



Pengembangan Media Kartu Domino Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD

Suci Anis Kunaifi¹, Ari Wibowo^{2*}

^{1,2*}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: ¹suanku22@gmail.com, ²ariwibowo@upy.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 06-02-2026

Accepted: 14-03-2026

Published: 15-04-2026

Keywords:

Critical Thinking

Learning Media

Pancasila Domino Cards

Abstract

This study aimed to assess the level of validity, practicality, and effectiveness of Pancasila domino card media in fostering students' critical thinking skills. The research utilized a Research and Development (R&D) design adapted from the Borg and Gall model to suit the study requirements. Data collection was conducted using interviews, observations, questionnaires, and achievement tests. The instruments consisted of validation sheets completed by experts to validity, questionnaires distributed to determine practicality, and pretest–posttest instruments to effectiveness. The subjects of this research were 23 fourth-grade students NU Galur Elementary School, along with 5 students Trayu Elementary School involved in a limited trial phase. The results indicated that the developed media successfully met the criteria of being valid, practical, and effective. The validation results showed percentages of 88% from media experts and 96% from material experts, both categorized as very valid. Meanwhile, practicality was demonstrated through positive responses from teachers (95.5%) and students (92.46%), which fell into the very practical category. Furthermore, the effectiveness of the media was reflected in the substantial increase in students' learning outcomes, with the average score rising from 43.73 in the pretest to 86.66 in the posttest. Statistical analysis using a paired sample t-test revealed a significance value below 0.001 (<0.05), indicating a meaningful difference between the two tests. In addition, the N-Gain score of 0.76 was classified as high. These findings suggest that the Pancasila domino card media is capable of effectively enhancing students' critical thinking abilities.

Abstrak

Penelitian dilaksanakan untuk mengukur validitas, efektivitas, dan kepraktisan media kartu domino Pancasila sebagai sarana meningkatkan keterampilan berpikir kritis murid. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data melalui pelaksanaan wawancara dan observasi, penyebaran angket, serta pelaksanaan tes. Instrumennya berupa lembar validasi ahli guna menilai kevalidan media, angket respon guru dan murid guna menilai kepraktisan, serta tes *pretest* dan *posttest* guna menilai keefektifan media. Subjek penelitian merupakan kelas IV SD NU Galur yang berjumlah 23 murid dan 5 murid SD Negeri Trayu untuk pelaksanaan uji terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino Pancasila sesuai dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media memperoleh persentase sebesar 88% oleh ahli media dan 96% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media terlihat melalui respon angket guru dan murid masing-masing senilai 95,5% serta 92,46% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 43,73 menjadi 86,66 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* mengindikasikan nilai signifikansi yaitu <0,001

(< 0,05) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain adalah 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media kartu domino Pancasila ampuh digunakan sebagai sarana meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis murid.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Media Pembelajaran, Kartu Domino Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar penting bagi anak bangsa. Pendidikan dasar memberikan pengetahuan, psikomotorik, dan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa mendatang [1]. Kualitas pendidikan pada abad ke-21 harus terus ditingkatkan karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan murid dalam proses pembelajaran yang lebih modern. Menurut Harahap [2] keterampilan abad ke-21 meliputi 6C, yaitu *communication* (komunikasi), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kerja sama), *citizenship* (kewarganegaraan), dan *character* (karakter) yang berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik murid untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Salah satunya keterampilan berpikir kritis yang berguna untuk menyaring informasi yang didapatkan. Berpikir kritis salah satu keterampilan untuk memaknai dan menelaah informasi secara mendalam, menentukan pilihan secara bijak, serta menyelesaikan masalah dengan penalaran yang logis [3]. Keterampilan berpikir kritis menjadikan murid lebih bisa dalam mengintegrasikan konsep yang telah diajarkan dengan penerapannya dalam kehidupan. Sebagaimana menurut Handayani dan Wibowo [4] yang menyatakan keterampilan berpikir kritis diperlukan agar murid tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menerapkan dalam kehidupannya. Pengembangan keterampilan tersebut dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan menyenangkan, sehingga murid terdorong untuk aktif berpikir dan bertanya. Mayasari [5] berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan pembelajaran dengan suasana ceria dan nyaman sehingga tidak merasa jenuh serta dapat dinikmati murid. Salah satunya pada kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV. Pendidikan Pancasila membantu mengasah berpikir kritis melalui beragam permasalahan yang terdapat pada kehidupan masyarakat [6].

