sumber : Facione (2016)

Kisi-kisi untuk uji kemenarikan ini diadopsi dari Giyanti (2019) yang dikembangkan sendiri menyesuaikan dengan media yang diteliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.18 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan oleh Peserta Didik**

No	Aspek yang dievaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor pertanyaan
1	Kemenarikan media pembelajaran <i>education card</i> model <i>problem based learning</i>	Penyajian materi	2	1-7
2		Tampilan	2	7-10
3		Pembelajaran	3	10-15
4		Manfaat	3	15-20
<b>Jumlah</b>				<b>20 Butir Soal</b>

Sumber : Giyanti (2019)

### 3.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 sampai 31 Februari 2023 di SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung, Jl Kopi No 23 A Gedung Meneng, Rajabasa Bandar Lampung.

### 3.7 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 145). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berasal kelas VII di SMP Qur'an Darul Fattah tahun pelajaran 2022/2023. Diketahui bahwa N adalah jumlah peserta didik dari kelas VII dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.19 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Qur'an Darul Fattah Tahun 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1	VII A	28
2	VII B	27
3	VII C	26
4	VII D	26
5	VII E	30
6	VII F	28
7	VII G	30
8	VII H	29
<b>Jumlah</b>		<b>223</b>

Sumber : database SMP Qur'an Darul Fattah Tahun 2023

Total peserta didik yang dijadikan populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 223 orang. Alasan memilih kelas VII sebagai populasi penelitian adalah karena materi keberagaman ras, suku, golongan dalam bingkai bhineka tunggal ika adalah materi kelas VII. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dengan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Nilai e adalah taraf kesalahan yang dikehendaki, bernilai 10%. n merupakan sampel yang akan dicari tahu jumlahnya. Hasil perhitungan menggunakan rumus slovin adalah (Pratiwi, 2017)

$$n = N / (1 + N \cdot e^2)$$

$$n = 223 / (1 + 223 \cdot (10\%)^2)$$

$$n = 223 / (1 + 223 \cdot (0,1)^2)$$

$$n = 223 / (1 + 223 \cdot (0,01))$$

$$n = 223 / (1 + 2,23)$$

$$n = 223 / 3,23$$

$$n = 79,04$$

Sehingga dapat kita tentukan sampel yang akan menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 3 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 81 orang. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak sederhana dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2019: 149).

### **3.8 Teknik pengumpulan data**

Untuk memperoleh data pada penelitian pengembangan media pembelajaran *education card* model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis ini diperlukan (instrumen) pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

#### **3.8.1 Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui lebih mendalam terkait dengan informasi di lapangan dan mendapatkan informasi yang akurat terkait dengan kebutuhan belajar dan tingkatan keterampilan berpikir yang dimiliki dari peserta didik khususnya kelas VII semester 1 di SMP Qur'an Darul Fattah tahun ajaran 2022/2023. Hasil wawancara dengan responden adalah data primer yang digunakan dalam proses pengembangan produk.

Metode wawancara ini dilakukan dengan dua prosedur, yaitu secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah kegiatan wawancara dengan instrument yang telah disiapkan baik pertanyaan maupun alternatif jawabannya. Sedangkan untuk wawancara tidak terstruktur digunakan

pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal yang ada di lokasi penelitian.

### **3.8.2 Metode Observasi**

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Dalam metode observasi ini digunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik yaitu perilaku peserta didik, proses belajar mengajar dan respon peserta didik yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *education card* model *problem based learning*, instrumen ini diisi oleh pengamat yang duduk di tempat yang memungkinkan untuk mengikuti dan mengamati seluruh pembelajaran dari awal hingga berakhirnya proses pembelajaran.

### **3.8.3 Metode Angket**

Yaitu cara pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan yang disampaikan kepada responden secara tertulis. Angket yang akan dipergunakan adalah angket tertutup, artinya alternatif jawaban sudah disediakan oleh peneliti dan responden hanya memilih salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pendapatnya. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *education card* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan juga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

## **3.9 Uji Alat Pengumpulan Data**

Metode analisis yang digunakan merupakan analisis yang mampu mendukung tercapainya tujuan dari kegiatan penelitian, berdasarkan tujuan dasar yang ingin dicapai yang menambah keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran.

