

Pengembangan media kartu lucu ceria menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD kelas IV

Muthya Syunadah¹, Sri Nurhayati², Muhammad Ghiyats Ristiana³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ syunadahmuthya@gmail.com, ² srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id,

³ mgristiana@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Critical thinking skills are important skills in 21st-century education. However, many elementary school students still have difficulty analyzing and linking Pancasila values to everyday life. This study aims to develop KALCER (Kartu Lucu Ceria) media integrated with the Jigsaw learning model to improve students' critical thinking skills in Pancasila Education learning. The research method used is Research and Development (R&D) adapted from Borg & Gall with eight stages, namely research and information collection, planning, initial product development, limited trials, initial product revisions, field trials, final revisions, and final product tests. The research subjects consisted of elementary school students involved in three testing stages, namely limited trials (5 students), extensive trials (15 students), and product trials (25 students). Data collection was carried out through interviews, observations, validation sheets, response questionnaires, and critical thinking ability tests. The results of the study showed that the developed media had a good level of feasibility, practicality, and effectiveness. Media expert validation was 89.2% (very feasible) and material validation was 76% (feasible). The improvement in critical thinking skills was demonstrated by an N-Gain value of 0.5 (moderate category) in the limited test and 0.7 (high category) in the broad test and product test. These results indicate that the Jigsaw model-based KALCER media is effective in improving students' critical thinking skills.

Keywords: Fun and Cheerful Cards, Cooperative Jigsaw-Style, Critical Thinking Skills.

Abstrak

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan penting dalam pendidikan abad ke-21. Namun, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menganalisis serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KALCER (Kartu Lucu Ceria) yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg & Gall dengan delapan tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi akhir, dan uji produk akhir. Subjek penelitian meliputi siswa sekolah dasar yang terlibat dalam tiga tahap pengujian, yaitu uji terbatas (5 siswa), uji luas (15 siswa), dan uji produk (25 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, lembar validasi, angket respon, serta tes kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik. Validasi ahli media 89,2% (sangat layak) dan validasi materi 76% (layak). Peningkatan kemampuan berpikir kritis ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,5 (kategori sedang) pada uji terbatas serta 0,7 (kategori tinggi) pada uji luas dan uji produk. Hasil ini menunjukkan bahwa media KALCER berbasis model Jigsaw efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Kartu Lucu Ceria, Kooperatif tipe Jigsaw, Kemampuan berpikir kritis.

1. Pendahuluan

Paradigma pendidikan abad ke-21 menekankan urgensi siswa menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu fondasi utama dalam pendidikan abad 21 yaitu *learning and innovation skills* (Nurhayati dkk., 2025).

Pentingnya pengembangan berpikir kritis telah ditegaskan dalam kebijakan pendidikan nasional. Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016, di mana proses pendidikan di setiap satuan wajib mengembangkan ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terpadu, dimana aktivitas analitis secara reflektif menjadi bagian penting kegiatan belajar mengajar (Anggraeni dkk., 2022). Berpikir kritis merupakan proses penalaran yang memiliki karakteristik reflektif dan logika yang berfokus pada kemampuan seseorang dalam menentukan keputusan tentang hal-hal yang layak dipercaya atau tindakan yang perlu dilakukan (Juraidah & Hartoyo, 2022). Dengan penguasaan kemampuan berpikir kritis, siswa dapat memilah informasi dari sumber yang kredibel, menilai kebenaran fakta, serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata (Rofi'ah & Rokhmaniyah, 2024). Oleh karena itu, menumbuhkan pemikiran kritis sejak dini di sekolah dasar sangat krusial guna membantu siswa mengembangkan karakter dan menyaring berbagai informasi secara logis.

