

Analisis Pendefinisian Media *CardThink*: Fondasi Awal dalam Pengembangan Pembelajaran PPKn Berbasis Kartu

Maria Grace Putri Edi*

Program Studi PPKn, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: graceedi@staff.unram.ac.id

Article History

Received : April 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 15th, 2025

Abstract: Partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu hal penting untuk mendukung keberhasilan proses di kelas. Perlu dilakukan penyesuaian seperti penggunaan media dalam pembelajaran yang dilakukan guru di kelas agar siswa antusias. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu yang dinamakan *CardThink* guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas VII SMP. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konseptual. Fokus penelitian adalah membedah konsep, prinsip, dan potensi penerapan *CardThink* dalam konteks pembelajaran, tanpa melalui tahapan pengembangan produk (R&D). Data dikumpulkan melalui studi literatur yang meliputi buku, jurnal, dan artikel terkait media pembelajaran berbasis kartu, teori konstruktivisme, serta inovasi dalam pendidikan PPKn. Analisis data dilakukan dengan teknik *content analysis* menurut Krippendorff. Proses ini meliputi coding, kategorisasi, dan sintesis temuan untuk merumuskan kerangka konseptual media tersebut. Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang praktis, menarik, dan mendorong aktivitas berpikir kritis serta kolaboratif. Media *CardThink* dirancang untuk menggeser pendekatan pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, melalui aktivitas diskusi, simulasi peran, dan pemecahan masalah. Pengembangan media ini didasarkan pada prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta pembentukan sikap demokratis. Dengan demikian, *CardThink* diharapkan menjadi solusi inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran PPKn yang lebih bermakna, menyenangkan, dan partisipatif.

Keywords: Card Think, Media Pembelajaran, Partisipasi Aktif

PENDAHULUAN

PPKn sebagai mata pelajaran esensial memiliki peran strategis dalam membentuk karakter kebangsaan dan partisipasi aktif siswa sebagai warga negara yang baik. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PPKn masih cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini teridentifikasi melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas VII di SMPN 1 Malang, yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah, terutama dalam kegiatan diskusi dan penyampaian pendapat. Menurut Somantri (2001), pembelajaran kewarganegaraan seharusnya mampu membangkitkan kesadaran, pemahaman, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kehidupan demokratis di sekolah maupun di masyarakat. Rendahnya partisipasi ini menjadi tantangan utama yang harus segera diatasi melalui inovasi

pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. dalam Kerangka NKRI.” Sejalan dengan pandangan Uno dan Mohamad (2011), media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan konteks materi mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *CardThink* dikembangkan tidak hanya sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai alat eksplorasi pemikiran kritis dan sikap demokratis dalam pembelajaran PPKn.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penting untuk merancang media pembelajaran yang mampu menggeser pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Salah satu strategi yang efektif adalah melalui pengembangan media berbasis kartu yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Media seperti ini memungkinkan

siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, simulasi peran, dan pemecahan masalah. Menurut Arends (2012), pembelajaran yang aktif akan lebih bermakna jika peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses berpikir dan refleksi. Oleh karena itu, media CardThink dikembangkan sebagai alat bantu yang memfasilitasi aktivitas belajar aktif dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman.

Media CardThink juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Melalui penggunaan kartu berisi pertanyaan, situasi, dan peran, siswa didorong untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, serta menyusun argumen secara logis. Hal ini mendukung terbentuknya sikap demokratis dan keterampilan sosial yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran PPKn. Seperti yang diungkapkan oleh Hosnan (2014), penggunaan media yang inovatif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi ajar. Oleh karena itu, pengembangan media CardThink merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran PPKn yang lebih bermakna dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konseptual untuk mengeksplorasi pendefinisian *Media CardThink* sebagai fondasi awal pengembangan pembelajaran PPKn berbasis kartu. Fokus penelitian adalah membedah konsep, prinsip, dan potensi penerapan *CardThink* dalam konteks pembelajaran, tanpa melalui tahapan pengembangan produk (R&D). Data dikumpulkan melalui studi literatur yang meliputi buku, jurnal, dan artikel terkait media pembelajaran berbasis kartu, teori konstruktivisme, serta inovasi dalam pendidikan PPKn (Sugiyono, 2017). Sumber dipilih secara purposif berdasarkan relevansi dengan tema definisi media dan pembelajaran interaktif. Analisis data dilakukan dengan teknik content analysis (Krippendorff, 2018) untuk mengidentifikasi pola, karakteristik, dan hubungan antarkonsep dalam definisi *CardThink*. Proses ini meliputi coding, kategorisasi, dan sintesis temuan untuk merumuskan kerangka

