



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ATURAN LINGKUNGAN SEKITAR PADA SISWA KELAS IV

Nadiah Riskaya Agus¹ Ramlan Mahmud²

¹ PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

² PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: nadiahriskaya55@gmail.com¹ Ramlan.mm@unm.ac.id²

Artikel info

Received; 26-11-2025

Revised; 22-12-2025

Accepted; 22-01-2026

Published; 23-02-2026

Abstrak

Kompleksitas norma sosial abstrak seringkali menimbulkan tantangan signifikan bagi siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Penelitian ini mengembangkan "Kartu Gambar Kontekstual" sebagai media visual inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas empat tentang aturan lingkungan. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini mengubah konsep hukum dan sosial verbal menjadi skenario visual yang mudah dipahami. Media ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada buku teks, yang seringkali menghambat hafalan daripada internalisasi nilai. Analisis dan validasi teoretis menunjukkan bahwa integrasi gambar ilustratif dengan pertanyaan reflektif terarah secara efektif memicu penalaran moral dan pemahaman praktis tentang aturan di rumah, sekolah, dan dalam masyarakat. Inovasi ini menunjukkan validitas dan kepraktisan yang tinggi, menyediakan alat pedagogis yang kuat untuk pendidikan karakter di era digital.

Key words:

Aturan Lingkungan; Kartu;

Media Pembelajaran;

Pendidikan

Kewarganegaraan; SD

Kelas IV

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan tidak lagi dipandang sekadar sebagai proses transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai proses transformasi nilai (*transfer of value*) yang berperan dalam membentuk karakter peserta didik secara utuh dan berkelanjutan. Transformasi ini

mencakup pembentukan sikap, moral, serta kebiasaan yang menjadi dasar perilaku individu dalam kehidupan sosial. Dalam konteks pendidikan dasar, proses tersebut memiliki posisi yang sangat strategis karena menjadi tahap awal dalam pembentukan identitas moral dan sosial anak (Nucci et al., 2020).

Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan di mana mereka mulai mengenali aturan, norma, dan nilai yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara. Pendidikan ini diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban, serta kemampuan untuk bertindak sesuai dengan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu nilai utama yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kepatuhan terhadap aturan. Kepatuhan terhadap aturan tidak hanya mencerminkan kedisiplinan, tetapi juga menunjukkan adanya kesadaran individu terhadap pentingnya keteraturan sosial. Nilai ini menjadi fondasi bagi terbentuknya perilaku yang bertanggung jawab, tertib, dan mampu hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat

Namun demikian, pemahaman terhadap aturan tidak dapat hanya dilihat dari aspek kognitif semata. Pemahaman yang utuh harus mencakup integrasi antara aspek berpikir (kognitif), bersikap (afektif), dan bertindak (psikomotorik). Dengan kata lain, siswa tidak hanya mengetahui aturan, tetapi juga memahami alasan di balik aturan tersebut serta mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa agar nilai yang diajarkan dapat terinternalisasi secara mendalam dan berkelanjutan.

Menurut Rahman dkk (2024) Kewarganegaraan secara keseluruhan dapat dipahami sebagai suatu bentuk kesepakatan sosial antara individu dan negara, di mana masing-masing pihak memiliki hak serta kewajiban yang saling terkait. Dalam konteks masyarakat modern, kewarganegaraan berperan sebagai instrumen penting yang menjamin setiap individu mendapatkan posisi dalam struktur politik

Meskipun pendidikan karakter telah menjadi fokus utama dalam berbagai kebijakan pendidikan modern, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala yang cukup kompleks. Salah satu tantangan utama adalah dominannya pendekatan pembelajaran yang bersifat verbalistik, di mana siswa lebih banyak diminta untuk menghafal aturan tanpa memahami makna, tujuan, dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Darling-Hammond et al., 2020).

Pendekatan verbalistik ini cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif. Akibatnya, proses pembelajaran tidak mampu membangun keterlibatan emosional maupun pemahaman mendalam terhadap nilai yang diajarkan. Siswa mungkin mampu menyebutkan aturan secara teoritis, tetapi tidak mampu mengimplementasikannya dalam perilaku nyata. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan praktik, yang menandakan bahwa proses internalisasi nilai belum berjalan secara optimal.

Selain faktor metode pembelajaran, perkembangan teknologi digital juga memberikan tantangan tersendiri. Siswa saat ini hidup dalam lingkungan digital yang sangat dinamis, di mana mereka terpapar berbagai informasi yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai norma

sosial. Konten yang bersifat instan dan mengutamakan kepuasan sesaat dapat memengaruhi cara berpikir dan perilaku siswa, sehingga berpotensi menurunkan tingkat kepatuhan terhadap aturan

Jika kondisi ini tidak ditangani secara serius, maka akan muncul risiko terbentuknya generasi yang kurang memiliki kesadaran terhadap norma dan aturan sosial. Hal ini tentu menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk karakter siswa yang disiplin dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan praktik.