Meskipun demikian, temuan dari berbagai studi mengindikasikan bahwa kapasitas kompetensi berpikir kritis siswa di Indonesia tercermin dari pencapaian yang kurang memuaskan dalam skala internasional. Merujuk pada laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, capaian literasi siswa Indonesia menunjukkan performa yang masih berada di bawah rata-rata skor dari negara-negara *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, lemahnya kemampuan analitis dan penalaran yang tercermin dari hasil PISA ini berkorelasi langsung dengan permasalahan di tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV yang mulai dihadapkan pada materi-materi abstrak (Novandi dkk., 2025). Dampak nyata dari rendahnya kemampuan berpikir kritis ini terlihat jelas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana siswa kelas IV mengalami kesulitan besar untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengaitkan situasi kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai moral Pancasila yang relevan (Syamil dkk., 2025). Penelitian lain juga melaporkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung pasif, kesulitan memahami informasi, dan belum mampu mengaitkan masalah dengan konsep yang dipelajari (Nida Winarti dkk., 2022).

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil studi pendahuluan melalui sesi tanya jawab dengan guru kelas IV sekolah dasar. Guru menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih memerlukan stimulus yang intensif agar mereka mampu menganalisis permasalahan secara mendalam. Selain itu, meskipun metode diskusi kelompok dan tanya jawab sudah sering diterapkan oleh guru, keterlibatan aktif seluruh siswa belum merata karena sebagian siswa masih pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi perbedaan tersebut sekaligus mendorong tanggung jawab individu (Alfiyah & Widiyono, 2024). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menjadi solusi relevan karena memberikan kesempatan yang adil bagi setiap siswa kelas IV untuk berdiskusi, menganalisis, dan berbagi pemahaman dalam kelompok asal dan kelompok ahli.

Agar implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berjalan optimal dalam memicu kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Pendidikan Pancasila, model ini perlu didukung media pembelajaran yang menarik dan konkret. Media kartu gambar digital memiliki potensi untuk membantu visualisasi konsep serta menstimulasi analisis siswa (Ardiansa dkk., 2023), bahkan penggunaan kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan eksplorasi pemikiran kritis (Puspita & Winanto, 2025). Namun, sebagian besar media kartu masih bersifat konvensional dan belum terintegrasi secara khusus dengan model Jigsaw dalam pembelajaran nilai Pancasila (Sari & Munawir, 2025). Untuk itu media digital dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar meningkatkan pengalaman belajar siswa (Nurhayati, Fitri, dkk., 2024). Dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan seperti website canva dan wordwall sangat efektif, karena pendidik bisa menyesuaikan materi serta media dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa (Iskandar dkk., 2023).

Sebagai upaya mengatasi kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan inovasi berupa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) berbasis digital yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Melalui media KALCER ini, siswa kelas IV akan dibantu untuk menguasai indikator berpikir kritis menurut Facione, meliputi kemampuan menginterpretasi situasi pada kartu, menganalisis nilai Pancasila, mengevaluasi tindakan moral, hingga menarik kesimpulan (Rahmawati,

dkk 2023) . Aktivitas interaktif menggunakan media KALCER dalam sintaks jigsaw ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menghadirkan pembaruan media pembelajaran abad ke-21 yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, media Kartu Lucu Ceria (KALCER) diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menghadirkan inovasi media pembelajaran abad ke-21 serta mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji proses pengembangan media Kartu Lucu Ceria (KALCER), menilai kelayakan media melalui hasil validasi ahli dan menganalisis efektivitas penggunaan media tersebut dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan Pendidikan Pancasila di jenjang kelas IV sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan *Research and Development* atau (Penelitian dan Pengembangan), dengan mengadopsi kerangka kerja Borg & Gall. Merujuk pada pemikiran Gall (2007) bahwa R&D merupakan suatu rangkaian prosedur sistematis yang diorientasikan pada penciptaan serta pengujian validitas sebuah produk edukatif. Adapun temuan dari riset pengembangan ini meliputi penciptaan produk baru serta penemuan informasi atau solusi untuk masalah dunia nyata. Menurut Kustiawan dkk. (2020), tahapan metode penelitian R&D dapat disesuaikan sebagai respons terhadap kondisi dan kebutuhan lapangan, yang merupakan alasan utama lain untuk pemilihan metode ini. Penelitian R&D Borg & Gall dimodifikasi untuk studi ini menjadi delapan tahapan, yaitu : (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) penyusunan rencana, (3) desain produk awal, (4) pengujian skala terbatas, (5) perbaikan produk awal, (6) uji coba lapangan secara luas, (7) penyempurnaan akhir, serta (8) pengujian produk final.