konseptual media tersebut. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil analisis dari berbagai literatur (Creswell, 2014). Temuan penelitian disajikan secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana *CardThink* dapat menjadi dasar pengembangan model pembelajaran PPKn yang kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam tahapan ini terdapat beberapa rincian tahapan yang dilakukan. Tahap pendefinisian (*define*) ini meliputi lima langkah pokok yaitu a) *front-end analysis*, b) *learner analysis*, c) *task analysis*, d) *concept analysis*, e) *specifying instructional objectives*. Pada tahap ini dilakukan pendefinisian mengenai media yang dikembangkan mulai dari penentuan KD yang digunakan, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan persiapan uji validasi dan pengembangan produk. Tahapan- tahapan dalam pendefinisian ini di rinci sebagai berikut:

Lima bentuk analisis utama dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru. Selain itu, ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menentukan serta menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Ditemukan bahwa siswa mengalami kejenuhan dengan metode ceramah dan memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pendapat secara aktif. Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa pembelajaran PPKn dilaksanakan dengan guru memberikan materi pembelajaran dengan media power point dan guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Siswa kurang terlibat aktif karena guru menjadi pusat pembelajaran tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa secara keseluruhan dan juga hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran. Dari hasil analisis awal akhir teridentifikasi bahwa terdapat kesenjangan antara keadaan di lapangan dengan kondisi ideal yang mendasari adanya penelitian dan pengembangan ini. Kesenjangan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Keadaan di Lapangan dan Kondisi Ideal

No.	Keadaan di Lapangan	Kondisi Ideal
1	Siswa menyukai adanya media inovatif dalam pembelajaran	Guru menggunakan media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan
2	Guru masih menggunakan media biasa seperti power point	Guru menggunakan produk media pembelajaran terbaru yang inovatif
3	Guru belum menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang partisipasi siswa seperti media cardthink	Guru menggunakan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas

(Sumber: Data peneliti)

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*).

Analisis ini dilakukan untuk memahami karakteristik siswa kelas VII. Informasi diperoleh dari wawancara dan observasi yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan belajar secara visual dan

kinestetik serta lebih aktif dalam kegiatan berbasis kelompok. Analisis siswa yang diperoleh berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru kelas VII dan siswa kelas VII SMPn 1 Malang dijabarkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Wawancara Analisi Siswa

Subyek	Hasil Wawancara
Guru	a. Materi yang dijelaskan lebih dipahami oleh siswa apabila ada media inovatif yang mendukung b. Siswa kelas VII cenderung menyukai media-media praktis yang mudah digunakan
Siswa	c. Menyukai adanya media praktis yang menarik dalam pembelajaran

(Sumber: Data peneliti)

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk merancang urutan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur berdasarkan konsep utama yang harus dikuasai siswa dalam memahami peran daerah terhadap NKRI. Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep

pada materi yang digunakan pembelajaran dengan menggunakan media cardthik ini. Dalam penelitian dan pengembangan ini KD yang digunakan yaitu 3.6 “Mengasosiasi Karakteristik Daerah dalam Kerangka NKRI” dengan materi pokok Perjuangan menuju NKRI.

Tabel 3. Analisis Konsep

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.6 Mengasosiaso karakteristik daerah dalam kerangka NKRI	Perjuangan menuju Negara Kesatuan Republik Indonesia

(Sumber: Data peneliti)

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Fokus pada identifikasi tugas utama siswa sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Pada tahap ini, materi yang dikaji adalah KD 3.6 yang mengajarkan siswa tentang pentingnya peran daerah dalam kerangka Negara

Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas tugas utama yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis KI dan KD diharapkan kemampuan yang dikuasai siswa sebagaimana terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Tugas

Materi	Tugas yang diberikan
Perjuangan menuju Negara Kesatuan Republik Indonesia	a. Konsep mengenai perjuangan menuju NKRI b. Perjuangan para pahlawan menuju NKRI c. Peran daerah dalam kerangka NKRI

(Sumber: Data peneliti)

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk indikator yang spesifik, operasional, dan terukur, berdasarkan hasil analisis konsep dan

tugas. Tahapan ini dibuat berdasarkan hasil analisis tugas dan analisis konsep yang digunakan sebagai dasar penyusunan perangkat pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dipaparkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.6 Mengasosiasi karakteristik daerah dalam kerangka NKRI	a. Mendeskripsikan sejarah berdirinya NKRI b. Mendeskripsikan peran daerah tempat tinggalnya dalam kerangka NKRI

