



Pengembangan Media *Domino Card* Untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar

Vitika Kurniawati¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

Jl. Masjid No.22, Kauman, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur

E-mail: Vitikakurniawati71@gmail.com, shofinur94gmail.com, khoirulwafa0793.com

Abstract : *This study involved the development of "domino card" media to enhance critical thinking skills, serving as an innovation in instructional media for Pancasila Education. The media was specifically designed to facilitate learning regarding cultural diversity for fourth-grade students at SDN 1 Tingal Garum, as well as to assess its validity and effectiveness. The study employed a Research and Development (R&D) approach, adopting the ADDIE model proposed by Dick and Carey (1996) as a systematic framework comprising five interconnected stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. Validity, reliability, prerequisite, and paired-sample t-tests were conducted to analyze empirical data gathered from observations, interviews, questionnaires, and proficiency tests (pre-test and post-test). Participants included the class teacher, 15 fourth-grade students, and subject matter experts. The results indicated that the domino card media achieved a "very high" feasibility rating, with validation scores of 91% from media experts and 100% from content experts. Effectiveness testing demonstrated an improvement in student learning outcomes, with the average score rising from 74.67 in the pre-test to 83.33 in the post-test. This improvement was further substantiated by a score of 0.81, falling within the "high" classification. Consequently, it is concluded that the domino card media meets the criteria of validity, feasibility, and effectiveness for use in Pancasila Education, specifically for the topic of cultural diversity in the fourth grade of elementary school.*

Keywords: *Cultural diversity, Pancasila education, ADDIE model*

Abstrak : Pengembangan media domino card untuk meningkatkan critical thinking dilakukan dalam penelitian ini sebagai inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media tersebut secara khusus dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada materi keberagaman budaya kelas IV di SDN 1 tingal garum, serta menguji tingkat kevalidan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE) sebagai kerangka kerja sistematis melalui lima tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, hingga Evaluate. Penelitian ini menerapkan uji validitas, reliabilitas, uji prasarat dan uji Paired sample t-test untuk memproses seluruh data empiris yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, serta tes kemampuan (pre-test dan posttest). Adapun subjek yang terlibat mencakup guru kelas, 15 siswa kelas IV, beserta para ahli. Dari proses tersebut, diperoleh hasil bahwa kelayakan Domino Card berada pada kategori sangat tinggi, dengan angka validasi ahli media, 91% dari ahli materi, dan 100%. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pada capaian belajar siswa, di mana rata-rata nilai meningkat dari 74,67 saat pre-test menjadi 83,33 ketika post-test. Keberhasilan peningkatan ini juga diperkuat oleh perolehan nilai sebesar 0,81, yang masuk dalam klasifikasi tinggi. Melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa domino card memenuhi kriteria valid, layak, serta efektif untuk diujikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Keragaman budaya, pendidikan pancasila Metode Addie

1. PENDAHULUAN

Kesulitan yang muncul dalam proses belajar adalah kondisi di mana terjadi berbagai rintangan, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik sebagai individu yang belajar, maupun dari faktor eksternal, sehingga hasil pembelajaran tidak optimal. Rintangan ini dapat bersumber dari berbagai aspek, baik fisik maupun mental, termasuk hal-hal yang berhubungan

