

**PENGEMBANGAN KARTU *SHOW AND TELL CARD* PADA MATERI ASEAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA
KELAS VI UPT SDN 2 TANJUNGSARI KOTA BLITAR**

Siti Nurul Latifah¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹sitinurul2920@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com,

³mohamad.fatih.unublitar@gmail.com

ABSTRACT

A person can assess the truth of something (statement, idea, argument, research, etc.) by applying disciplined critical thinking methods. By developing critical thinking skills, children will be able to think for themselves and not be too dependent on other students. However, currently there are still many students who have difficulty thinking critically, so innovative approaches are needed in teaching children. A total of 29 students took part in this VI research project at UPT SDN 02 Tanjungsari. By creating show and tell card media, this research uses development which is also called research and development and the ADDIE model. The research results show that the product validation results from material experts and media experts are 92% and 90% very valid, respectively; media feasibility score of 84%, which means the media is suitable for testing; The pre-test score was 1826, and the post-test score was 2260, with an N-Gain gain of 0.915611. Based on the analysis findings, this figure is included in the "high" range. Therefore, it can be said that show and tell card media helps improve students' critical thinking skills.

Keywords: development, tell-show cards, critical thought

ABSTRAK

Seseorang dapat menilai kebenaran suatu hal (pernyataan, gagasan, argumen, penelitian, dan sebagainya) dengan menerapkan metode berpikir kritis yang disiplin. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, anak akan mampu berpikir sendiri dan tidak terlalu bergantung pada siswa lain. Namun saat ini masih banyak siswa yang kesulitan berpikir kritis, sehingga diperlukan pendekatan inovatif dalam mengajar anak. Sebanyak 29 siswa mengikuti proyek penelitian VI ini di UPT SDN 02 Tanjungsari. Dengan membuat media show and tell card, penelitian ini menggunakan pengembangan yang disebut juga penelitian dan pengembangan (research and development) dan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi produk dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 92% dan 90% sangat valid; skor kelayakan media sebesar 84% yang berarti media layak untuk diuji; nilai pre-test sebesar 1826, dan nilai post-test sebesar 2260, dengan N-Gain gain sebesar 0,915611. Berdasarkan temuan analisis, angka

tersebut termasuk dalam kisaran “tinggi”. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media show and tell card membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: pengembangan, kartu *show and tell card*, berpikir kritis

A. Pendahuluan

Penalaran analitis Dengan kata lain, Baron dan Sternberg mendefinisikan berpikir kritis sebagai memiliki niat untuk mengambil keputusan (Marudut et al., 2020). Selain itu, Walsh dan Paul menyatakan bahwa untuk membimbing orang dalam berpikir dan mempercayai sesuatu, berpikir kritis memerlukan interpretasi, analisis, dan penilaian informasi serta pengalaman yang diperoleh melalui kombinasi sikap (disposisi) dan juga keterampilan reflektif (kemampuan). Tindakan yang berulang-ulang juga memaksa memori otak untuk mengingat kembali lokasi pasangan gambar yang sedang dicari (Anggraeni et al., 2022). Kualitas atau keterampilan ini perlu digunakan sedini mungkin dalam proses pendidikan (Sudargini & Purwanto, 2020). Namun, sebagian besar kapasitas berpikir kritis ini ditentukan oleh seberapa terlibat dan terlibatnya siswa dalam lingkungan sekitar mereka. (Hartawati et al., 2020) .

Pertumbuhan dan perkembangan siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman fisiknya dan lingkungan sekitarnya. Demikian pula, interaksi sosial akan memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logistik mereka. Pembelajaran memerlukan pemikiran kritis, terutama ketika mempelajari topik IPS. Masyarakat Indonesia sangat familiar dengan istilah “ilmu-ilmu sosial” atau IPS (Iyan et al., 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang kita pelajari di sekolah dasar, menengah, dan menengah atas. Di perguruan tinggi, kami kadang-kadang menjumpai kursus IPS (Asran & Tampubolon, 2018). Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran IPS dapat ditemukan dimana saja. Istilah “ilmu-ilmu sosial”, atau IPS, mengacu pada studi ilmiah tentang masa lalu, masa kini, dan masa depan (Aulia et al., 2023).

