

Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar

Robenhart Tamba ^{1*}

Putri Butar-Butar ²

¹⁻² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email:

Putrinbutar2@gmail.com

Kata Kunci

Kartu Domino
Media Pembelajaran
Pengembangan

Keywords:

Domino Cards
Learning Media
Development

Received: August 2023

Accepted: September 2023

Published: December 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media kartu domino pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 untuk siswa kelas III SDN 091453 Marihat Raja. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 091453 Marihat Raja dengan jumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner/angket dan tes. Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan: 1) Media pembelajaran kartu domino pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 dinyatakan sangat valid dengan skor 90% ahli angket materi, 90% ahli angket media, 88% ahli angket praktisi pendidikan, 88% ahli angket instrumen tes, 88% ahli materi, 88% ahli media dan 90% ahli tes, 2) Penilaian guru kelas III SDN 091453 Marihat Raja dinyatakan sangat praktis diterapkan dengan skor 92%, 3) Respon siswa mengerjakan *pretest* dan *post-test* saat uji coba lapangan penggunaan media pembelajaran kartu domino dinyatakan efektif dengan N-Gain Score 0,756 persentase 75,58%.

Abstract

This study purpose to determine the feasibility, practicality and effectiveness of using domino cards in learning theme 7 sub-theme 1 learning 6 for class III students at SDN 091453 Marihat Raja. This type of research is R&D (Research and Development) development research using the ADDIE model through 5 stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. The subjects of this study were all 14 class III students at SDN 091453 Marihat Raja. Data collection techniques using observation, questionnaires and tests. The results of the media research developed showed: 1) Domino card learning media on theme 7 sub-theme 1 learning 6 was stated to be very valid with a score of 90% material questionnaire expert, 90% media questionnaire expert, 88% education practitioner questionnaire expert, 88% test instrument questionnaire expert, 88% material experts, 88% media experts and 90% test experts, 2) The teacher's assessment of class III SDN 091453 Marihat Raja was stated to be very practical to apply with a score of 92 %, 3) Student responses did the pretest and post-test during field trials using Domino card learning media is declared effective with an N-Gain Score of 0.756 with a percentage of 75.58%.



© Tamba, Butar-butur, Purnomo. Published by Faculty of Education - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

DOI: <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>

PENDAHULUAN

Zaman modern sekarang, kehidupan manusia telah mengalami perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, salah satu terdapat pada bidang pendidikan. Terlihat bahwa sudah banyak perubahan-perubahan yang dialami oleh pendidikan. Sehingga tenaga pendidik ditekankan untuk mampu menjalankan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Undang- Undang Tahun 2003 Bab I No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan belajar

mengajar. Kurikulum 2013 memiliki 3 aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek keterampilan (psikomotorik), dan aspek sikap (afektif). Materi pembelajaran pada Kurikulum 2013 terdapat yang dirampingkan dan yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan dan yang ditambahkan tersebut tergabung pada beberapa mata pelajaran yang dinamakan dengan pembelajaran tematik (Nurmayani, 2015).

Menurut Trianto yang dikutip oleh Prastowo (2019), pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak. Pratiwi, R.K., & Arif, W. (2017) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum. Yaitu, pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari: pertama, penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa; dan kedua, pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan.

Materi pembelajaran yang disajikan dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mengiringi penjelasan guru sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang dijelaskan. Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat langsung melihat, mengidentifikasi dan menemukan hal-hal yang baru dari antara setiap pembelajaran berlangsung. Dengan mengidentifikasi dan menemukan hal yang baru, siswa akan memberikan respon yang baik pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi.

Menurut Winkel dalam Kristanto (2018), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Daradjat menyebutkan 5 macam fungsi media pembelajaran yang dikutip oleh Hasan, dkk (2021) antara lain: Fungsi edukatif, Fungsi sosial, Fungsi ekonomis, Fungsi politis, dan Fungsi seni budaya. Susilana, Rudi dan Cepi Riyana (2017) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok, yaitu: a) Media grafis, media cetak dan media diam. b) Media proyeksi senyap terdiri dari media OHT (*Overhead Transparency*) dan OHP (*Overhead Projector*), media slide, media filmstrip; c) Media audio, meliputi radio dan media perekam pita magnetik d) Media audio-visual diam e) media film atau film; f) Media televisi meliputi video-cassette recorder, televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Television/CCTV*), dan televisi siaran terbuka g) Multimedia meliputi media cetak, audio, dan audiovisual.