dengan spiritual. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik merupakan sebuah isu yang hampir selalu muncul pada setiap individu, meskipun tingkat kesulitan tersebut berbeda tergantung pada mata pelajaran atau topik tertentu. Rintangan ini lebih banyak disebabkan oleh kesalahan atau gangguan yang timbul dari dalam diri peserta didik, baik terkait dengan pemahaman materi maupun kemampuan mereka yang mungkin masih rendah. Hal ini sering kali terjadi karena siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya mengurangi efektivitas pembelajaran, dan hal ini berdampak signifikan terhadap proses belajar mereka. (Bayu 2021). Kurangnya pemanfaatan media dalam proses belajar membuat siswa tidak dapat mengakses alat pembelajaran yang efektif dan bisa mengalami hambatan dalam memahami materi. Menyikapi permasalahan ini, salah satu solusinya adalah dengan melakukan pengembangan media. Media sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar adalah suatu fakta yang tidak bisa diabaikan (Zahro, 2024). Era globalisasi saat ini, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari. *critical thinking* adalah proses berpikir reflektif dan rasional yang melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi untuk membuat keputusan yang tepat. Pada konteks Pendidikan di Indonesia, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini, yang menunjukkan skor rendah Indonesia dalam literasi dan sains, yang erat kaitannya dalam *critical thinking* hal ini di sebabkan oleh kurikulum yang cenderung menghafal dan kurang mendorong siswa berpikir mandiri, sehingga siswa sering kali pasif dalam proses pembelajaran (Facione, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tingal 01 Garum pada tanggal 26 November 2025 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa yang memiliki kesulitan dan memahami materi keragaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Proses pembelajaran yang terjadi cukup monoton karena guru cenderung menggunakan metode ceramah saja dan sangat dominan tidak menggunakan media karena media yang digunakan terbatas hanya menunjukkan gambar di buku paket saja. Minimnya variasi dan inovasi dalam penggunaan media membuat materi menjadi kurang menarik bagi siswa, sehingga efektivitas pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Peneliti berpendapat bahwa media *DOMINO CARD* dapat menjadi solusi untuk mendukung penyampaian materi yang lebih menarik, menyenangkan dan mudah di mengerti oleh siswa kelas IV. Mengingat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran domino card untuk materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar. Situasi Pendidikan yang terjadi di kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu yang ada belum memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, banyak murid tampak cepat kehilangan minat dan kurang konsentrasi atau kurang mendengarkan selama kegiatan pembelajaran.

Salah satu Langkah yang dapat diambil adalah merancang alat bantu yang menarik siswa untuk belajar, dengan mengadaptasi alat bantu yang bersifat interaktif dan menyenangkan, pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah di pahami dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media Domino Card dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di dalam kelas.

Adapun penelitian oleh (Frisca, 2025) menunjukkan bahwa melalui permainan domino dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berdiskusi, dan berbagai pandangan, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman mereka. Selanjutnya penelitian, oleh (saroh & hidayat, 2023) mengembangkan media domino card untuk materi keragaman budaya pada siswa kelas IV SD dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan *critical thinking* siswa melalui materi keragaman budaya. Kebaharuan media domino card terletak pada ukuran kartu dan desainnya

dan berupa gambar -gambar keragaman budaya sehingga untuk menarik perhatian siswa. Solusi yang dapat diambil dari permasalahan tersebut adalah berfokus pada pengembangan Domino Card yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengintegrasikan untuk meningkatkan *critical thinking* siswa yang relevan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya siswa kelas IV SD secara signifikan. Penelitian ini juga sejalan dengan kebutuhan akan bahan ajar yang layak dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa domino card yang diharapkan dapat meningkatkan *critical thinking* siswa pada materi keragaman budaya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). *Research and development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui langkah-langkah sistematis *Analysis, Design, Development, Implimentation, Evaluation*. Jenis data penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan (*mixed methods*) yang terdiri dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Menurut (Sugiyono, 2020), sumber data dalam penelitian dibedakan menjadi dua kelompok utama berdasarkan cara perolehannya : data primer, yakni data yang diperoleh langsung dari sumbernya oleh peneliti, dalam penelitian ini yaitu 15 anak siswa kelas IV SDN 1 Tingal, guru kelas, ahli media dan materi. Sedangkan data sekunder, yakni kajian literatur, dokumen kurikulum, dan penelitian relevan. (Ajayi & Luckay, 2023) menambahkan bahwa data primer mencakup data hasil observasi, wawancara, dan pengisian angket yang dikumpulkan secara langsung sesuai kebutuhan penelitian, sedangkan data sekunder berasal dari sumber-sumber yang telah tersedia seperti buku, jurnal, dan dokumen lain yang relevan. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu mengukur kevalidan melalui hasil angket 2 validator yaitu ahli media dan materi, mengukur kelayakan media melalui hasil angket respon guru, uji validitas dan reabilitas, uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta mengukur pengaruh variabel y satu persatu menggunakan uji hipotesis paired sample t-test. Adapun rumus dari paired sample t-test yaitu seperti berikut.

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}$$

Rumus 1. Paired Sample t-Test

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Domino Card pada materi *Keragaman Budaya* untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Tahap Pengembangan Media (ADDIE)

a. Tahap analisis

dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas IV SDN Tingal 01. Hasil observasi pada tanggal 26 november 2025 dan wawancara pada tanggal 26 november 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak, khususnya pada topik keragaman budaya. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media Domino Card berbasis permainan edukatif. Media ini memuat gambar budaya, rumah adat, tarian tradisional, serta pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator *critical thinking*. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan berbasis aktivitas. Aturan permainan juga dirancang secara kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial dan diskusi antar siswa.