Lokasi penelitian bertempat di salah satu sekolah dasar di Cimahi dengan Subjek Penelitian Uji terbatas 5 siswa, uji luas 15 siswa dan uji produk 25 siswa. Data dikumpulkan melalui serangkaian teknik yang meliputi wawancara, angket respon guru dan siswa, observasi, lembar validasi materi dan media, serta tes berpikir kritis yang disajikan dalam bentuk soal uraian berdasarkan indikator Facione yang diberikan melalui desain *eksperimen one-group pretest-posttest*. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi, pengkodean, dan penarikan tema. Sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan uji N-Gain berbantuan SPSS untuk menganalisis efektivitas media yang dikembangkan. Untuk menguji kelayakan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) berbasis digital yang dikembangkan, peneliti melakukan proses validasi yang melibatkan ahli di bidangnya masing-masing (*expert judgment*). Proses validasi dilakukan oleh 2 orang validator, yang terdiri dari : 1 orang ahli media yaitu dosen atau praktisi pendidikan yang memiliki keahlian dan kompetensi di bidang teknologi pembelajaran, pengembangan media digital, serta desain grafis instrasional dan 1 Orang Ahli Materi: Dosen atau pakar kurikulum yang menguasai secara mendalam substansi isi materi kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tingkat sekolah dasar. Instrumen lembar validasi kelayakan menggunakan Skala Likert 4 Pilihan Jawaban untuk menghindari kecenderungan penilai memilih jawaban di nilai tengah (ragu-ragu/netral). Nilai skor yang diberikan berkisar antara 1 hingga 4 dengan rincian: Skor 4 (Sangat Baik), Skor 3 (Baik), Skor 2 (Kurang Baik), dan Skor 1 (Tidak Baik). Data skor yang diperoleh dari para validator kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus validitas (V) sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai persentase akhir yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan produk berdasarkan modifikasi kriteria Waruwu dkk. (2022) Produk dikategorikan "Sangat Layak" apabila memperoleh persentase antara 81% hingga 100%, dan dikategorikan "Layak" pada rentang skor 61% hingga 80%. Sementara itu, rentang skor 41%–60% dikategorikan "Cukup Layak", skor 21%–40% masuk dalam kriteria "Kurang Layak", dan skor 0%–20% dikategorikan "Tidak Layak". Jika hasil konversi menunjukkan bahwa media masuk dalam

kategori minimal "Layak", maka produk KALCER dapat langsung diujicobakan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV secara objektif, instrumen penelitian yang digunakan berupa tes uraian (*essay*) terstruktur. Bentuk soal berupa cerita pemecahan masalah yang kontekstual (*contextual problems*) dipilih agar siswa dapat mengeksplorasi jalan pikiran mereka secara logis dan mendalam terkait materi makna sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi hasil jawaban siswa diukur menggunakan rubrik penilaian yang diadaptasi dari indikator utama berpikir kritis menurut Facione

Tabel 1. Rubrik skor Penilaian

Level Skor	Kriteria Penilaian
4	Jawaban sangat logis, relevan dengan teks, menggunakan alasan kuat serta menunjukkan pemahaman makna Pancasila
3	Jawaban cukup lengkap, logis dan relevan, namun alasan kurang mendalam
2	Jawaban sebagian benar tetapi masih umum, alasan lemah dan belum menunjukkan analisis secara utuh
1	Jawaban tidak tepat atau sangat minim, tanpa alasan serta tidak menunjukkan kemampuan berpikir kritis

