

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCARD (EDUCATION UNO CARD) PADA PEMBELAJARAN PKN DI SDN 13 TILAMUTA, GORONTALO

Apriani Ismail¹, Samsi Pomalingo², Nurainun³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: aprianiismail62@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :18-02-2025

Revised :03-03-2025

Accepted :08-03-2025

Keywords: Learning Outcomes, Civic Education, Education Uno Card

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to develop the EDUCARD (Education Uno Card) learning media that meets the criteria of feasibility, practicality, and effectiveness in Civic Education (PKN) to improve student learning outcomes on the meaning and values of Pancasila in grade IV at SDN 13 Tilamuta. This research is a development study using the ADDIE development research model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the EDUCARD media was tested through validation by a team of experts. The validation results indicate that this media received an average percentage of 96.80%, categorized as very feasible for use by teachers and students in elementary schools. To test practicality, the researcher used a teacher observation sheet, which showed a total score of 39 out of a maximum score of 40, with an average practicality percentage reaching 97.5%, falling into the very practical category. In terms of effectiveness, the application of the media in grade IV at SDN 13 Tilamuta was measured through pretest and posttest scores. The results showed that the average pretest score of 42.27% increased to 83.63% in the posttest, with a difference of improvement of 48.2%. The effectiveness level of the EDUCARD media, based on calculations, reached 70.40%, indicating that the EDUCARD media is categorized as effective. Based on these results, the EDUCARD media has been proven effective in improving student learning outcomes and is suitable for use in elementary school learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran EDUCARD (Education Uno Card) yang memenuhi

kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran PKn guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makna dan nilai-nilai pancasila di kelas IV SDN 13 Tilamuta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation. Kelayakan media EDUCARD diuji melalui validasi oleh tim ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,80%, yang dikategorikan sebagai sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di SD. Untuk menguji kepraktisan, peneliti menggunakan lembar observasi guru, yang menunjukkan total skor 39 dari skor maksimal 40, dengan rata-rata persentase kepraktisan mencapai 97,5%, masuk dalam kategori sangat praktis. Dalam aspek efektivitas, penerapan media di kelas IV SDN 13 Tilamuta diukur melalui pretest dan posttest. Hasilnya, rata-rata nilai pretest sebesar 42,27% meningkat menjadi 83,63% pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 48,2%. Tingkat efektivitas media EDUCARD berdasarkan perhitungan mencapai 70,40%, menunjukkan bahwa media EDUCARD termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil ini, media EDUCARD terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran di SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan pengetahuan generasi penerus bangsa. Tujuan Pendidikan tidak dari adanya kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Kemajuan pendidikan yang terus berkembang, perlu adanya inovasi-inovasi agar tetap relevan dengan perubahan yang terjadi. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif dan nyaman. Salah satu cara inovasi dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik agar penyampaian materi dapat berjalan lancar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat disarankan dalam proses pembelajaran di kelas terutama ketika materi yang diajarkan sulit dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian serta keaktifan siswa terhadap topik yang dipelajari. Bantuan media pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu

siswa dalam memahami materi atau konsep yang terasa sulit sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sangat krusial untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang bervariasi, seperti presentasi multimedia, video edukasi, dan simulasi, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan slide presentasi yang dilengkapi dengan gambar dan grafik membantu siswa memahami konsep-konsep penting, seperti hak dan kewajiban sebagai warga negara, dengan lebih jelas. Video edukasi yang menampilkan situasi nyata atau sejarah yang relevan juga berperan penting dalam memberikan konteks kepada siswa, sehingga mereka dapat melihat aplikasi materi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan simulasi atau role play tentang proses demokrasi atau pemilihan umum memberikan siswa kesempatan untuk merasakan langsung bagaimana sistem pemerintahan bekerja, sehingga mereka dapat lebih menghargai nilai-nilai demokrasi.

Permainan edukatif yang terintegrasi dalam pengajaran PKn juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga secara praktis, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, bahan bacaan digital, seperti artikel dan e-book, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi isu-isu terkini dalam kewarganegaraan secara lebih mendalam. Dengan memanfaatkan berbagai media ini, pembelajaran PKn menjadi lebih dinamis dan efektif, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan memahami pentingnya peran mereka sebagai warga negara yang baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka, tetapi juga membangun sikap positif terhadap tanggung jawab kewarganegaraan.