Made Wena (2016) mengidentifikasi sejumlah indikator penilaian yang dapat dimanfaatkan untuk menilai media pembelajaran. Sebagai aturan, penanda adalah kedalaman isi, permintaan tayangan isi pembelajaran, kejelasan dalam penggunaan bahasa, kejelasan tabel, gambar/ilustrasi/keaktifan dan tampilan secara umum. Proses belajar mengajar disekolah membutuhkan strategi pembelajaran yang baik agar terjalin pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk dan jenisnya. Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap keberlangsungan belajar. Media kartu domino dapat menjadi alat yang berguna bagi keberlangsungan pembelajaran siswa di sekolah. Karena, siswa dapat diajak untuk belajar sambil bermain (Istyasiswi, M.E., dkk, 2021).

Menurut Sudrajat dan Ahmad dikutip oleh Rahman (2019) bahwa, media kartu domino adalah media yang merupakan bagian dari media sederhana. Konsep keterbacaan gambar, dalam model grafis meliputi slet, gambar, diagram, fototabel, dan lain-lain. Sehingga media kartu domino yang dimaksud disini tergolong dalam jenis media gambar. Kartu domino termasuk dalam bagian dari media cetak. Kartu domino juga termasuk dalam kategori flashcard. Flashcard merupakan media gambar dengan kartu yang berukuran seperti postcard. Mumpuni, A., & Agus, S. (2020) media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan materi yang diajarkan. Seperti halnya dalam penelitian ini, mencakup materi pada tema 7 subtema pembelajaran 6 kelas 3 muatan Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika. Perpaduan komponen visual berupa gambar dan tulisan pada kartu domino direncanakan agar menarik perhatian bagi siswa selama pembelajaran berlangsung (Baihaqi, 2018).

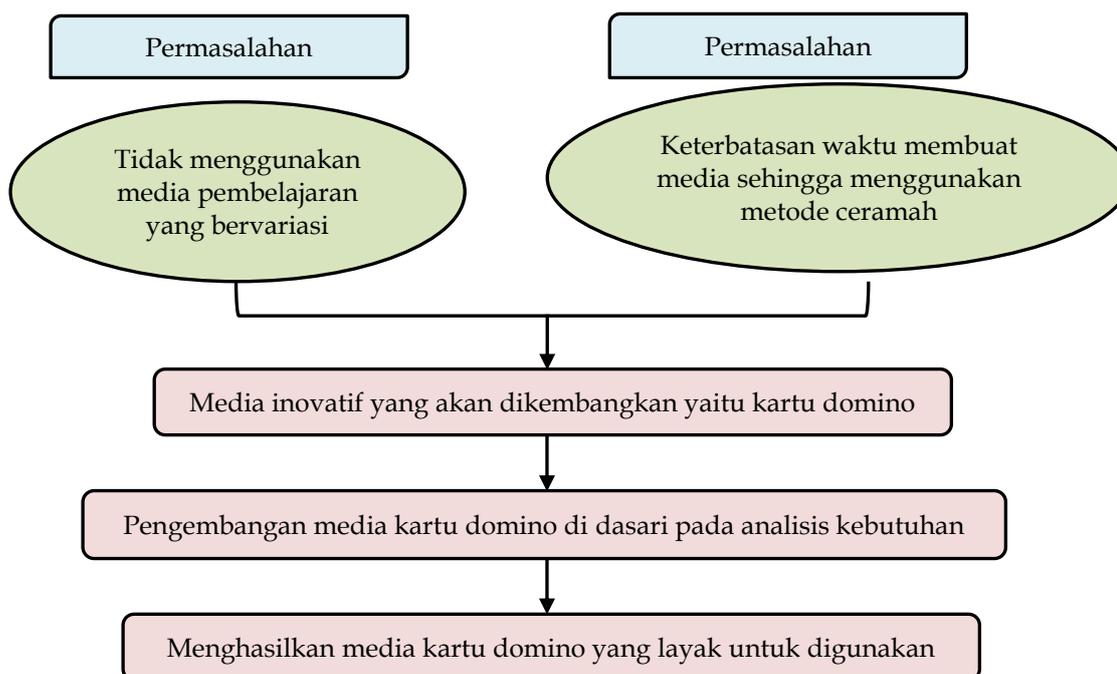
Nurhamidin, F. (2018) menyatakan bahwa domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: a) Ideal untuk materi yang hendak disampaikan, b) Dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa, c) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, d) Membantu siswa yang lebih pemalu menjadi lebih terbuka, dan e) Kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks. Menurut Nurhamidin, F. (2018) dikutip oleh Atikah, M., & T.N., Cholifah (2020), dalam penggunaan kartu domino pada umumnya terdapat cara-cara penggunaannya sebagai berikut: 1) Permainan ini dimainkan oleh 2, 3 atau 4 orang pemain. 2) Bagikan kartu domino yang khusus