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Proses Pengembangan Media Kartu Lucu Ceria Berbasis Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dikembangkan menggunakan metode penelitian Borg & Gall yang disesuaikan menjadi delapan tahapan, meliputi : (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) penyusunan rencana, (3) desain produk awal, (4) pengujian skala terbatas, (5) perbaikan produk awal, (6) uji coba lapangan secara luas, (7) penyempurnaan akhir, serta (8) pengujian produk final. Pada tahap penelitian awal dilakukan observasi dan kegiatan wawancara dengan melibatkan guru kelas IV. Hasil menunjukkan adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menghubungkan nilai Pancasila dengan konteks aktivitas sehari-hari serta kurang aktif dalam diskusi kelas. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti terinspirasi dari permainan kartu uno dan kosa kata baru yaitu kalcer. Berdasarkan temuan tersebut dikembangkan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) yang memuat ilustrasi situasi kontekstual terkait nilai-nilai Pancasila media ini dirancang dalam bentuk kartu visual berwarna sesuai dengan lima sila Pancasila dan digunakan dalam aktivitas diskusi kelompok menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw.



Gambar 1. Tampilan Awal



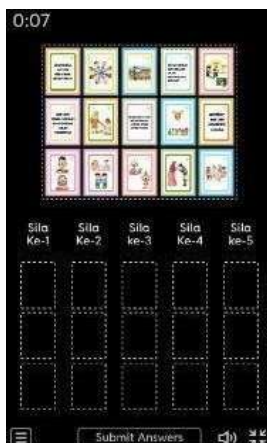
Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan Kartu Pancasila



Gambar 4. Tampilan Kartu Situasi



Gambar 5. Tampilan Kartu Selektif



Gambar 6. Tampilan Skor

Kelayakan Media Kartu Lucu Ceria (KALCER dan Materi Pendidikan Pancasila

Kelayakan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dinilai melalui validasi pakar media dan materi dengan instrumen lembar validasi yang mencakup aspek kesesuaian materi, kejelasan tampilan, kelayakan Bahasa, serta kesesuaian media dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Klasifikasi	Skor	Persentase
Media	50	89,2%
Materi	40	76%

Berdasarkan hasil validasi yang ditunjukkan pada Tabel 2, penilaian dari pakar media diperoleh skor 50 dengan persentase 89,2% termasuk kriteria Sangat Layak. Penilaian menunjukkan bahwa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dinilai memiliki tampilan yang menarik, penyajian visual yang jelas, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Selain itu, desain kartu, pemilihan gambar, serta penyusunan tampilan media dinilai mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu, hasil validasi dari pakar materi memperoleh skor 40 dengan persentase 76% yang berada pada kategori Layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi disajikan dalam media Kartu Lucu Ceria (KALCER) telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, materi yang disampaikan juga dinilai mampu membantu siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui situasi kontekstual yang disajikan di setiap kartu.

Efektivitas Media Kartu Lucu Ceria (KALCER) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis

Efektivitas penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis yaitu dilakukan melalui pemberian tes kepada siswa, diantaranya *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan). Peneliti membandingkan 2 penilaian tes tersebut untuk mengetahui rata-rata nilai dan kenaikan skor. Pengujian dilaksanakan tiga tahap. Subjek uji terbatas 5 siswa, uji luas 15 siswa dan uji produk 25 siswa. Berikut di bawah ini disajikan diagram hasil tes dari uji terbatas hingga uji produk.