Namun berdasarkan observasi peneliti di Kelas VI UPT

SDN 02 Tanjungsari, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong kurang, khususnya dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dalam wawancara dengan wali kelas VI, Bapak Prima Kusuma S.Pd., menyatakan bahwa masih banyak anak yang kesulitan memahami pelajaran IPS karena banyaknya materi, terutama mata pelajaran ASEAN. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa tertentu sulit berpikir kritis ketika dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan sehingga menyulitkan temannya untuk memecahkannya.

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas VI, kurikulum ASEAN mencakup topik-topik seperti kedudukan Indonesia di ASEAN, tujuannya, sejarahnya, dan berbagai jenis kerja sama ekonominya. Salah satu penyebab siswa kurang memahami materi adalah karena guru hanya menggunakan LKS sebagai penguat atau penunjang, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang membangkitkan minat belajar siswa. Guru juga telah menggunakan

media berupa kartu yang hanya diberi tulisan saja.

Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan untuk mengkomunikasikan isi dan menggugah minat siswa selama proses pembelajaran. Guru sangat dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran yang merupakan instrumen dan sarana pendukung untuk melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ASEAN.

Hal ini bertujuan agar siswa atau pengguna informasi lainnya dapat menerima informasi dari guru melalui media pembelajaran. Selain itu, materi pendidikan dibuat untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien.

Oleh karena itu, sejumlah pelajaran termasuk permainan *Show and Tell Card* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan konten dengan cara yang baru. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, penggunaan media diharapkan dapat mendukung sekaligus menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai kekuatan untuk menyebarkan pesan melalui berbagai media dan menggugah minat, sentimen, dan pemikiran siswa. Hal ini memungkinkan mereka untuk mendukung pengembangan proses pembelajaran yang memperkenalkan materi baru kepada siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Kumala et al., 2020). Oleh karena itu diharapkan penggunaan media Show and Tell Card dapat membantu siswa dalam pembelajarannya. Kartu Media Show and Tell ini mewakili pembaruan atau perubahan pada kartu asli. Kartu dengan huruf yang sangat rumit pada awalnya akan disederhanakan. Kartu ini akan dikemas secara menarik dengan menggunakan gambar, simbol, dan pertanyaan untuk membantu anak-anak lebih mengingat dan memahami isinya, sehingga membuatnya lebih menyenangkan.

Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena isi asli kartu hanya sebatas tulisan, maka diyakini bahwa pengenalan Kartu Tunjukkan dan Katakan akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran dengan memberikan mereka variasi dan minat yang lebih besar terhadap materi. foto-foto. Selain itu, Kartu Tunjukkan dan Katakan mencakup materi yang akan membantu siswa memahami pelajaran dengan membiarkan mereka bermain sambil belajar, sehingga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau sederhananya penelitian adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Salah satu jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk disebut penelitian dan pengembangan, atau penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Okpatrioka, 2023). metodologi penelitian dan pengembangan sebagai pendekatan ilmiah untuk mempelajari, merencanakan, membuat, dan memverifikasi keakuratan barang yang diciptakan.

Dengan menggunakan metodologi pengembangan ini, peneliti ingin menciptakan media kartu remi yang kemudian dapat

ditransformasikan menjadi Show and Tell Cards yang dapat memudahkan dan meningkatkan pembelajaran. Menurut (Andriani et al., 2019) Penelitian ini menggunakan model ADDIE terdapat beberapa tahapan yakni 1) Tahap Analisis (*Analysis*), 2) Tahap Desain/ Rancangan (*Design*), 3) Tahap Pengembangan (*Development or Production*), 4) Tahap Implementasi/ Penerapan (*Implementation*), dan 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Beberapa tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, And Evaluation*. Adapun beberapa tahapan tersebut antara lain.

1. Analyze (Identifikasi pada Masalah)

Peneliti memulai penyelidikannya pada tahap awal ini dengan mengidentifikasi permasalahan yang sering muncul di kelas, khususnya ketika siswa sedang belajar, dan dengan menganalisis kebutuhan dan kurikulum. Pada tanggal 23 November 2024, pengajar kelas VI di UPT SDN Tanjungsari 2 dilakukan observasi dan wawancara sebagai bagian

dari proses pengumpulan data awal. Rincian yang ditemukan adalah: (1) Sumber belajar yang digunakan kurang kreatif; (2) ceramah, sesi tanya jawab, dan tugas sering diberikan; (3) guru tetap menggunakan metode pengajaran tradisional; (4) masih banyaknya siswa pada kelas IPS, khususnya di ASEAN, yang pemahamannya kurang