### 3.9.1 Uji Persyaratan Instrumen

#### 3.9.1.1. Uji Validitas

Validitas butir soal adalah validitas yang menunjukkan bahwa butir tes dapat menjalankan fungsi pengukurannya dengan baik. Hal ini dapat diketahui dari seberapa besar peran yang diberikan oleh butir soal dalam mencapai keseluruhan skor. Untuk mengetahui validitas butir soal digunakan rumus *korelasi product moment*. Untuk lebih jelas dalam memahami perhatikan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variable X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

$X^2$  = Jumlah skor X

$Y^2$  = Jumlah skor Y

Dengan taraf signifikan 5%, apabila dari hasil perhitungan di dapat  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dikatakan butir soal nomor tersebut telah signifikan / telah valid. Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka dikatakan bahwa butir soal tersebut tidak signifikan/tidak valid. Hasil perhitungan dilakukan menggunakan SPSS 24, berikut hasil uji validitas instrumen pre-test dan post-test :

**Tabel 3.20 Hasil Uji Validitas Instrumen *Pre-test***

No	Item soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Item soal nomor 1	0,699	0,320	Valid
2	Item soal nomor 2	0,699	0,320	Valid
3	Item soal nomor 3	0,360	0,320	Valid
4	Item soal nomor 4	0,876	0,320	Valid
5	Item soal nomor 5	0,876	0,320	Valid

**Tabel 3.21 Hasil Uji Validitas Intrumen *Post-test***

No	Item soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	Item soal nomor 1	0,424	0,320	Valid
2	Item soal nomor 2	0,632	0,320	Valid
3	Item soal nomor 3	0,932	0,320	Valid
4	Item soal nomor 4	0,530	0,320	Valid
5	Item soal nomor 5	0,633	0,320	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen test dikatakan valid dan siap untuk digunakan.

### 3.9.1.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus *alfa Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a^2}{a_1^2} \right]$$

keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya soal

$\sum a^2$  = jumlah varians butir

$a_1^2$  = varian total

**Tabel 3.22 tingkat besarnya korelasi**

No	Besarnya r	Interpretasi
1	Antara 0,80-1,00	Sangat tinggi
2	Antara 0,60-0,79	Tinggi
3	Antara 0,40-0,59	Cukup
4	Antara 0,20-0,39	Rendah
5	Antara 0,00-0,19	Sangat rendah

Arikunto (2013:75)

Berikut hasil uji reliabilitas instrumen pretest dan posttest

**Tabel 3.23 tingkat reliabilitas instrument pretest**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,769	5

**Tabel 3.24 tingkat reliabilitas instrument posttest**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,611	5

Berdasarkan nilai cronbach's alpha tersebut didapat nilai korelasi pretest sebesar 0,769 dan posttest sebesar 0,611 yang artinya tingkat reliabilitas instrument tinggi.

### **3.10 Teknik Analisis data**

Analisis data digunakan untuk mengolah data penelitian yang ditentukan sebelumnya. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis data yang dilakukan meliputi: (1) analisis data lembar validasi media pembelajaran, (2) Analisis data lembar tanggapan peserta didik, dan (3) Analisis data lembar observasi keterampilan berpikir kritis.

#### **3.10.1 Analisis Data Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran**

Analisis data lembar angket validasi media pembelajaran dilakukan untuk meninjau kevalidan produk yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari validator. Menurut Mulyana (2015) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan nilai validitas media pembelajaran (V) hasil data lembar angket validasi media pembelajaran sebagai berikut:

$$V = \frac{JSEV - Smin}{Smax - Smin} \times 100\%$$

Keterangan:

$V$  = Nilai Validitas Media Pembelajaran

$JSEV$  = Jumlah Skor Empirik Validator

$Smax$  = Jumlah skor maksimum seluruh aspek

$Smin$  = Jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria validitas. Kriteria validitas sebagai berikut:

**Tabel 3.25 Konversi Kriteria Tingkat Validitas**

No	Nilai (%)	Tingkat Validitas
1	76 – 100	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	51 – 75	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	26 – 50	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	0 – 25	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Sumber : Mulyana (2015)

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kelayakan dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).