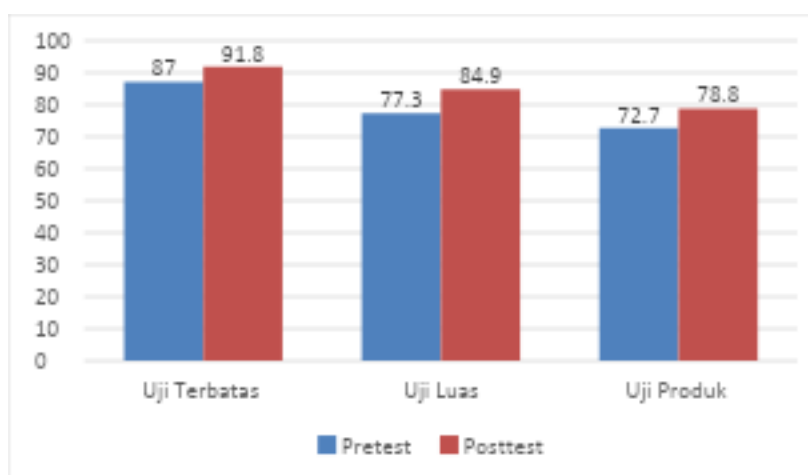


Diagram 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir kritis

Dari perolehan diagram tersebut menunjukkan hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, Penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) ditujukan untuk mengevaluasi perkembangan daya kritis siswa melalui tiga tahap pengujian yakni uji terbatas, uji luas, serta uji produk. Dalam tahap uji coba skala terbatas yang melibatkan 5 siswa, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 87, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,8. Meskipun terjadi peningkatan skor, ruang bagi siswa untuk menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam uji terbatas ini relatif sempit atau kecil karena titik awal (*baseline*) kemampuan siswa yang diuji memang sudah berada di kategori sangat baik. Sehingga menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dalam pembelajaran.

Pada tahap uji luas yang melibatkan 15 siswa, skor rata-rata nilai *pretest* sebesar 77,3 kemudian meningkat menjadi 84,9 pada nilai *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat memberikan stimulasi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam skala yang lebih komprehensif.

Berikutnya, pada tahap uji produk yang melibatkan 25 siswa, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 72,7. Sedangkan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 78,8. Hasil tersebut membuktikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, ketiga tahap pengujian menunjukkan adanya peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) efektif untuk diterapkan dalam membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Kategori	Uji Terbatas	Uji Luas	Uji Produk
N-Gain Score	0,5	0,7	0,7
N-Gain Persen	55%	76%	72%

Berdasarkan Tabel 3 menggunakan uji *N-Gain* terlihat bahwa terdapat perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dalam proses pembelajaran. Instrumen Uji *N-Gain* diterapkan guna mengevaluasi sejauh mana efektivitas peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa pada setiap tahap pengujian. Menurut Hake (1999), nilai *N-Gain* digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar dengan kategori yaitu rendah ($g < 0,3$). Sedang ($0,3 \leq 0,7$) dan tinggi ($g \geq 0,7$).

Pada tahap uji terbatas, menunjukkan pencapaian *N-Gain score* menyentuh angka 0.5 atau atau sekitar 55%, yang menurut klasifikasi berada pada kategori sedang. Data tersebut mengindikasikan bahwa implementasi media Kartu Lucu Ceria (KALCER) efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, meski cakupan responden pada tahap awal ini masih tergolong minim. Pada tahap pengujian yang lebih luas, tercatat perolehan nilai *N-Gain* di angka 0,7 (76%), yang mengindikasikan tingkat efektivitas pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa integrasi media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dengan model kooperatif tipe Jigsaw berhasil memacu partisipasi aktif siswa. Melalui dinamika diskusi di kelompok ahli maupun kelompok asal, siswa lebih leluasa dalam mengolah informasi, membedah masalah, serta membagikan pemahaman mereka secara kolaboratif. Sementara itu, hasil uji produk menunjukkan konsistensi dengan perolehan skor *N-Gain* 0.7 (72%), yang tetap berada pada kriteria tinggi. Hal ini menegaskan bahwa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) secara stabil mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ini dipicu oleh sajian konten media yang berbasis situasi nyata, sehingga merangsang siswa untuk berpikir analitis, evaluatif dan mampu merumuskan kesimpulan secara mandiri. Hasil *N-Gain* Uji luas dan Uji Produk membuktikan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari pretest ke posttest bukan terjadi secara kebetulan, melainkan karena dampak signifikan dari intervensi media KALCER digital.