Mata pelajaran ini menjadi dasar bagi murid untuk memahami nilai-nilai Pancasila serta menumbuhkan kesadaran sosial dan identitas bangsa. Menurut Winataputra [5] Pendidikan Pancasila bertujuan mengembangkan *civic intelligence*, *civic participation*, dan *civic responsibility* pada murid. Pendidikan Pancasila juga berperan dalam proses kehidupan sosial politik, serta menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara [7]. Selain itu, menurut Syam [7] mengimplementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan dapat memperkuat keterampilan murid dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di SD NU Galur berjalan cukup baik, tetapi disamping itu juga terdapat beberapa permasalahan.

Berdasarkan data pelaksanaan wawancara dan observasi *pra* penelitian salah satu permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis. Permasalahan tersebut dibuktikan dengan murid yang kesulitan menganalisis informasi yang didapatkan, murid yang kesulitan menyimpulkan secara logis, dan murid yang kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahan di kelas. Pernyataan tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor. Proses pembelajaran masih belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal sehingga interaksi antara guru dan murid kurang terbangun. Selain itu, pemanfaatan media yang kurang bervariasi menjadikan murid lebih mudah merasa bosan. Sesuai pendapat Slameto [8] bahwa pembelajaran yang cenderung sama atau monoton dapat menurunkan antusiasme dalam belajar. Kondisi tersebut juga menyebabkan murid sulit untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak terhadap rendahnya pemahaman serta hasil belajar murid. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah menuntut murid untuk berpikir secara logis terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis [2].

Pernyataan tersebut mengindikasikan guru kelas membutuhkan media ajar yang lebih interaktif agar murid tidak bosan dan merasa senang Ketika belajar Pancasila. Peningkatan berpikir kritis pada murid memerlukan proses pembelajaran yang bersifat interaktif serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Dengan begitu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu, yaitu kartu domino Pancasila yang dirancang untuk membantu meningkatkan aspek berpikir kritis murid dengan tujuan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga menjadi lebih interaktif. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin [9] bahwa penggunaan strategi serta media interaktif, seperti permainan edukatif terbukti efektif dalam upaya penanaman nilai-nilai Pancasila kepada murid.

Media interaktif digunakan sebagai perantara oleh pendidik dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih maksimal [10]. Kartu domino merupakan salah satu contoh media interaktif kartu yang berbentuk persegi panjang dengan dua sisi. Pada umumnya kartu domino berisi angka 1–6, namun dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi soal dan jawaban dari materi Pendidikan Pancasila serta desain berwarna, sehingga disebut kartu Domino Pancasila. Menurut Rahmawati [11] media yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan tidak monoton akan lebih menarik bagi murid. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengenai makna sila-sila Pancasila di Masyarakat. Sehingga media kartu domino Pancasila berisikan mengenai materi-materi tersebut. Sejalan dengan penelitian Lubis [12] yang mendefinisikan kartu domino sebagai sebuah media pembelajaran yang berupa kartu dengan bagian bidang atas berisi sebuah pertanyaan dan dibidang bawah berisi sebuah jawaban serta dikemas secara menarik dengan adanya gambar-gambar mengenai materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat.