dibuat untuk permainan ini, sampai habis terbagi untuk masing-masing pemain. 3) Pemain pertama meletakkan sebuah kartu di meja (undilah terlebih dahulu siapa yang jadi pemain pertama). 4) Dengan urutan sesuai jarum jam para pemain menjatuhkan satu kartu pada setiap gilirannya. 5) Nilai kartu yang dipasangkan (dijatuhkan) disesuaikan dengan nilai kartu yang ada (yang dijatuhkan) sampai pemain tidak memiliki kartu lagi. 6) Jika pemain tidak dapat berjalan maka ia kehilangan satu giliran dan menaruh setiap kartu yang tidak bisa dijalankan. Dan 7) Pemenangnya adalah pemain yang habis kartunya terlebih dahulu atau jika para pemain semuanya tidak dapat berjalan dan kartunya masih tersisa maka pemenangnya ditentukan oleh pemain yang kartu matinya paling sedikit.

Nurhayati (2020) dalam Nurmayani (2022) mengutip kelebihan dan kekurangan media kartu domino, antara lain: a. Kelebihan kartu domino ; (1) permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dapat dilakukan; (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) interaksi antar siswa lebih menonjol; (4) dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif; (5) menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka; (6) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka ; b. Kelemahan kartu domino; (1) membutuhkan waktu yang cukup lama; (2) tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino dan (3) mengganggu ketenangan belajar kelas lain. N.L.G. Wiratni, dkk (2021), mengatakan kartu domino memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Tema 7 Perkembangan Teknologi merupakan tema yang disajikan di kelas III Sekolah Dasar. Pada tema 7 terbagi atas 3 subtema dan 1 subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Namun, pada penelitian ini peneliti memilih subtema 1 perkembangan teknologi produksi pangan pembelajaran 6. Pembelajaran tersebut terfokus pada muatan Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika. Pembelajaran ini dijadikan peneliti sebagai bahan untuk mengembangkan media kartu domino. Berhubung dalam pembelajaran tersebut terdapat muatan pembelajaran yang berkaitan dan dapat dijadikan alat pembelajaran yang menyenangkan berupa media permainan.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung bahwa media pembelajaran sangat penting diterapkan kepada siswa sekolah dasar selama proses belajar mengajar karena bermanfaat untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap pelajaran serta membangkitkan jiwa semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran yang sering digunakan guru pada proses pembelajaran adalah globe, peta, atlas dan sejenis lainnya. Tetapi, ada baiknya terdapat media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang perkembangan belajar siswa. Namun media pembelajaran di sekolah masih minim, sehingga dalam pembelajaran guru sering menggunakan media sederhana. Keterbatasan waktu dan membuat media pembelajaran menjadikan kendala guru lebih sering menggunakan metode ceramah.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Research and Development (R & D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif, yaitu mengumpulkan data berupa angka dan melakukan analisis statistik sesuai dengan kaidah keilmuan seperti konkrit, objektif, terstruktur, rasional, dan sistematis Sugiyono (2018). Dalam penelitian dan pengembangan ini, penelitian menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091453 Marihat Raja, Desa Gunung Mariah Kecamatan Dolok Panribuan Kabupaten Simalungun Sumatera Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