Secara komprehensif. Akumulasi hasil Uji *N-Gain* dari ketiga tahap pengujian membuktikan bahwa pemanfaatan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) sukses meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada rentang kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, instrumen pembelajaran ini dapat dikategorikan efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih partisipatif dan kooperatif. Selain itu, Kartu Lucu Ceria (KALCER) terbukti menjadi sarana yang kompeten dalam mengasah ketajaman berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

Adapun kepraktisan mengenai respon guru dan siswa terhadap Media Kartu Lucu Ceria (KALCER). Peneliti menyajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. Respon Guru

Responden	Persentase	Interpretasi
Guru	89%	Sangat Praktis

Data pada Tabel 4 memperlihatkan bahwa angket respons guru mencapai angka 89%. Capaian ini menegaskan bahwa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam upaya mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 5. Respon Siswa

Responden	Persentase	Interpretasi
Uji Terbatas	85%	Sangat Praktis
Uji Luas	83%	Sangat Praktis
Uji Produk	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada Tabel 5, pada uji terbatas memperoleh persentase respon siswa sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap uji luas, persentase respon siswa mencapai 83% dengan interpretasi sangat praktis. Selanjutnya pada tahap uji produk diperoleh persentase sebesar 85% yang juga berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut mengonfirmasi bahwa media Kartu Lucu Ceria (KALCER) menempati kategori sangat praktis. Dengan tingkat kepraktisan yang sangat memadai tersebut, media ini teruji layak untuk diintegrasikan dalam kegiatan instruksional guna menunjang efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

3.2. Diskusi

Dalam penelitian ini, media Kartu Lucu Ceria (KALCER) disusun dengan mempertimbangkan

karakteristik siswa dan ketersediaan fasilitas pendukung guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Nurhayati, Fitri, dkk., 2024; Nurhayati dkk., 2025). Desain yang menarik dan visual yang estetik membuat media ini efektif digunakan, selaras dengan teori piaget yang menekankan pentingnya objek nyata bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar (Nurmala & Nugraheni, 2024). Dengan mengaitkan materi Pancasila ke dalam konteks kehidupan sehari-hari, media Kartu Lucu Ceria (KALCER) membantu siswa membangun jembatan antara teori dan realitas. Temuan ini sejalan dengan argumen (Ardiansa dkk., 2023) mengenai peran vital media visual kontekstual sebagai strategi jitu dalam memahami konsep-konsep abstrak kepada siswa.

Kenaikan kemampuan berpikir kritis siswa pada penelitian ini terlihat jelas melalui perolehan nilai pretest dan posttest pada tiap tahap pengujian. Integrasi media Kartu Lucu Ceria (KALCER) ke dalam model Jigsaw terbukti memberikan kontribusi yang positif bagi efektivitas pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan temuan (Selvana, 2024), di mana aktivitas interaktif dalam kelompok kecil memungkinkan siswa saling bertukar pikiran dan mempertajam daya kritisnya. Persamaan hasil ini menegaskan bahwa metode yang menitikberatkan pada kerja sama mampu menstimulasi pemikiran yang lebih mendalam. Keunggulan lain dalam riset ini adalah pemanfaatan media kartu kontekstual yang mendorong keterlibatan langsung siswa dalam membedah dan mengevaluasi persoalan yang diberikan. Strategi ini menjadi perwujudan dari tuntutan Society 5.0 yang menekankan pentingnya integrasi aspek kognitif tingkat tinggi dalam ekosistem belajar modern (Nurhayati, Haluti, dkk., 2024).