Sebagai media pembelajaran, kartu Domino Pancasila berperan dalam membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid, karena dengan bermain kartu domino pancasila mampu mendorong keaktifan mereka melalui aktivitas permainan. Sebagaimana penelitian dari Nirwana [13] membuktikan media domino Pancasila terbukti efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis murid, yang terlihat dari peningkatan aspek kognitif, partisipasi aktif, serta motivasi belajar mereka. Temuan Rofiqoh [14] turut menguatkan melalui penerapan media kartu domino yang menunjukkan adanya pengaruh peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis murid. Namun penelitian ini menekankan pada pengembangan media kartu domino Pancasila yang dirancang dengan mengintegrasikan indikator berpikir kritis, sehingga tidak hanya mengevaluasi efektivitas penggunaan media, tetapi juga mengarah pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Karakteristik permainan kartu domino Pancasila berkaitan erat dengan tiga indikator keterampilan berpikir kritis sebagai dasar dalam penelitian yang dirumuskan oleh Robert Ennis [15], diantaranya memberikan penjelasan dasar, menyimpulkan, serta strategi dan taktik. Selama permainan kartu domino Pancasila berlangsung, murid dilatih untuk memahami dan mengidentifikasi hubungan antar konsep pada kartu sebagai bentuk penjelasan dasar, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan kecocokan jawaban, serta menentukan strategi yang tepat dalam menyusun kartu. Permainan tersebut secara terstruktur berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui tahap pemberian penjelasan dasar, penarikan kesimpulan, serta perancangan strategi dan taktik. Oleh karena itu, berlandaskan penjelasan di atas, peneliti kemudian melaksanakan studi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD” yang bertujuan untuk menguji dan mengetahui praktikalitas, validitas, dan keefektifitasan media kartu domino Pancasila agar dapat dimanfaatkan kedepannya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan sebuah penelitian dengan metode *Research and Development* dengan subjek pada penelitian ini adalah murid kelas IV SD NU Galur yang berjumlah 23 murid dan 5 murid SD Negeri Trayu untuk proses uji terbatas. Metode tersebut berkaitan dengan penelitian mengenai pengembangan suatu produk. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sugiyono [16] bahwa metode *Research and Development* digunakan untuk melakukan penelitian, mendesain, memproduksi, serta menilai kevalidan produk yang telah dibuat. Jenis yang digunakan adalah Borg & Gall dengan sepuluh langkah menurut Sugiyono [16] sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu serta dana penelitian, tahapan penelitian disesuaikan dan dimodifikasi menjadi beberapa tahap sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah, identifikasi potensi serta permasalahan masalah didasarkan kebutuhan murid dan guru terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Pengumpulan data, penelitian ini data didapatkan melalui kegiatan studi lapangan dan studi pustaka.
3. Desain produk, tahap desain produk ini diperoleh melalui analisis kurikulum, analisis materi, analisis produk, dan analisis situasi kondisi sekolah.
4. Pengembangan pada dilaksanakan berdasarkan desain produk yang telah dirancang dengan berlandaskan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan.
5. Validasi ahli, tahap dilaksanakan untuk memvalidasi produk yang telah selesai dan dilakukan oleh pakar media, pakar materi, serta guru kelas.
6. Revisi produk, tahap ini dilaksanakan berdasarkan hasil penilaian dari validasi pakar media, pakar materi dan, guru kelas.

7. Uji coba produk, pelaksanaan tahap ini melibatkan 5 murid untuk mendapatkan masukan serta saran mengenai media yang dikembangkan.
8. Produksi akhir, hasil akhir penelitian ini adalah media kartu domino Pancasila yang sudah selesai direvisi dengan saran dan masukan dari proses validasi dan uji coba.