Kerangka media	Visual produk	Keterangan
Desain Media		Desain depan menggunakan warna biru sama kuning, dipojok atas ada lingkaran kecil itu dibuat untuk sama persis kartu domino yang aslinya dengan ukuran 9x4,5 cm
Desain media tampak desain belakang		Nama media domino card terdapat gambar budaya dan desain belakang waran biru terdapat gambar bendera
Gambar dan pertanyaan yang ada dalam domino		Terdapat gambar rumah adat dan pertanyaan untuk digabungkan dengan pasangannya yang pas
Tampilan media secara keseluruhan		Media ini telah divalidator ahli media oleh bapak trio arista m. pd dan di validasi pada hari jumat 12 juni 2026 dengan penilaian materi, desain, tampilan
Desain tempat kartu		Terdapat gambar logo kampus, warna coklat disertai nama kartu dan jumlah kartu

Revisi produk

Media sebelum divalidasi	Visual produk	Keterangan
		Penambahan lingkaran kecil di pojok bagian kartu untuk memadukan domino yang asli dan mengganti

		pertanyaan yang awalnya senjata diganti dengan tarian
		Pertanyaan di ganti sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu rumah adat dan tarian adat
		Pertanyaan ini yang awalnya makanan diganti dengan tarian adat

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata. Media Domino Card dibuat menggunakan bahan art carton 360 gsm yang dilaminasi agar tahan lama. Setelah produk dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, baik dari aspek tampilan, isi, maupun keterlaksanaan. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator untuk meningkatkan kualitas produk.

Aspek	Butir Aspek	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	$\sum xi$	$\sum x$	Presentase	Kriteria
Tampilan	1	5	5	13	15	87%	Valid
	2	4	5				
	3	4	5				
Desain	4	4	5	19	20	95%	Sangat Valid
	5	5	5				
	6	5	5				
Keterlaksanaan	7	5	5	19	20	95%	Sangat Valid
	8	5	5				
	9	5	5				
	10	4	5				
	11	5	5				
TOTAL KESELURUHAN				51	55	91%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel uji validasi ahli media di atas, instrumen dinilai berdasarkan tiga aspek utama: Tampilan, Desain, dan Keterlaksanaan. Aspek Tampilan yang terdiri dari tiga butir memperoleh skor 13 dari maksimal 15, menghasilkan persentase 87% dan dikategorikan "valid". Aspek Desain memperoleh skor 19 dari 20 menghasilkan persentase 95%, juga dengan kriteria "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media sangat baik dari segi tampilan visual dan kemudahan akses. Sementara itu aspek Keterlaksanaan memperoleh skor 18 dari 20 menghasilkan persentase 90%, yang

termasuk dalam kategori "sangat valid". Artinya, meskipun media tersebut sudah cukup baik dalam menyampaikan pesan dan kesatuan antar bagiannya, masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih optimal. Secara keseluruhan, media memperoleh total skor 50 dari 55, dengan persentase 91% dan kriteria "sangat valid". Dengan demikian, media ini dinilai layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran validator.

d. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah direvisi kemudian diimplementasikan di kelas IV SDN Tingal 01 pada tanggal 13 juni 2026 dengan jumlah 15 siswa. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan permainan kelompok menggunakan Domino Card. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mencocokkan kartu, serta menjawab pertanyaan yang diberikan. Aktivitas ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, serta hasil pretest dan posttest siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari validasi materi

Aspek	Butir Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Σxi	Σx	Presentase	Kriteria
Isi	1	5	5	25	25	100%	Sangat Valid
	2	5	5				
	3	5	5				
	4	5	5				
	5	5	5				
Konstruksi	6	5	5	20	20	100%	Sangat Valid
	7	5	5				
	8	5	5				
Bahasa	9	5	5	20	20	100%	Sangat Valid
	10	5	5				
	11	5	5				
	12	5	5				
	13	5	5				
TOTAL KESELURUHAN				65	65	100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validasi oleh ahli materi di atas, dapat dilihat bahwa materi pembelajaran dievaluasi melalui tiga aspek penting, yaitu isi, konstruksi, dan bahasa. Aspek isi yang terdiri dari lima butir memperoleh skor maksimal 25 dari total skor 25, sehingga mencapai presentase 100% dan termasuk kriteria "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa isi materi pembelajaran dinilai sangat tepat, sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Aspek konstruksi memperoleh nilai 20 dari total skor 20,