2. Design (Perancangan)

Peneliti menciptakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan temuan identifikasi masalah dari kurikulum dan analisis kebutuhan. Untuk menciptakan media *Show and Tell Card* yang sesuai untuk perkembangan siswa kelas VI dan mencapai tujuan sesuai kurikulum yang berlaku, selanjutnya peneliti melakukan kajian terhadap KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

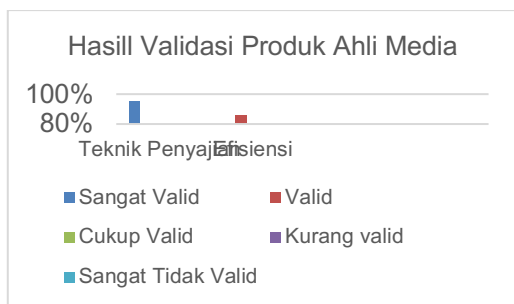
Media Show dan Tell Cards dirancang dengan mempertimbangkan KI dan KD, membantu mereka memilih konten yang selaras dengan kurikulum. Temuan validasi ahli tercermin

dalam pembaruan media yang terjadi secara bersamaan. Sekaligus memvalidasi barang, instrumen, dan bahan. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap kartu show and tell, persentase validitas dihitung dengan menggunakan rumus berikut, dengan memperhitungkan skor keseluruhan kartu sebesar 45, yang kurang dari skor prediksi sebesar 50.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

90% data dengan kategori “sangat valid” berasal dari analisis validasi ahli media. Dari sini terlihat bahwa media *show and tell card* dapat diuji dengan saran perbaikan. Grafik di bawah ini merangkum temuan validasi produk ahli media.



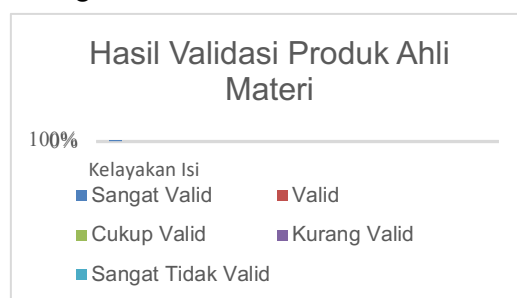
Grafik 1 Hasil Validasi Produk Ahli Media Penyajian kartu show and tell

kemudian diuji kaitannya dengan materi untuk menetapkan media yang sah, melalui penggunaan validasi ahli materi. Penilaian materi dilakukan oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd., asisten dosen 2 sekaligus dosen Universitas Nahdlatul Ulama Bliar. Berikut pemaparan hasil validasi ahli materi. % validitas ditentukan dengan metode berikut berdasarkan penilaian ahli materi terhadap media show and tell card yang memperoleh total skor 23 dibandingkan dengan skor yang diharapkan sebesar 25.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$$

$$= \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Analisis data validasi ahli materi menghasilkan proporsi kategori “sangat valid” sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu *show-and-tell* dapat diuji dengan perbaikan yang disarankan. Grafik digunakan untuk menggambarkan hasil validasi produk ahli media sebagai berikut.



Grafik 2 Hasil Validasi Produk Ahli Materi

Butir soal tersebut kemudian melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Pakar validitas konstruk antara lain Bapak Moh Fatih, M.Pd. Persentase perolehannya sebesar 90%, sesuai hasil validasi. Dipercaya bahwa tidak ada perubahan yang diperlukan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu memvalidasi konten tes. Proses validasi konten melibatkan komputasi metode Korelasi Product Moment. Untuk melakukan uji validasi, nilai r hitung setiap butir tes diperluas dan dibandingkan dengan r tabel dengan menggunakan software SPSS. Hasil dari sepuluh soal yang dinyatakan dinyatakan berdasarkan perhitungan hasil uji validitas di atas.

Selain itu, perangkat lunak SPSS digunakan untuk memverifikasi reliabilitas soal pada tahap uji reliabilitas dengan menggunakan pendekatan Alpha Cronbach. Tabel berikut menampilkan hasil uji reliabilitas

.Tabel 1 Hasil Uji Reabilitas

Reability statistic	
Cronbach's Alfa	N of Items
,800	10

4. Uji reliabilitas menghasilkan nilai r11 sebagai berikut: 0,800 termasuk dalam kategori “tinggi” dan termasuk dalam kelompok $0,61 < 0,80$. untuk menyatakan sepuluh pertanyaan dapat dipercaya. untuk mempraktikkan tes yang dianggap andal dan valid.