Meskipun demikian, seluruh tahapan utama dalam pengembangan tetap dilaksanakan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk. Dengan demikian, modifikasi yang dilakukan tidak mengurangi ketepatan metodologi, melainkan menyesuaikan dengan kondisi penelitian tanpa menghilangkan prinsip dasar dari model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang diterapkan mencakup wawancara, observasi, angket, serta tes. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan proses pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan media kartu domino Pancasila berdasarkan penilaian validator, guru, dan murid. Tes yang dilaksanakan berfungsi agar mengetahui serta mengukur kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes disusun dengan mengacu pada indikator Robert Ennis [15], yaitu penjelasan dasar, penarikan kesimpulan, serta strategi dan taktik. Setiap butir dirancang berdasarkan indikator tersebut agar memiliki kesesuaian konstruk dan mampu merepresentasikan keterampilan berpikir kritis murid secara tepat. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan statistik, dimana analisis deskriptif bertujuan untuk menghitung persentase kevalidan dan persentase kepraktisan media berdasarkan hasil angket validasi ahli dan angket respon, sedangkan analisis statistik digunakan untuk menguji keefektifan media melalui uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian pada bagian pendahuluan, dapat menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan media yang dapat mengaktifkan keterlibatan murid. Oleh karena itu, setelah dilakukan analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan dan merancang media pembelajaran berupa kartu Domino Pancasila yang disesuaikan dengan karakteristik murid. Media yang telah dirancang kemudian dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Canva*. Media kartu domino Pancasila terdiri dari 28 kartu yang memuat materi terkait nilai-nilai Pancasila. Dalam artikel ini, hanya ditampilkan beberapa contoh kartu sebagai representasi dari keseluruhan desain media yang dikembangkan sebagai berikut.



Gambar 1. Media Kartu Domino Pancasila
Sumber: Peneliti

Setelah tahap desain selesai, media pembelajaran kartu domino pancasila divalidasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum diimplementasikan dipembelajaran pendidikan pancasila. Validasi ahli dilaksanakan oleh pakar media dan pakar materi melalui instrumen validasi dengan tujuan untuk memastikan kualitas produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli yang telah dilaksanakan dengan detail angket *skala likert* 1 hingga 5 berdasarkan Widoyoko [17].

Tabel 1. Hasil Validasi Materi Pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Isi	20
2	Aspek Pembelajaran	19
3	Kesesuaian dengan Karakteristik	9
Jumlah		48
Rata-Rata		16

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan rumus dari Ircham Mchfoedz [16] diperoleh 96% dan menurut skala presentase Suharsimi Arikunto [17] hasil tersebut dikatakan “Sangat Baik”. Penilaian tersebut didasarkan pada penyajian materi yang tersusun secara logis, memudahkan pemahaman, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, keunggulan utama media terletak pada isi kartu yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam lingkup kehidupan sehari-hari murid, sehingga tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendorong murid untuk mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Hal ini menjadikan media tidak hanya informatif, tetapi juga bermakna dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	45
2	Komponen Penyajian	21
Jumlah		66
Rata-Rata		33

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan rumus dari Ircham Mchfoedz [16] diperoleh 88% dan menurut skala presentase Suharsimi Arikunto [17] hasil tersebut dikatakan “Sangat Baik”. Melalui hasil validasi materi dan media menunjukkan bahwa media kartu domino Pancasila memiliki tingkat validitas yang sangat baik. Kemudian tingkat kepraktisan media kartu domino Pancasila dievaluasi melalui analisis respons pembelajaran yang diberikan oleh guru dan murid. Hasil mengenai tanggapan terhadap penggunaan media kartu domino Pancasila tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Respon Guru terhadap media kartu domino Pancasila

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	48
2	Komponen Penyajian	24
3	Kelayakan Isi	19
4	Aspek Pembelajaran	19
5	Kesesuaian dengan Karakteristik	9
Jumlah		119
Rata-Rata		23,8

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{119}{125} \times 100\% = 95,5\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan rumus dari Ircham Mchfoedz [16] diperoleh 95,5% dan menurut skala presentase Suharsimi Arikunto [17] Suharsimi Arikunto (2019) hasil tersebut dikatakan “Sangat Baik”. Guru kelas juga menanggapi mengenai tampilan yang menarik tercermin dari desain yang terstruktur, pemilihan warna yang tepat, serta elemen visual yang mendukung materi. Sehingga mampu meningkatkan perhatian murid sehingga mempermudah pemahaman materi dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Selain hasil respon guru, terdapat hasil respon murid sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Murid Terhadap Media Kartu Domino Pancasila

No	Indikator	Presentase	Kategori
1	Rasa keingintahuan murid	93,47%	Sangat Baik
2	Aspek Materi	90,14%	Sangat Baik
3	Aspek Tampilan	92,17%	Sangat Baik