Penelitian ini mengadopsi indikator berpikir kritis bersumber dari Facione, yakni kemampuan siswa dalam menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, menjelaskan serta melakukan regulasi diri (Rahmawati dkk., 2023). Melalui implementasi media Kartu Lucu Ceria (KALCER) dalam dinamika kelompok, siswa mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk mengoptimalkan keterampilan-keterampilan tersebut. Hal ini selaras dengan pemikiran (Nurhayati dkk., 2025) mengenai pentingnya melatih kemampuan kognitif tingkat tinggi melalui proses instruksional yang kolaboratif dan kontekstual. Dengan demikian, sinkronisasi antara media pembelajaran yang kreatif dan model yang mendukung interaksi sosial terbukti efektif untuk meningkatkan perkembangan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam penelitian ini terbukti mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Temuan riset menunjukkan adanya peningkatan dinamika diskusi, intensitas pertukaran informasi, serta rasa tanggung jawab siswa terhadap penguasaan materi. Hal ini memperkuat hasil penelitian (Harefa dkk., 2022) yang menegaskan bahwa metode Jigsaw mampu mengoptimalkan pemahaman konsep melalui aktivitas kelompok yang mewajibkan keterlibatan seluruh anggotanya. Struktur kelompok ahli dan kelompok asal dalam penelitian ini memfasilitasi siswa untuk menguasai materi secara personal sekaligus melatih kemampuan retensi dengan menjelaskan kembali kepada rekan sejawat. Aktivitas tersebut memacu siswa untuk melakukan interpretasi, analisis, dan eksplanasi ulang terhadap pengetahuan yang didapat (Martinus M, Krown, 2021), yang pada dasarnya selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kolaborasi dan interaksi sosial demi pemahaman yang lebih substansial (Putra, 2021).

Walaupun memberikan hasil positif, beberapa studi terdahulu mencatat bahwa model kooperatif tipe Jigsaw memiliki kendala operasional, terutama terkait alokasi waktu yang cukup besar karena struktur diskusi yang bertahap (Fadiah, 2021). Oleh sebab itu, efisiensi manajemen waktu oleh pendidik menjadi faktor krusial agar dinamika diskusi tetap mencapai sasaran. Namun, temuan riset ini membuktikan bahwa sinergi antara media KALCER dan strategi Jigsaw berhasil menciptakan ruang belajar yang mengedepankan keterlibatan aktif, interaksi dua arah, serta bermakna bagi siswa. Berlandaskan hal tersebut penggabungan instrumen ajar yang inovatif dengan pendekatan kolaboratif layak dijadikan solusi alternatif dalam mengasah keterampilan berpikir kritis anak di tingkat sekolah dasar.

Meskipun media KALCER terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan analitis siswa, analisis yang lebih mendalam terhadap hasil validasi ahli mengungkapkan adanya kesenjangan yang cukup

menarik untuk dikaji. Hasil validasi media mencapai persentase yang sangat tinggi yaitu sebesar 89,2% (Sangat Layak), sedangkan validasi materi memperoleh skor yang relatif lebih rendah yaitu sebesar 76,0% (Layak). Perbedaan yang cukup signifikan ini dipengaruhi oleh beberapa catatan kritis dari ahli materi dan praktisi terkait kelengkapan materi yang lebih rinci dan jelas. Meskipun penerapan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol membatasi isolasi faktor eksternal dan generalisasi hasil secara mutlak, penelitian ini secara akademik berhasil mengkonfirmasi bahwa media KALCER digital berpotensi kuat dan layak digunakan sebagai stimulus alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