Kenyataannya, meskipun pemanfaatan media dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif, penggunaannya masih kurang optimal di banyak konteks pendidikan, termasuk dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang tersedia, baik karena keterbatasan akses, kurangnya pelatihan, atau bahkan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional. Sebagian besar kelas masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah, yang dapat membuat siswa merasa kurang terlibat dan kehilangan minat. Media pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan interaktivitas dan menarik perhatian siswa, sering kali tidak digunakan secara maksimal. Misalnya, penggunaan video edukasi atau presentasi multimedia yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep kompleks sering kali diabaikan, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyeluruh. Selain itu, infrastruktur teknologi di beberapa sekolah juga menjadi kendala.

Keterbatasan perangkat keras dan perangkat lunak dapat menghambat implementasi media pembelajaran yang lebih inovatif. Di sisi lain, kurangnya dukungan dari pihak sekolah dalam hal pengadaan dan pemeliharaan media pembelajaran membuat guru merasa kesulitan untuk mengintegrasikan media secara efektif dalam pengajaran. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan pemerintah untuk meningkatkan pelatihan bagi guru, menyediakan akses yang lebih baik terhadap

teknologi, dan menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Kenyataannya, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Menurut Guru kelas 4 di SDN 13 Tilamuta Guru bahwa media yang digunakan hanya berupa gambar dan media seadanya saja. Salah satu kendalanya yaitu keterbatasan waktu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sehingga guru hanya mengandalkan buku sebagai pegangan untuk memberikan materi pada siswa serta metode pengajaran yang masih bersifat konvensional seperti metode ceramah dan diskusi cenderung lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, ditemukan bahwa siswa kurang memahami materi makna dan nilai-nilai Pancasila dikarenakan keterbatasan media yang seadanya. Penggunaan media yang kurang menarik perhatian siswa dapat membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam menerima pelajaran yang diberikan. Hal ini tentunya berdampak pada proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa menjadi kurang antusias dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang kurang menarik tentunya kurang efektif sehingga siswa menjadi kurang memahami isi materi pelajaran yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan pengembangan Educard menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2016: 407), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu Research (Penelitian) dan Development (Pengembangan). Sedangkan menurut Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli di atas penelitian pengembangan adalah penelitian yang berfokus untuk mengembangkan ataupun menghasilkan produk yang dibuat berdasarkan data yang dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah tervalidasi oleh ahli. Penelitian pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Sukmadinata (2017:17) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Borg and Gall (1983:772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. *Research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang Pendidikan, penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)*, merupakan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran. *Research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk

tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. (Hanafi, 2017: 130-131).

Analisis data menurut Sugiyono, (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut Moleong, (2017:280-281) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat diketahui dengan melakukan analisis presentase kelayakan media dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Total Skor}} \cdot x100\%$$

(Sumber: pengembangan dari Amirono & Daryanto, 2016)

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}}$$

(Sumber: pengembangan dari Amirono & Daryanto, 2016.)

Data yang dihasilkan dari analisis presentase akan diolah dalam bentuk presentase kelayakan yang kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai panduan untuk melihat posisi kelayakan media pembelajaran kreasi. Tabel kriteria kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel kriteria kelayakan

Presentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
80-100%	Sangat Layak
60-79%	Layak
40-59%	Cukup Layak
0-39%	Kurang Layak

(Sumber: Amirino & Daryanto, 2016)

Berdasarkan dari kriteria diatas, media *Educard* dinyatakan layak jika bisa memenuhi kriteria 61-100% dari semua unsur yang ada di dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Teknik untuk menganalisis data kepraktisan media *Educard* diperoleh melalui lembar pengamatan (observasi) terhadap kesesuaian proses pembelajaran yang terjadi saat uji coba terbatas Pada lembar

pengamatan juga terdapat skor yang dinilai berdasarkan hasil pengamatan, kemudian seluruh skor diakumulasi dan dimasukkan ke dalam rumus berikut:

Data yang dihasilkan dari analisis presentase akan diolah dalam bentuk presentase kepraktisan yang kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan sebagai panduan untuk melihat posisi kepraktisan media pembelajaran *Educard*. Tabel kriteria kepraktisan adalah sebagai berikut:

Tabel kriteria kepraktisan

Presentase Kepraktisan (%)	Kriteria Kepraktisan
80-100%	Sangat Praktis
60-79%	Praktis
40-59%	Cukup Praktis
0-39%	Kurang Praktis