Rusmayana (2021) yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 melibatkan pengembangan model ADDIE dengan lima tahap-tahap, yaitu: 1) Analysis: menganalisis di SDN 091453 Marihat Raja untuk mengetahui dan mengklarifikasikan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah khususnya pada siswa Kelas III melalui observasi, 2) Design: Produk yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu domino dimana terdapat 4 hal yang harus dirancang yaitu desain awal, desain bentuk, desain bahasa dan desain ukuran, 3) Development or Production: untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli angket, ahli materi, ahli media dan ahli instrumen tes, 4) Implementation or Delivery: melakukan uji coba kelompok besar melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran Kartu Domino di Kelas III SDN 091453 Marihat Raja, dan 5) Evaluations: memberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dengan hasil tes awal dan tes akhir dapat dijadikan bentuk pembuktian pemahaman siswa terhadap penerapan media pembelajaran kartu domino. , yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

Salim dan Haidir (2019) mengatakan pengumpulan data harus dipantau untuk memastikan bahwa data yang diperoleh terus valid dan dapat diandalkan di dalam penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner/angket dan tes. Menurut Nizamuddin et al (2021), pengumpulan data melalui tes merupakan suatu alat untuk instrumen yang digunakan dalam bentuk pengukuran. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja berjumlah 14 orang terdiri dari 7 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Sasaran penelitian pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 muatan Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika.

Analisis data pada penelitian ini terdapat 2 bagian yaitu pertama, data kualitatif berupa observasi, wawancara tersirat dan dokumentasi. Kedua, jenis data kuantitatif yang peneliti gunakan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas. Analisis validitas dan analisis praktikalitas menggunakan rumus *Skala Likert*. Analisis efektivitas terdapat 3 bagian yaitu, uji validitas tes menggunakan rumus *Product Moment*, uji reliabilitas tes menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dan hasil belajar siswa menggunakan rumus *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa media permainan yang dilaksanakan pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran 6. Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah meningkatkan hasil belajar pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 6.

Hasil penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa permainan kartu domino yang diterapkan di kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran 6. Hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah Kesesuaian pelaksanaan pelajaran dengan, kurikulum yang berlaku, penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, cara mengajar guru selama kegiatan proses belajar mengajar, tahap perkembangan peserta didik dan kondisi sekolah, permasalahan di kelas sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini beberapa hal yang dianalisis peneliti, antara lain:

- 1) Analisis Kurikulum : Siswa kelas III menggunakan kurikulum 2013 terlihat dari penggunaan buku teks berupa buku tematik dan RPP yang telah disediakan oleh wali kelas III
- 2) Analisis perangkat pembelajaran: Di kelas III terdapat beberapa perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, Buku Siswa, Kelender Akademik, Buku Absen, Media Pembelajaran dan lain sebagainya. Di sekolah tersebut terdapat beberapa media pembelajaran seperti globe, peta, gambar rangka manusia,

gambar metamorfosis dan lain sebagainya, namun di kelas III guru tidak memanfaatkan media tersebut.

- 3) Analisis peserta didik: hasil belajar yang dicapai oleh siswa/I masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa/I ini terjadi karena pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik perhatian siswa.
- 4) Analisis materi: Materi yang dianalisis adalah muatan Bahasa Indonesia “mencermati isi teks, menentukan kata dan melengkapi kalimat rumpang tentang teknologi produksi pangan dalam kehidupan sehari-hari”, Matematika “volume satuan tidak baku”, dan PPKn “karakteristik individu di lingkungan sekitar’.

b. Tahap Desain (Design)