4. Kesimpulan

- 1) Penelitian ini berhasil mengembangkan media Kartu Lucu Ceria (KALCER) digital menggunakan model Research and Development (R&D) Borg & Gall yang diadaptasi ke dalam 8 tahapan. Berdasarkan hasil uji validasi, media KALCER dinyatakan memenuhi kriteria layak dengan persentase 89,2% dari ahli media (Sangat Layak) dan 76% dari ahli materi (Layak). Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kriteria sangat praktis dengan perolehan respons guru sebesar 89% dan respons siswa pada rentang 83% hingga 85%. Dari aspek efektivitas, implementasi media KALCER yang diintegrasikan dengan model jigsaw terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor pretest dan posttest di seluruh tahapan uji coba dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,5 (kategori sedang) pada uji terbatas, serta stabil di angka 0,7 (batas awal kategori tinggi) pada uji luas dan uji produk. Dengan demikian, media KALCER terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
- 2) Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan Media KALCER pada materi pembelajaran lain serta mengimplementasikannya pada jenjang kelas yang berbeda agar diketahui tingkat efektivitas media secara lebih luas. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah subjek yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Pengembangan media berbasis digital dapat menjadi alternatif inovasi guna meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis.

5. Referensi

- Adabiah, R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Menyukceskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. 1(2).
- Alfiyah, M., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 511–518. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3571>
- Ardiansa, J., Wahyu Sukartiningsih, & Waspodo Tjipto Subroto. (2023). Pengembangan media kartu gambar digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan rasa cinta tanah air pada pembelajaran ips siswa kelas v di sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 163–172. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.235>
- Fadliah, H. N. (2021). The Effectiveness Of The Jigsaw Learning Model For Elementary School Children. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 1070–1076.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed). Pearson/Allyn & Bacon.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Iskandar, A., Nurhayati, S., & Winata, W. (2023). *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital.
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar dan Berpikir kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAUSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2),

- 105–118. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1719>
- Kustiawan, U., Yafie, E., & Surahman, E. (2020). Development of a Video on Three-Dimensional Origami Creation Techniques to Improve the Practical Handicraft Skills of Teacher-Candidate College Students. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 7(2), 79–88. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v7i2p79>
- Martinus M, Krown. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di sekolah dasar. *Edu primary journal : jurnal pendidikan dasar*, 2(2), 166–170.
- Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>
- Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., & Suratman, D. (2025). Keterampilan Berpikir kritis dan Pengajarannya di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 649–669. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4509>
- Nurhayati, S., Septika Sari, D., & Judjanto, L. (2025). Paradigma Baru Dalam Pendidikan Abad 21.
- Nurhayati, S., Fitri, A., Amir, R., & Zalisman, Z. (2024). Analysis of the Implementation of Training on Digital-based Learning Media to Enhance Teachers' Digital Literacy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i1.4029>
- Nurhayati, S., Haluti, F., & Nurteti, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhayati, S., Judjianto, L., & Wiliyanti, V. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurjanah, S., Wirayuda, M. A., & Pangestu, D. (2025). Pengaruh LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. 10(01), 232–245.
- Nurmala, D., & Nugraheni, N. (2024). Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas I SDN Sindang Mulya 03 Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai 20. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 5(1), 33–45. <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i1.3650>
- Puspita, A. D., & Winanto, A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir kritis Siswa Kelas V SD. 10.
- Putra, A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk sekolah dasar. (hlm. 69). Jakad Media Publishing.
- Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023). Kategorisasi Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar di SD se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 88–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3338>
- Rofi'ah, S., & Rokhmaniyah, R. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92274>
- Sari, E., & Munawir, A. (2025). Inovasi Media Kartu Bergambar Bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 2(1), 7–14.
- Selvana, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Peserta Didik Kelas III di SD 3 Metro Pusat.
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220–5226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- Syamil, M., Shiddiq, A., & Ridwan, M. (2025). Analisis Implementasi Nilai-nilai Pancasila Dalam Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas 5 Sekolah Dasar Karduluk IV. 10.
- Waruwu, R., Anas, N., & Rohani, R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1054. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6295>