sehingga mendapatkan persentase 100%, yang juga termasuk kategori “sangat valid”. Artinya susunan dan struktur materi sudah sangat baik. Sementara itu, aspek bahasa juga memperoleh skor sempurna 20 dari 20 sehingga mendapatkan persentase 100%, yang juga dikategorikan “sangat valid”. Ini mengindikasikan bahwa materi tidak hanya mencakup isi yang cukup luas, bahasa yang baik serta tersusun dengan baik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Total keseluruhan skor adalah 65 dari 65, menghasilkan persentase 100% dan menunjukkan bahwa materi yang divalidasi sudah layak untuk diujicobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan tingkat validitas yang sangat tinggi, perangkat pembelajaran ini dapat diandalkan dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Hasil validasi Respon Guru

Aspek	Butir Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Σxi	Σx	Presentase	Kriteria
Kegunaan Media	1	4	5	14	15	100%	Sangat Layak
	2	5	5				
	3	5	5				
Kualitas Penyajian	4	4	5	8	10	100%	Sangat Layak
	5	4	5				
Kemudahan Penggunaan	6	5	5	10	10	100%	Sangat Layak
	7	5	5				
Efektivitas Pembelajaran	8	5	5	15	15	100%	Sangat Layak
	9	5	5				
	10	5	5				
TOTAL KESELURUHAN				47	50	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui angket respon guru yang ditampilkan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Total skor yang diperoleh sebesar 47 dari skor maksimal 50, dengan persentase 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Seluruh aspek yang dinilai, seperti kegunaan media, kualitas penyajian, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran, memperoleh skor tinggi. Bahkan, semua aspek mendapatkan skor sempurna (100%), menunjukkan bahwa guru menilai media ini memang sangat sesuai dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini memang sudah layak digunakan dan telah memenuhi standar kualitas dari segi isi maupun penyajian.

Uji hiotesis yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat kesimpulan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Analisis

dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa. Uji hipotesis ini dapat diukur dengan uji *Paired Simple t-Test*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut :

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		n			Lower	Upper			
Pair 1	Pretest -	-	5.164	1.333	-11.526	-5.807	-	14	.000
	Posttest	8.667					6.500		

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.67	15	10.601	2.737
	Posttest	83.33	15	12.910	3.333

Berdasarkan tabel di atas, pada kolom sig. (2-tailed) kategori pilihan ganda dan uraian memiliki nilai 0,000 artinya nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak. Yang berarti sesudah diterapkan *Media Domino Card* pengaruh terhadap *Critical Thinking* Siswa Kelas IV SDN Tingal 01.

4. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Domino Card

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Domino Card* pada materi Keragaman Budaya untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa kelas IV SDN Tingal 01. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2020), penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara lebih luas.

Tahap pertama yaitu analysis (analisis) dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih

menggunakan metode yang cenderung monoton dan pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas. Akibatnya siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya. Kondisi tersebut sesuai dengan kebutuhan yang telah dijelaskan pada Bab III bahwa analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Rahmi et al. (2026), kemampuan berpikir kritis dapat berkembang apabila siswa memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas mengamati, menghubungkan informasi, menginterpretasi, dan menyimpulkan secara mandiri.

Tahap kedua yaitu *design (desain)* dilakukan dengan merancang media Domino Card yang berisi gambar keragaman budaya dan pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator kemampuan *critical thinking*. Penyusunan media mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui visual dan aktivitas langsung.

Penggunaan media berbasis permainan dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Saputra et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung mampu meningkatkan fokus belajar dan kemampuan berpikir kritis dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tahap ketiga yaitu *development (pengembangan)* dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dari aspek tampilan, isi materi, dan keterlaksanaan penggunaan. Menurut Hariyadi et al. (2026), validasi dalam penelitian pengembangan berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dibuat telah memenuhi standar kualitas sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap berikutnya yaitu *implementation (implementasi)* dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas IV SDN Tingal 01. Dalam pelaksanaannya, siswa bermain Domino Card secara berkelompok dengan mencocokkan kartu serta menjawab pertanyaan yang tersedia. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk

berdiskusi, bertukar pendapat, dan mengambil keputusan secara bersama. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir media berdasarkan hasil validasi, respon guru, dan hasil belajar siswa. Tahap evaluasi penting karena menjadi dasar dalam menentukan apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa media Domino Card dikembangkan secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa serta pengembangan kemampuan critical thinking (Jazuri et al., 2026).