(Sumber: Data peneliti)

Pembahasan

Dari data yang ditemukan untuk tahap pendefinisian (*define*) dalam pengembangan *Media CardThink* menunjukkan bahwa temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran dan penelitian sebelumnya yang diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*) dan Kesenjangan Pembelajaran

Temuan yang menyatakan bahwa siswa mengalami kejenuhan akibat metode ceramah dan minimnya partisipasi aktif konsisten dengan teori student-centered learning (Weimer, 2013), yang menekankan perlunya pergeseran dari guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) ke pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif. Kesenjangan antara kondisi lapangan (penggunaan PowerPoint pasif) dan kondisi ideal (media inovatif seperti *CardThink*) memperkuat argumen Dick & Carey (2005) bahwa identifikasi masalah awal (*needs assessment*) adalah kunci dalam merancang media yang efektif. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Arsyad (2016) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Dominasi gaya belajar visual dan kinestetik pada siswa kelas VII mendukung teori Felder & Silverman (1988) tentang variasi modalitas belajar. Hasil wawancara (Tabel 2) menunjukkan bahwa siswa lebih responsif terhadap media praktis dan berbasis kelompok, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran kolaboratif (Johnson & Johnson, 2009). *CardThink*, yang dirancang berbasis kartu dengan elemen visual dan aktivitas fisik, secara teoritis dapat memfasilitasi gaya belajar ini, sebagaimana

dibuktikan dalam penelitian Mayer (2009) tentang efektivitas multimedia dalam pembelajaran.

3. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pemetaan konsep pada KD 3.6 (Tabel 3) tentang peran daerah dalam NKRI mengadopsi pendekatan elaborasi teori (Reigeluth, 1999), di mana materi disusun dari konsep makro (sejarah NKRI) ke mikro (kontribusi daerah). Hal ini memastikan urutan pembelajaran sistematis, sebagaimana ditekankan dalam prinsip Merrill (2002) bahwa pengorganisasian konsep harus hierarkis dan terintegrasi. Penyederhanaan materi kompleks ke dalam format kartu juga sejalan dengan temuan Sweller (1994) tentang *cognitive load theory*, di mana media visual membantu mengurangi beban kognitif siswa.

4. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Identifikasi tugas (Tabel 4) seperti analisis perjuangan pahlawan dan peran daerah menunjukkan pendekatan task-based learning (Willis, 1996). Aktivitas diskusi berbasis kartu dalam *CardThink* dapat menjadi scaffolding untuk mencapai kompetensi tersebut, sebagaimana dijelaskan dalam teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD). Penelitian Hmelo-Silver (2004) tentang *problem-based learning* juga mendukung bahwa tugas kontekstual (misalnya studi kasus daerah) meningkatkan pemahaman konsep abstrak seperti NKRI.

5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran (Tabel 5) yang terukur (misalnya "mendeskripsikan peran daerah") mencerminkan prinsip behavioral objectives dari Gagné et al. (2005). Kriteria spesifik-operasional ini memudahkan evaluasi efektivitas

CardThink, sebagaimana diukur dalam kerangka Kirkpatrick (1998) untuk evaluasi pembelajaran. Temuan ini memperkuat studi Anderson & Krathwohl (2001) bahwa indikator terukur diperlukan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada tahap define, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran PPKn di kelas VII SMPN 1 Malang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media yang monoton seperti PowerPoint dan metode ceramah yang dominan. Siswa cenderung pasif karena belum adanya media inovatif yang dapat merangsang keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai media yang praktis, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media *CardThink* dipandang sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi PPKn, khususnya KD 3.6 tentang perjuangan menuju NKRI. Media ini dirancang berdasarkan analisis konsep, tugas, dan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di lapangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada warga SMP Negeri 1 Malang yang telah berperan serta dan mendukung pelaksanaan penelitian ini dengan sangat luar biasa. Terima kasih juga diucapkan untuk teman sejawat yang membantu dan mendukung penuh pelaksanaan penelitian ini sampai terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Longman.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson.

- Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). *Learning and Teaching Styles in Engineering Education*. Journal of Engineering Education.
- Gagné, R. M., et al. (2005). *Principles of Instructional Design*. Cengage Learning.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Merrill, M. D. (2002). *First Principles of Instruction*. Educational Technology Research and Development.
- Somantri, N. (2001). *Mengembangkan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Uno, H. B., & Mohamad, A. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.