### 3.10.2 Analisis Data Kemenarikan Pengembangan produk

Analisis data angket peserta didik dilakukan untuk meninjau kemenarikan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari peserta didik. Menurut Mulyana (2015) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan persentase kemenarikan (PK) hasil data lembar angket peserta didik sebagai berikut :

$$PK = \frac{\sum x - S_{min}}{\sum Xs - S_{min}} \times 100\%$$

Keterangan :

$PK$  = Persentase kemenarikan

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan dari jawaban

$\sum Xs$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

$S_{min}$  = jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria tersebut, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.26 Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran**

No	Nilai %	Kualifikasi
1	80 – 100	Sangat Menarik
2	60 – 79	Cukup Menarik
3	50 – 59	Kurang Menarik
4	0 – 49	Tidak Menarik

Sumber : Mulyasa (2015)

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kemenarikan kategori menarik (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup menarik (dapat digunakan dengan revisi kecil).

### 3.10.3 Analisis Data Efektivitas Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Pengujian efektivitas dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai pretest dan posttest. Nilai pretest dan posttest kemudian diuji menggunakan rumus *Effect size*. *Effect size* merupakan suatu ukuran mengenai signifikansi praktis hasil penelitian yang berupa ukuran besarnya korelasi atau perbedaan atau efek dari suatu variabel pada variabel lain. *Effect size* ini digunakan untuk memberikan interpretasi besarnya tingkatan efektivitas dalam penggunaan produk. Berikut merupakan rumus *effect size* menurut cohen (dalam santoso, 2015) untuk *single group/one group* :

$$\theta = \frac{\mu_1 - \mu_2}{\sigma}$$

$\theta$  = *Effect size*

$\mu_2$  = nilai rata-rata pretest

$\mu_1$  = nilai rata-rata posttest

$\sigma$  = standar deviasi

**Tabel 3.27 Interpretasi *effect size* untuk *single group/one group***

No	Rata-rata	Klasifikasi
1	0-0,20	<i>Weak effect</i> (efek lemah)
2	0,21-0,50	<i>Modest effect</i> (efek sederhana)
3	0,51-1,00	<i>Moderate effect</i> (efek sedang)
4	>1,00	<i>Strong effect</i> (efek tinggi)

Sumber : Fajar & Putri (2017)

Peneliti melakukan pengujian hasil penerapan media pembelajaran *education card* dengan model *Problem based learning* pada pembelajaran kebhinekaan Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Peneliti ingin melihat apakah ada perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Sebelum melakukan analisis uji statistik perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya melakukan uji Hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Hipotesis 1 digunakan uji *paired sample t-test* setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk Hipotesis 2 digunakan uji *independent samples t-test* setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan yaitu Jika  $thitung \leq ttabel$ , maka  $H_0$  diterima. Atau  $H_0$  diterima apabila nilai  $Sig. > 0,05$ .  $H_a$  diterima apabila nilai  $Sig. \leq 0,05$ .

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa

1. Potensi dan kondisi SMP Qur'an Darul Fattah Bandar Lampung sebagai salah satu sekolah maju dengan kultur semangat belajar yang tinggi, ditunjang dengan sarana prasarana pembelajaran yang baik serta peserta didik yang antusias. Potensi yang merupakan kemampuan dan kekuatan yang dimiliki sehingga mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan jika ditunjang oleh sarana yang baik dapat disimpulkan mendukung proses pengembangan media pembelajaran hal tersebut dinilai berdasarkan indikator potensi dan kondisi yaitu :

a. Hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dinilai mendukung proses pengembangan media dinilai dari kecakapan intelektual peserta didik, serta sikap dan keterampilan yang sudah menjadi bagian dari kurikulum sekolah.

b. Isi Pendidikan

Hasil wawancara yang dilakukan di SMP Qur'an darul Fattah dalam mendukung isi Pendidikan sebagai bagian dari kurikulum yaitu dengan memberikan tugas terstruktur yaitu pengembangan kemampuan Bahasa asing yaitu Bahasa arab dan Bahasa inggris di lingkungan sekolah.

c. Sarana dan prasarana.