5. Implementation (penerapan)

Sebelum digunakan pada siswa pada tahap ini, peneliti melakukan uji kelayakan. Selaku guru kelas VI SDN 2 Tanjungsari, Bapak Prima Kusuma M, S.Pd. menjadi subjek uji kelayakan produk oleh peneliti.

Persentase sebesar 84% berada pada kategori “layak” berdasarkan hasil uji kelayakan produk tersebut di atas. Kemudian dengan menggunakan media Show and Tell Card dilakukan latihan untuk memberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Rumus N-Gain digunakan untuk menghitung hasil pretest dan posttest guna mengetahui sejauh mana media Show & Tell Card telah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$= \frac{2260 - 1826}{2300 - 1826}$$

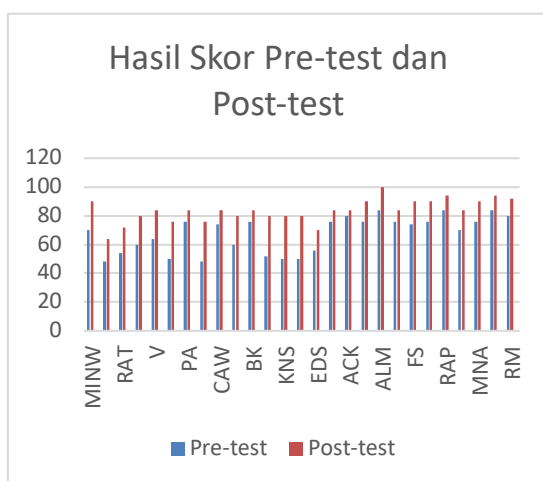
$$= \frac{434}{474}$$

$$= 0,915611$$

Nilai sebesar 0,915611 dihitung berdasarkan data N-Gain di atas, dan angka tersebut masuk dalam kategori “tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 2 Tanjungsari Kota Blitar. Peningkatan tersebut digambarkan pada diagram berikut.

6. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi. Keterampilan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan Show and Tell Card yang telah dibuat dan dimodifikasi sesuai KI, KD, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan bimbingan ahli.



Grafik 3 Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) 1) Ahli materi dan media memberikan hasil validasi produk. Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Ibu Latifatul Jannah, M.Pd., melakukan validasi produk oleh ahli materi. Dengan persentase 92% dan total skor 23, kuesioner ini memenuhi syarat “sangat valid”. Sementara itu, Ibu Shofi Nur Amalia, dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, menyelesaikan hasil validasi produk ahli media. Kuesioner dinilai “sangat valid” setelah mendapat skor 45 dan persentase 90%.
- 2) Kuesioner digunakan untuk menilai tayangan dan mengetahui kesesuaian media kartu. Bapak Prima Kusuma M, S.Pd., guru kelas VI SDN 2 Tanjungsari menerima lembar angket. Dia menerima skor 42, atau 84% dari kemungkinan poin. Hal ini menyatakan bahwa kesesuaian media untuk mendukung mata kuliah IPS yang menggunakan konten ASEAN
- 3) Hasil *pre* dan *post test* yang ditentukan dengan menggunakan N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan skor N-Gain sebesar 0,915611, skor pre-test sebesar 1826 dan skor post-test sebesar 2260. Berdasarkan temuan

analisis, angka tersebut termasuk dalam rentang “tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M., Muhali, M., & Dewi, C. A. (2019). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Kontekstual Untuk Membangun Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Asam Basa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 7(1), 25. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v7i1.1653>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Asran, M., & Tampubolon, B. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Kerja Kelompok Kelas V Sdn 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–16.
- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Yona Wahyuningsih. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 17 (1): 66-74, 2023 [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Ind ex.Php/JPPI](http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Ind ex.Php/JPPI), 17(1), 1–9. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/6742/4006>
- Hartawati, Y., Harjono, A., & Verawati, N. N. S. P. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Momentum Dan Impuls Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik Dengan Model Learning Cycle 5E. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 181. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.1515>
- Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 908–917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.706>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SDKumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 4(3), 577–585.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Sudargini, Y., & Purwanto, A. (2020). Pendidikan Pendekatan

Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0: A Literature Review. *Journal Industrial Engineering & Management Research (Jiemar)*, 1(3), 2722–8878.
<https://doi.org/10.7777/jiemar>