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

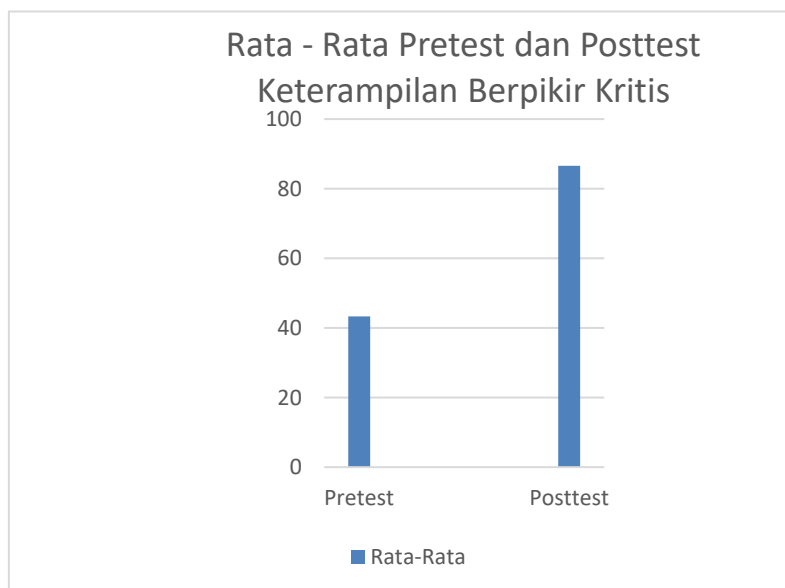
$$P = \frac{1595}{1725} \times 100\% = 92,46\%$$

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penghitungan rumus dari Ircham Machfoedz (2017) diperoleh 92,46% dan menurut skala presentase Suharsimi Arikunto (2019) hasil tersebut dikatakan “Sangat Baik”. Analisis kepraktisan melalui angket respon guru dan murid terhadap media pembelajaran kartu domino Pancasila menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu 95,5% hasil respon guru dan 92,46% sehingga media mencapai katagori sangat praktis untuk digunakan.

Keefektifan media kartu domino Pancasila dalam penelitian ini mengacu pada hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* murid sebagai instrumen kemampuan berpikir kritis. *Pretest* digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal sebelum penerapan media pembelajaran, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui capaian kemampuan setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran kartu domino Pancasila. Perbandingan antara kedua hasil tersebut memberikan gambaran mengenai adanya peningkatan kemampuan dalam berpikir kritis yang dialami oleh murid. Dengan demikian, selisih skor antara *pretest* serta *posttest* dijadikan sebagai indikator utama dalam menilai tingkat kriteria keefektifan media kartu domino Pancasila yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran. Berikut hasil rerata *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen berpikir kritis murid kelas IV.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Rerata Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis

No	Aspek	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Rata-rata	43,73	86,66	Meningkat



Gambar. 2. Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest Murid

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata tes kemampuan dalam berpikir kritis murid menunjukkan adanya peningkatan dari *pretest* ke *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran kartu domino Pancasila sebesar 42,91. Namun, untuk memperkuat hasil tersebut secara statistik, diperlukan analisis lanjutan. Oleh karena itu, dilakukan uji prasyarat sebagai analisis lanjutan berupa uji normalitas untuk mengidentifikasi distribusi data sebagai dasar dalam menentukan analisis selanjutnya. Berikut hasil uji normalitas data menggunakan SPSS 27 dengan metode *Shapiro-Wilk*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,948	23	0,270	Normal
Posttest	0,919	23	0,062	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel, data pretest dan posttest menunjukkan distribusi yang normal. Pernyataan tersebut terlihat dari nilai sig. sebesar 0,270 untuk *pretest* dan nilai sig. 0,062 pada *posttest* yang keduanya berada di atas batas ketentuan 0,05, sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, proses analisis dilanjutkan menggunakan uji parametrik, berupa uji *paired sample t-test*. Temuan ini sesuai dengan penelitian Nuryanah et al., (2025) yang menyatakan bahwa data yang berdistribusi normal memungkinkan penggunaan uji parametrik dalam pengujian hipotesis *paired sample t-test*. Berikut hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilaksanakan menggunakan SPSS 27 untuk mengetahui adakah perbedaan tidak setelah penggunaan media pembelajaran kartu domino pancasila.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample t-Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest-Posttest	-16,225	22	<0,001	Terdapat perbedaan