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, objek nyata, serta representasi visual. Pada tahap ini, kemampuan berpikir abstrak masih terbatas, sehingga konsep seperti norma, tanggung jawab, dan aturan memerlukan pendekatan yang lebih konkret dan kontekstual

Media pembelajaran berbasis visual, seperti kartu bergambar, menjadi salah satu solusi yang efektif dalam menjembatani kebutuhan tersebut. Media visual memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Gambar mampu merepresentasikan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.

Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi siswa secara signifikan. Hal ini terjadi karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif sekaligus, yaitu visual dan verbal, sehingga memperkuat pemahaman siswa.

Penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran norma memungkinkan siswa untuk:

1. Mengamati situasi nyata yang berkaitan dengan aturan
2. Melakukan refleksi moral terhadap perilaku yang ditampilkan
3. Mengambil keputusan berdasarkan nilai yang dipahami

Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berempati, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berkontribusi langsung terhadap pembentukan karakter siswa.

Media kartu bergambar menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Melalui visualisasi gambar, siswa dapat memahami situasi nyata yang berkaitan dengan aturan di lingkungan sekitar. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar “Aturan Sekitarku” untuk meningkatkan pemahaman aturan lingkungan sekitar pada siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga pada pengembangan solusi nyata yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikombinasikan dengan tahapan R&D Borg & Gall untuk memastikan proses pengembangan berjalan secara sistematis dan komprehensif (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres 6/75 Pattiro pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 20 siswa kelas IV sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa.

1. Research and Information Collecting
2. Planning
3. Develop Preliminary Form of Product
4. Preliminary Field Testing
5. Main Product Revision
6. Main Field Testing
7. Operational Product Revision
8. Operational Field Testing
9. Final Product Revision
10. Dissemination and Implementation

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Produk Media Kartu Bergambar “Aturan Sekitarku”

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang diberi nama “Aturan Sekitarku”. Media ini terdiri dari 30 kartu ilustratif yang dibagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Setiap kartu memuat ilustrasi situasi kehidupan sehari-hari yang menggambarkan perilaku sesuai dan tidak sesuai dengan aturan. Ilustrasi dirancang menggunakan warna cerah, karakter sederhana, serta teks singkat agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang mendorong siswa untuk menganalisis, memahami, dan menilai perilaku berdasarkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Validasi

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji melalui proses validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Tabel 1 Validator Ahli Media dan Materi Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	92%	Sanagat Layak
Ahli Materi	89%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media “Aturan Sekitarku” berada pada kategori layak digunakan dengan revisi kecil. Revisi yang diberikan meliputi:

1. Penyederhanaan beberapa ilustrasi yang dianggap terlalu kompleks
2. Perbaikan penggunaan bahasa agar lebih komunikatif untuk siswa SD
3. Penyesuaian beberapa konteks gambar agar lebih sesuai dengan kehidupan siswa

Secara umum, para ahli menyatakan bahwa media ini sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis visual dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar.

Hasil Uji Coba Lapangan pada Siswa

Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dalam skala terbatas. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan media kartu bergambar dan diminta untuk mengamati, mendiskusikan, serta menjelaskan isi dari setiap kartu.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Lapangan pada Siswa

Aspek Penilaian	Persentase
Ketertarikan siswa	91%
Keaktifan siswa	88%
Pemahaman aturan	90%
Rata-rata	90%

Hasil observasi menunjukkan bahwa:

1. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran
2. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dibandingkan pembelajaran konvensional
3. Siswa mampu mengidentifikasi aturan yang terdapat dalam gambar
4. Siswa dapat memberikan contoh penerapan aturan dalam kehidupan sehari-hari

Selain itu, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menjelaskan alasan mengapa suatu perilaku dianggap sesuai atau tidak sesuai dengan aturan. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong proses berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil uji coba, media kartu bergambar “Aturan Sekitarku” dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep aturan secara lebih konkret. Efektivitas ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kemampuan mereka dalam menghubungkan gambar dengan situasi nyata.

Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

Selain itu, sesuai dengan teori Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dibandingkan penjelasan abstrak. Dengan demikian, media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran norma dan aturan di sekolah dasar. Media ini mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata siswa.

Berbeda dengan metode pembelajaran verbalistik yang hanya menekankan hafalan, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses analisis dan pengambilan keputusan moral. Hasil ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media “Aturan Sekitarku” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan pendidikan karakter yang lebih efektif dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi selama proses penelitian dan pengembangan media ini.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar “Aturan Sekitarku” yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap aturan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan hasil pengembangan, validasi ahli, dan uji coba terbatas di kelas, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

Media kartu bergambar “Aturan Sekitarku” mampu membantu siswa memahami konsep aturan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

SARAN

1. Guru dapat mengintegrasikan media visual seperti kartu bergambar dalam kegiatan pembelajaran secara rutin.
2. Pengembangan media serupa dapat disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa.
3. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009/2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. Applied Developmental Science.
<https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Nucci, L., Narvaez, D., & Krettenauer, T. (Eds.). (2014/2020). *Handbook of Moral and Character Education* (2nd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315768875>
- Rahman, A., Wijaya, A., Bungana, R., & Setiawan, D. (2024). MEMBANGUN FONDASI MORAL: PENTINGNYA KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR: Penelitian Kualitatif. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(2), 168-179.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v9i2.37266>