Pada hasil observasi letak sekolah jauh dari kebisingan karena terletak jauh dari jalan raya. Kondisi ruang baca pun cukup efektif mendukung kegiatan pembelajaran tersedia buku yang memadai serta ruang baca yang nyaman. Kondisi kelas juga cukup nyaman tersedia kursi, meja yang layak pakai serta papan tulis, ac, dan LCD dimasing-masing kelas.

d. Proses pembelajaran

Pada proses pembelajaran SMP Qur'an darul Fattah mendukung pengembangan media pembelajaran *education card* dengan model *problem*

*based learning* khususnya pada kelas VII sudah mulai diberlakukan kurikulum merdeka, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah disesuaikan dengan modul ajar yang akan digunakan pada penerapan media *education card*.

Berdasarkan paparan tersebut analisis potensi dan kondisi dinilai dari indikator hasil belajar, isi Pendidikan, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran SMP Qur'an darul Fattah dinilai efektif dan mendukung untuk diterapkan media pembelajaran PPKn *education card* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2. Proses pengembangan media pembelajaran PPKn *education card* dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analisis, desain, development, implementation & evaluation*) Adapun analisis kebutuhan peneliti pada pengembangan media pembelajaran PPKn karena kurangnya sumber belajar yang mampu mengemas dan memfasilitasi pembelajaran sambil bermain.
3. Efektivitas media pembelajaran *education card* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik memiliki tingkat efektivitas sebesar 1,04 dengan kriteria tinggi (*strong effect*), dengan nilai  $t$  hitung  $15,175 > t$  tabel 1,990 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat efektifitas penggunaan media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP Quran Darul Fattah Bandar Lampung.
4. Kemenarikan media *education card* dengan model *problem based learning* memiliki klasifikasi sangat menarik dengan persentase sebesar 82%.

## 4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini. Maka peneliti memberikan saran :

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan dan mengembangkan kembali media *education card* dengan memanfaatkan media-media yang lainnya.

2. Bagi sekolah

Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada guru mata pelajaran lain untuk dapat menggunakan media-media pembelajaran berbantu digital agar proses pembelajaran tidak monoton serta mampu membantu sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

3. Bagi peserta didik

Media pembelajaran PPKn *education card* dengan model *problem based learning* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam belajar guna memperoleh pengalaman belajar dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media dengan tema yang lebih banyak lagi sehingga mampu memperkaya khazanah ilmu pengetahuan yang mengenalkan keberagaman di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2019). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8, 1-9.
- Aisah, S., Ashari, A., & Akhdinirwanto, R. W. (2013). Penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe think pair square berbantuan kartu soal untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII b SMP Negeri 5 Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), 16-18.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Andriyani, R., & Saputra, N. N. (2020). Optimalisasi Kemampuan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Semester Awal melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Berpikir Kritis. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 77-86. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.948>
- Annizar, A. M. R. (2015). Analisis Kemampuan pemecahan masalah soal PISA menggunakan model IDEAL pada siswa usia 15 tahun di SMA Nuris Jember. Universitas Jember
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar, (2013) *Media Pembelajaran* .Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 10.
- Aziz, A., & Shaleh, M. (2021). *Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan*. 1-19.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choi, E., Lindquist, R., & Song, Y. (2014). Effects of Problem-Based Learning vs. Traditional Lecture on Korean Nursing Students' Critical Thinking, Problem-Solving, and Self-Directed Learning. *Nurse Education Today*, 34(1), 52-56. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2013.02.012>.
- Eggen, Paul & Kauchack, Don. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*:

*Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*: Jakarta: PT. Indeks.