(Sumber: Amirino & Daryanto, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses validasi uji kelayakan ini, para ahli akan mengevaluasi desain atau rancangan media *Educard* yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli media. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli media ada beberapa aspek yang dinilai 4 (sangat layak) dan ada juga diberi nilai 3 (layak). Adapun aspek penilaian yang mendapatkan nilai 4 diantaranya Ketepatan pemilihan tampilan media *Educard* (*Education Uno Card*), Kemenarikan model desain media *Educard* (*Education Uno Card*), Kesesuaian gambar pada media *Educard* (*Education Uno Card*), Kesesuaian materi dari media *Educard* (*Education Uno Card*), Dapat digunakan Dimana dan kapan saja, mudah dibawa dan tidak mudah rusak, Petunjuk penggunaan media *Educard* (*Education Uno Card*) mudah dipahami, Desain pewarnaan media *Educard* (*Education Uno Card*) dan Kejelasan tulisan dan ketikan, serta Media menggunakan kalimat yang sesuai kaidah bahasa Indonesia yang benar. Adapun aspek yang mendapat nilai 3 yakni Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media. Berdasarkan rekapitulasi yang dilakukan, kelengkapan nilai validasi media yakni 97,5% yang berarti media ini memenuhi standar kelayakan.

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli pengguna ada beberapa aspek yang dinilai 4 (sangat layak) dan ada juga diberi nilai 3 (layak). Validator memberikan nilai sempurna 4 (Sangat layak) pada beberapa aspek media *Educard*, antara lain Media pembelajaran *Educard* (*Education Uno Card*) ini membantu mempermudah proses pengajaran dengan cara yang menyenangkan, Relevansi media *Educard* (*Education Uno Card*) dengan pembelajaran yang menyenangkan, Kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran *Educard* (*Education Uno Card*), Media *Educard* (*Education Uno Card*) ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas, Petunjuk penggunaan media *Educard* (*Education Uno Card*) mudah dipahami dan jelas, Kejelasan penyajian soal

pertanyaan dalam media *Educard (Education Uno Card)*, Kesesuaian antara gambar dan materi pada media *Educard (Education Uno Card)*, Interaktivitas (komunikasi dua arah antara guru dan siswa), Media *Educard (Education Uno Card)* berhasil menarik perhatian siswa, Mendorong keingintahuan siswa terhadap media *Educard (Education Uno Card)*, Media *Educard (Education Uno Card)* membantu meningkatkan pengetahuan siswa secara inovatif.

Salah satu aspek yang mendapat nilai 3 dari validator ahli pengguna yaitu Kejelasan materi yang disajikan dalam media *Educard (Education Uno Card)*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validasi uji kepraktisan yang dinilai oleh ahli pengguna mencapai persentase 97,5%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah baik dan dinilai layak tanpa perlu revisi.

No	Jenis Validasi	Presentase kelayakan	Keterangan
1	Validasi Kelayakan Media	97,5 %	Sangat Layak
2	Validasi Kelayakan Materi	95%	Sangat Layak
3	Validasi Kelayakan Pengguna	97,91 % %	Sangat Layak
Nilai rata-rata = 96,80%			Sangat Layak

Media *Educard (Education Uno Card)* telah melalui berbagai tahap uji validasi dan revisi perbaikan. Selanjutnya, peneliti melaksanakan implementasi atau uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan di SDN 13 Tilmuta pada siswa kelas IV. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi uji coba karena masih minim dalam penggunaan media pembelajaran konkret selama proses belajar mengajar. Implementasi media *Educard* bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan penggunaannya. Uji coba ini dilakukan selama 1 kali pertemuan. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi nonpartisipan dimana peneliti bersama guru lainnya berperan sebagai observer yang mengamati bagaimana guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *Educard* yang telah disediakan. Sebelum melakukan penerapan, peneliti menjelaskan cara penggunaan media dan mendampingi guru selama penerapan untuk memastikan semuanya berjalan lancar sesuai panduan penggunaan media itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh observer, diperoleh berbagai aspek penilaian. Ada beberapa yang mendapat nilai dengan skor 4 diantaranya siswa dapat memahami cara penggunaan media dengan mudah, Media dapat digunakan dalam berbagai situasi kelas, siswa dapat membaca materi dengan jelas dan lancar pada media *Educard*, Siswa dapat menjelaskan materi yang telah dipelajari pada media *Educard*, Siswa dapat berpartisipasi aktif dan tertarik mengikuti permainan media *Educard*, Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi baik menjawab