Melalui table berikut diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino Pancasila memberikan dampak nyata terhadap meningkatnya kemampuan dalam berpikir kritis murid pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila. Namun demikian, untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan yang terjadi secara lebih mendalam, dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan perhitungan rumus N-Gain. Hasil perhitungan rumus N-Gain digunakan untuk mengelompokkan tingkat, peningkatan ke dalam kategori tertentu, yaitu rendah, sedang, dan tinggi, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terkait efektivitas perlakuan yang diterapkan dalam pembelajaran [21].

$$\begin{aligned}
 N - \text{Gain} &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{86,64 - 43,73}{100 - 43,73} \\
 &= \frac{42,91}{56,27} \\
 &= 0,76
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain (g) sebesar 0,76 yang tergolong dalam kategori tinggi karena melebihi 0,71, sehingga mengindikasikan terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis murid yang berada pada tingkat yang tinggi setelah penerapan media kartu domino Pancasila. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh Maula [22] yang memanfaatkan media kartu domino dalam penelitiannya, hasil N-Gain sebesar 0,55 yang tergolong dalam kategori sedang. Sehingga penelitian ini menunjukkan capaian yang cenderung lebih baik karena 0,76 tergolong dalam kategori tinggi. Secara umum media ini memenuhi persyaratan yang valid, praktis, dan efektif. Peningkatan nilai rata-rata dan hasil uji statistik yang signifikan menunjukkan keefektifan tersebut. Peningkatan ini tidak terlepas dari sifat media yang interaktif dan kontekstual, yang memfasilitasi murid agar berketerlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan penelitian Sunaryati [7] bahwa pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membantu murid mengembangkan kompetensi pada abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan kartu domino Pancasila dapat membangun suasana belajar menjadi tidak membosankan serta lebih menarik, sehingga murid terdorong untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Irawati [20] bahwa permainan kartu domino dapat menjadi sarana untuk melatih murid untuk memecahkan masalah dengan penerapan logika. Dengan demikian,

penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif, seperti kartu domino Pancasila tidak hanya efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar murid, tetapi juga membantu mereka memperoleh kemampuan dalam berpikir kritis dan keterampilan abad ke-21 dengan maksimal.

4. KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media kartu domino Pancasila dinyatakan memenuhi kriteria tingkatan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Kevalidan media dibuktikan melalui hasil penilaian para ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media telah berada pada kriteria layak dari aspek isi, tampilan, dan penyajian dengan masing-masing presentase sebesar 96% serta 88%. Selain itu, kepraktisan media terlihat dari hasil respon guru dan murid dengan presentase 95,50% dan 92,46% yang mengindikasikan bahwa media praktis digunakan, menarik, serta mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran dengan baik.

Adapun keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan tes kemampuan berpikir kritis murid, yang terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* serta diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* $<0,001$ yang menegaskan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain juga menegaskan bahwa peningkatan berpikir kritis murid termasuk dalam klasifikasi tingkat tinggi sebesar 0,76. Dengan demikian, media kartu domino Pancasila dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran yang kreatif dan efisien guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis murid.