1. Kevalidan dan Kelayakan Media Domino Card

Kevalidan dan kelayakan produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi standar penggunaan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Penilaian dilakukan pada aspek tampilan, desain, dan keterlaksanaan media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hariyadi et al. (2026), media pembelajaran yang memiliki kualitas visual baik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar cenderung memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Penilaian dilakukan pada aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Menurut Saputra et al. (2025), kualitas materi dalam media pembelajaran menjadi faktor penting karena berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, produk diuji kelayakannya melalui respon guru kelas sebagai praktisi pembelajaran. Hasil uji kelayakan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kegunaan media, kualitas penyajian, kemudahan penggunaan, dan Tingkat efektivitas yang diperoleh juga selaras dengan hasil penelitian Amalia (2025), yang membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti diskusi kelompok, analisis kasus, dan

kegiatan reflektif, memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep serta kemampuan mengaitkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari., siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai keberagaman budaya, tetapi juga mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan realitas sosial di lingkungan sekitarnya. menjelaskan bahwa media yang memperoleh tingkat kelayakan tinggi memiliki peluang lebih besar untuk diterapkan secara efektif karena mampu meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji kelayakan guru, dapat disimpulkan bahwa media *Domino Card* memenuhi aspek kevalidan dan kelayakan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa.

2. Peningkatan Kemampuan *Critical Thinking* Setelah Diterapkan Media *Domino Card*

Kemampuan *critical thinking* merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar karena membantu siswa dalam memahami informasi, menganalisis permasalahan, dan mengambil keputusan secara tepat. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 74,67 dan mengalami peningkatan menjadi 83,33 pada posttest setelah penggunaan media *Domino Card*. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Domino Card* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *critical thinking* siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena selama pembelajaran siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas mengamati gambar, memahami pertanyaan, berdiskusi, dan menentukan jawaban bersama kelompok. Rahmi et al. (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi dan aktivitas berpikir aktif mampu meningkatkan kemampuan analisis serta kemampuan mengambil keputusan siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Jazuri et al. (2026), media interaktif yang dirancang berbasis aktivitas mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui keterlibatan langsung peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Saputra et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap

peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Domino Card pada materi keragaman budaya efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan critical thinking siswa kelas IV SDN Tingal 01.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media Domino Card dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Tahap desain dilakukan dengan merancang komponen media berupa kartu domino, gambar keragaman budaya, pertanyaan berbasis indikator critical thinking, buku petunjuk, serta instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas IV SDN Tingal 01, kemudian tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi, respon guru, dan hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Domino Card berhasil dikembangkan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kevalidan dan kelayakan media Domino Card menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, dan keterlaksanaan media telah memenuhi standar penggunaan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa isi materi, konstruksi, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, hasil uji kelayakan oleh guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sehingga media Domino Card dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan critical thinking siswa kelas IV.

Penggunaan media Domino Card mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa kelas IV SDN Tingal 01. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata pretest sebesar 74,67 menjadi 83,33 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

Domino Card memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *critical thinking* siswa pada materi Keragaman Budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N. (2025). *Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. 5(3), 2900–2908. <https://mail.dmiournals.org/deiktis/article/download/2135/1468>
- Bayu, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia
- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: What It Is And Why It Counts*. <https://www.insightassessment.com/wpcontent/uploads/1a/Pdf/Whatwhy.pdf>
- Frisca. (2025). *Penggunaan Media Domino Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Sultan Maulana Hasanudin Banten.
- Hariyadi, T., et al. (2026). *Validasi media pembelajaran dalam penelitian pengembangan*. Jurnal Inovasi Pendidikan,
- Hidayat, E. (2023). *Pengembangan Media Domino Card Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan IPS SD.
- Rahmi, A., et al. (2026). *Pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis aktivitas*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
- Saputra, R., et al. (2025). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar,
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Jazuri, M., et al. (2026). *Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis keterampilan abad 21*. Jurnal Teknologi Pendidikan
- Zahro. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Sarana Penunjang Proses Belajar Siswa*. Universitas Negeri Surabaya (UNESA).