pertanyaan atau terlibat dalam *Educard* pembelajaran. Siswa terlihat senang dengan belajar dengan menggunakan media *Educard*. Terdapat variasi pertanyaan dan tantangan yang dapat memicu pemikiran kritis siswa serta penggunaan media *Educard* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Salah satu aspek yang mendapat nilai 3 dari skor 4 yaitu Siswa dapat menjawab pertanyaan maupun tantangan dengan benar sesuai dengan materi yang diberikan melalui media *Educard*. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh adalah 39 dari maksimum 40, dengan rata-rata 90%. Dengan demikian, persentase kepraktisan penggunaan media *Educard* dalam pembelajaran mencapai 97,5%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis.

Hasil rekapitulasi pretest dan posttest dari 22 siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *Educard*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 42,27% mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 83,63% pada *post-test*. Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai 0,70, yang tergolong dalam kategori "sedang." Selain itu, tingkat efektivitas media *Educard* tercatat sebesar 70,40%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Educard* cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, Media pembelajaran yang digunakan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai terlihat pada hampir seluruh siswa, bahkan beberapa siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Hasil belajar siswa menjadi aspek penting dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan adalah membandingkan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran guna menilai peningkatan pemahaman mereka. Analisis perbandingan kedua tes ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Media pembelajaran *Educard* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari 22 siswa, sebagaimana dirangkum dalam (lampiran). Sebelum menggunakan media *Educard*, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 42.27%, yang mencerminkan pemahaman awal mereka terhadap materi. Setelah penerapan media, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 83,63%, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan.

Peningkatan ini dapat dihitung menggunakan rumus Gain Score:

$$\text{Gain Score} = \text{Skor Post-Test} - \text{Skor Pre-Test}$$

Secara Spesifik, peningkatan rata-rata dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan Rata-rata} = 83,63\% - 42,27\% = 48,2\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media *Educard* cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi. Peningkatan 48,2% pada hasil belajar siswa membuktikan bahwa media ini memberikan dampak positif yang signifikan. Untuk mengatasi kendala

dalam pembelajaran, khususnya dalam memahami materi makna dan nilai-nilai Pancasila, penggunaan media berbasis permainan seperti *Educard (Education Uno Card)* dapat menjadi solusi yang efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Sadida and Bahfen 2024) Penggunaan kartu uno sebagai alat pengajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan kartu uno pembelajaran akan menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna dan nilai-nilai Pancasila.

Tahap desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dengan perancangan konsep serta isi dari produk yang akan dikembangkan. Setiap bagian konten produk dirancang secara spesifik dan dituangkan dalam bentuk rancangan yang jelas serta terperinci. Fokus utama dalam tahap desain adalah merancang serta mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu materi yang dikembangkan dalam Media *Educard (Education Uno Card)* disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku khususnya di kelas 4 sd. Materi yang dimuat dalam *Educard* ini yaitu makna dan nilai-nilai Pancasila.

Tahap pengembangan (*development*) ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli. Proses pengembangan diawali dengan validasi media *Educard*, yang bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, efektivitas, serta kualitas media tersebut. Validasi dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu: Ahli materi, yang menilai kelayakan isi media. Ahli media, yang mengevaluasi aspek tampilan dan teknis. Guru sebagai ahli pengguna, yang menguji kepraktisan media dalam pembelajaran. Selain itu, dilakukan pembagian soal *pre-test* dan *post-test* kepada siswa guna mengukur efektivitas media *Educard* dalam meningkatkan pemahaman mereka.

Pada tahap implementasi atau Uji coba media *Educard* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Uji coba ini dilakukan di SDN 13 Tilamuta. Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi guru. Observasi non-partisipan dilakukan selama satu pertemuan, di mana peneliti dan guru lain mengamati guru kelas IV (yang juga validator ahli pengguna) dan siswa menggunakan media *Educard*. Sebelum melakukan penerapan, peneliti menjelaskan cara penggunaan media dan mendampingi guru selama penerapan untuk memastikan semuanya berjalan lancar sesuai panduan penggunaan media itu sendiri.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan media *Educard*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Educard* layak digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada muatan PKn kelas 4. Beberapa bagian telah direvisi sesuai saran validator. Setelah melalui proses validasi, media ini diuji untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya. Setelah melewati proses validasi dan uji kepraktisan, media *Educard* terbukti sangat layak dengan skor rata-rata 95% sangat praktis dengan skor rata-rata 97,5%, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam uji coba terbatas, media *Educard* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan Media

pembelajaran *Educard* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh.

Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 42,27% mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 83,63% pada *post-test*. Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai 0,70, yang tergolong dalam kategori "sedang." Selain itu, tingkat efektivitas media *Educard* tercatat sebesar 70,40%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Educard* cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Educard* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Dengan rata-rata peningkatan yang signifikan pada *pre-test* dan *post-test*, media *Educard* dapat menjadi solusi dalam mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Educard*, evaluasi terhadap kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut menunjukkan bahwa media Pembelajaran *Educard* (*Education Uno Card*) yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari 80 *Educard* (10 kartu merah, 10 kartu kuning, 10 kartu hijau, 10 kartu biru, 10 jingga, 25 kartu aksi, dan 5 kartu *challenge*). *Educard* ini menggunakan lima warna berbeda, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan jingga. Setiap kartu diberi angka 0-9, di mana setiap warna memiliki lima pasang kartu yang menyajikan pertanyaan. Sedangkan kartu aksi terdiri dari kartu +2, kartu +4, kartu lewat (*skip*), kartu putar balik (*reserve*), kartu bebas warna dan kartu *challenge*. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan, media *Educard* memperoleh rata-rata skor sebesar 95,97% dari tiga validator ahli. Dengan persentase tersebut, media *Educard* dikategorikan sebagai sangat layak untuk digunakan. Dalam uji kepraktisan media *Educard*, peneliti menggunakan lembar observasi guru sebagai instrumen penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh mencapai 36 dari skor maksimal 40, dengan rata-rata persentase sebesar 90%. Oleh karena itu, tingkat kepraktisan penggunaan media *Educard* dalam pembelajaran mencapai 90% dan tergolong dalam kategori sangat praktis. Dalam keefektifan media *Educard*, peneliti memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada siswa saat mereka menggunakan media *Educard*. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari 22 siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *Educard*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 42,27% mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 83,63% pada *post-test*. Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai 0,70, yang tergolong dalam kategori "sedang." Selain itu, tingkat efektivitas media *Educard* tercatat sebesar 70,40%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Educard* cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *Educard* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran makna dan nilai-nilai Pancasila kelas 4 sd. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta terbukti meningkatkan pemahaman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amiriono, dan Daryono. (2016). Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Gava Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145442>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Media Kartu Uno Bundo untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan. *Jurnal Basic Education*. 8 (10). 10-11
- Arief, dan Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Jurnal Untirta* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods*. Pearson.
- Borg and Gall (1983). *Best Practices Penelitian Pengembangan (R&D)*. Lamongan: Academia Publication.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan kompetensi guru PAUD Non PG-PAUD melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 72-73.
- Hake, R. R. (2002). "Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses." *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hamalik, O. (2006). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem/BMA*. In Jakarta: Bumi Aksara. Bumi Aksara.
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2). 130-131.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, dan Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN*, 2, 97–104. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689#:~:text=Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah,mengkaji dan akan menguasai imu>
- Mei, V. N., Zaharah, F., Husna, M., Sa, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.

- Moleong, dan J, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (36th ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mujib, M., & Fajrin, N. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sivorbox Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 162-177.
- Novitasari, Duwi, Ratnawuri Triani, P. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X Smk Kartikatama Metro*, 3(2), 14–15.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 6-8.
- Paramita, A. R., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu UNO untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5). 9
- Parawangsa, E. Dewi, D.A., & Furnamasari, Y.F (2021) Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3). 3
- Rahmawanti, K., Sundari, S., Sutama, S., Ishartono, N., Waluyo, M., Sunaryo, I., & Cahyo, A. N. (2021). Penggunaan Kartu Perkalian sebagai media pembelajaran matematika di masa pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3 (2) 138.
- Rustina (2020). *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Sanjaya W. (2011) Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1). 6
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.
- Sukmadinata (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Jurnal Education and Technology*. 1(1). 17
- Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 108–112. <https://doi.org/10.21009/pip.242.1>
- Tung, L. L. (2017). *Implementasi Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Rajagrafindo Persada.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>