- Erdiawati, SR, W. E., & Susetyo, B. (2016). Perbandingan Media Kartu Gambar Dengan Rosetta Stone Dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu. *Jassi Anakku*, 17(2), 1-5.
- Erdogan, F. (2019). Effect of cooperative learning supported by reflective thinking activities on students' critical thinking skills. *Eurasian journal of educational research*, 19(80), 89-112
- Eril Syahmaidi. (2015) Pengembangan Media E-Learning Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal ipteks terapan*, V9.II,(87-89)
- Facione, P. A. (2016). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (Issue January 2015).
- Giyanti, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)
- Golightly, A., & Raath, S. (2015). Problem-Based Learning to Foster Deep Learning in Preservice Geography Teacher Education. *Journal of Geography*, 114(2), 58–68. <https://doi.org/10.1080/00221341.2014.894110>
- Harapit, S. (2018). Peranan problem based learning (pbl) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 912-917.
- Herzon, H. H., Utomo, D. H., & Malang, G. U. N. (2018). *Pengaruh Problem-Based Learning ( PBL ) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis*. 42–46.
- Hodges, J., & Schmeelk, J. (2013). *Integrating Writing With Contemporary Math- Integrating Writing With Contemporary Mathematics To Develop*. 32-46
- Ika, R., Maryanto, P., Adhitya, I., Chrismastianto, W., Huruf, P. B., & Indonesia, B. (2017). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata*. 305–313.
- Inderasari, E., Oktavia, W., Agustina, T., & Fajriyani, N. (2019). *Higher Order Thingking Skill (HOTS) Taksonomi Pada Analisis Kebahasaan Butir Soal Bahan Ajar Bahasa Indonesia Tingkat SMA/MA. Konferensi Nasional Bahasa Dan Sastra (Konnas Basastra0 V, 5, 110–114*.
- Julianto, I. N. L. (2019, September). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Kota

- Denpasar. In *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain* (Vol. 1, pp. 56-64).
- Lailia, N. (2019). *Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir kritis Siswa. Jurnal Ekonomi dan pendidikan, 16(2), 61-6*
- Lau, J.Y.F. (2013) *An Introduction to Critical Thinking and Creativity: Think More, Think Better. John Wiley and Sons Inc., Hoboken, 26.*  
<http://dx.doi.org/10.1002/9781118033449>
- Miarso.(2015). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta. PT Kencana
- Mulyasa. (2015). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Melina, I., Fitriyah, N., & Ghofur, M. A. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. 3(5), 1957–1970.*
- Nur, L., Utami, B., & Masykuri, M. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Siswa Dengan Model Problem Solving Dilengkapi Media Kartu Pintar Pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X Mia 3 Semester Ii Sma Al Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2014 / 2015. 4(4), 123–131.*
- Oktaviani, Windi, et al. (2018) "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD." *Jurnal Basicedu*, vol. 2, no. 2, 21 Oct., pp. 5-10.
- Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2017). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.* e-ISSN, 2548, 964X.
- Ristiasari, T & Priyono, B & Sukaesih, S. (2015). Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia. *Jurnal Biologi Education UNNES Vol 1 (3).*
- Rohmatin, D. N. (2014). Penerapan model pembelajaran pengajuan dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Gamatika, 5(1).*
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian berpikir kritis pada metode inkuiri. In *Prosiding*

SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya) (Vol. 3, pp. 74-84).

- Sariwati, Lathifah Nur'aini; Budi Utami; & Mohammad Masykuri. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa dengan Model Problem Solving Dilengkapi Media Kartu Kelas X MIA 3 Semester II SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia* 4(4), 123-131.
- Sayre, E. (2015). Integrating Student-Centered Learning to Promote Critical Thinking in High School Social Studies Classrooms. *American Journal of Physics* 78 (7), 768-777
- Schleicher, A. (2018). *Insights and interpretations*. Pisa 2018, 10. 95
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Martyanti, A. (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui problem posing. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 48-58.
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Sumarmi. (2012). Model-model Pembelajaran Geografi. Aditya Media. Retrieved from <https://www.belbuk.com/modelmodel-pembelajaran-geografi-p-42009.html>.
- Suparmi, S., Yulianto, A., & Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Education Card Berbasis Sains-Edutainment Tema Energi Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 2(1).
- Suryanti, S., & Wijayanti, L. (2018). Literasi Digital: Kompetensi Mendesak Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-9.
- Tamara, T. (2018). Pengaruh penerapan metode think-pair-share dan group investigation terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Indonesian Journal*

*of Economic Education (IJEE)*, 1(1).

Tuanakotta, Theodorus M. (2013). *Berfikir Kritis dalam Auditing*. Jakarta: Salemba Empat.

Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-215.

Wilsa, A. W., Susilowati, S. M. E., & Rahayu, E. S. (2017). Problem Based Learning Berbasis Socio-Scientific Issue untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Siswa. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 129–137.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>

Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). Konstruksi Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Panduan Guru PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Civic Hukum*, 7(1).