REFERENCES

- [1] T. Andayani and F. Madani, "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 924–930, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4402.
- [2] A. I. H. Harahap, *Pengembangan Instrumen Tes Berpikir Kritis Pada Materi IPA SMP/MTs Kelas VII Semester 2*. 2024.
- [3] L. Y. Utami and A. Wibowo, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Berbasis Budaya dan Ketahanan Pangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis," vol. 1, no. September, pp. 6–18, 2024.
- [4] M. I. Handayani and A. Wibowo, "Project Citizen Model in Citizenship Education and Its Impact on Critical Thinking Skills for Elementary School Teacher Education Students," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 276–281, 2022.
- [5] S. Damayanti and K. Suryadi, "Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Pendekatan Brain-Based Learning dalam Mewujudkan Iklim Belajar yang Menyenangkan," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 693–706, 2024.
- [6] D. A. Trisna and A. Wibowo, "Taman Cendekia : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Efektivitas Model Pembelajaran Grup Investigation Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V di SD Kasongan," vol. 7, no. 2, pp. 107–116, 2023.
- [7] T. Sunaryati, M. Sudharsono, I. R. Kurnia, M. F. Rayyan, and U. P. Bangsa, "Analisis Peran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Kompetensi Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar PENDAHULUAN Peranan pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter serta wawasan kebangsaan bagi generasi muda sangatlah penting terutama pada tingkat pendid," *JANACITTA J. Prim. Child. Educ.*, vol. 8, no. September, 2025.
- [8] A. Kusumaningsih, D., Rahmawati, S., Nurweni, "Peningkatan Hasil Belajar PPKN Model NHT Dengan Media Lapbook di SD Muhammadiyah Trayu," *Elem. Sch.*, vol. 11, pp. 301–307, 2024.
- [9] H. Wahyudin, S. Pendidikan, and P. Guru, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Efisien untuk Kelas I Sekolah Dasar," *Ainara J.*, vol. 5, no. 4, pp. 570–577, 2024.
- [10] K. Kanaya, "Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *J. BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inov. Pendidikan)*, vol. 6, no. 1, pp. 49–55, 2024, doi: 10.52005/belaindika.v6i1.139.
- [11] S. Rahmawati, "Promoting Pancasila ideology through comic-based learning media Promoting Pancasila ideology through comic-based learning media," *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 21, no. 2, pp. 321–331, 2024.

- [12] P. L. Lubis, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO KIMIA (DOMIKA) PADA MATERI SISTEM KOLOID KELAS X1 MIPA SMA N 1 MUARO JAMBI," *Skripsi*, pp. 13–14, 2023.
- [13] I. Nirwana, M. A. Nurcahyo, and Y. Listiari, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD," *J. Edukasi*, vol. 1, no. 3, pp. 325–335, 2024, doi: 10.60132/edu.v1i3.189.
- [14] S. Rofiqoh, M. Ridwan, and F. Hardiansyah, "Pengaruh Media Domino Pancasila Perkalian Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Di SD Mandala 1," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 1, 2025.
- [15] L. D. Septiany, R. P. Puspitawati, E. Susantini, and M. Budiyanto, "Analysis of High School Students ' Critical Thinking Skills Profile According to Ennis Indicators," vol. 5, no. 1, pp. 157–167, 2024.
- [16] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [17] E. P. Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.
- [18] Ircham Machfoedz, *Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif) Bidang Kesehatan, Keperawatan, Kebidanan, Kedokteran, Disertai contoh KTI, Skripsi, Tesis*. Yogyakarta: Yogyakarta: Fitramaya, 2017.
- [19] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019.
- [20] S. Nuryanah, S. Masfuah, and F. Fakhriyah, "Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan Media ISPEMA dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN 3 Bacin," *JANACITTA J. Prim. Child. Educ.*, vol. 8, no. 024, 2025.
- [21] C. Carla, I. Santoso, F. Fakhriyah, and C. C. Ika, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Problem Based Learning Berbantuan Media Caper di SD Info Artikel Pendidikan merupakan suatu investasi dalam pengembangan dan pelatihan dasar pengetahuan dan ketrampilan seseorang . Kemampuan berpikir kriti," *JANACITTA J. Prim. Child. Educ.*, vol. 8, no. 024, 2025.
- [22] Siti Minatul Maula, Arrofa Acesta, and Febby Fajar Nugraha, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Lensa Pendas*, vol. 8, no. 2, pp. 89–99, 2023, doi: 10.33222/jlp.v8i2.2981.
- [23] S. Irawati, "PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA DI SMA NEGERI 1 KRUENG BARONA JAYA," *Skripsi*, pp. 1–130, 2019.