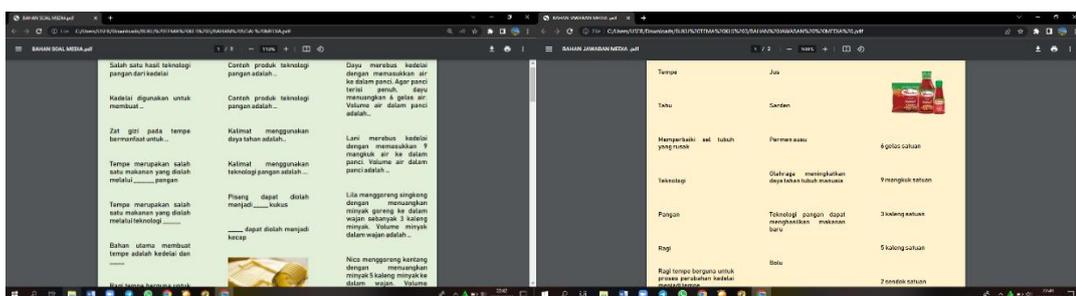
Peneliti mendesain beberapa bagian yaitu desain awal, desain bentuk, desain bahasa dan desain ukuran. Berikut penjelasan bagian-bagian yang peneliti desain, antara lain:

- 1) Desain Awal : mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dibuat pada media pembelajaran.
- 2) Desain bentuk: berbentuk kartu hampir sama dengan kartu domino pada umumnya dimana terdapat garis pembatas untuk memisahkan bagian atas dan bawah. Bentuk kartu bagian atas berisi tentang pertanyaan-pertanyaan sedangkan bagian bawah berisi jawaban.



Gambar 2. Desain Bentuk Media Kartu Domino

- 3) Desain Bahasa: tidak seperti kartu domino pada umumnya. Dimana hanya berisikan bulat-bulat berwarna merah. Namun, pada media pembelajaran kartu domino ini berisikan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Sub tema 1 Pembelajaran 6 muatan Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn. Peneliti menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dipahami oleh siswa/I kelas III.



Gambar 3. Desain Bahasa Media Kartu Domino

- 4) Desain ukuran: produk media pembelajaran kartu domino penelitian ini lebih besar dari kartu domino umumnya. Produk media pembelajaran kartu domino ini berukuran kartu KTP Indonesia.



Gambar 4. Desain Ukuran Media Kartu Domino

c. Tahap Pengembangan (Development)

Membuat produk awal berupa media pembelajaran kartu domino, memvalidasi produk kepada para ahli dan kemudian melakukan revisi produk berdasarkan saran/masukan dalam penilaian para ahli. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1) Produk Awal

Media pembelajaran kartu domino yang sudah dibuat menggunakan kertas PVC berukuran 8,56 cm × 5,398 cm atau seukuran KTP original Indonesia ; menempelkan kertas bermotif batik pada salah satu sisi kartu agar kartu lebih menarik untuk dilihat; membuat garis pembatas pada sisi kartu yang tidak ditempelkan kertas bermotif untuk membedakan tes dan jawaban materi pada kartu menggunakan lakban hitam; kemudian menempelkan tes dan jawaban yang telah didesain dan dicetak sebelumnya pada kartu yang telah dibuat garis pembatas, tes ditempel dibagian atas dan jawaban ditempelkan dibagian bawah.



Gambar 5. Bentuk Kartu Domino

2) Validasi Produk

Penelitian ini terdapat 4 hal yang akan divalidasi para ahli yang berbeda-beda. Keempat hal yang akan divalidasi tersebut adalah validasi angket, validasi materi, validasi media dan validasi instrumen tes. Berikut ini penjelasan keempat hal yang divalidasi tersebut.

1. Hasil Validasi Ahli Angket

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Angket untuk Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Kejelasan		
1	Kejelasan judul lembar angket	5
2	Kejelasan butir pertanyaan	4
3	Kejelasan petunjuk pengisian angket	4
Ketepatan Isi		
4	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	5
Relevansi		
5	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	3
Kevalidan Isi		
6	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	5
Tidak Ada Bias		
7	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan efektif	5
10	Penulisan sesuai dengan EYD	5
Total Skor yang diperoleh		45
Skor maksimal		50
Presentase nilai		90%
Kriteria		Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Angket untuk Ahli Media

No	Indikator	Skor
Kejelasan		
1	Kejelasan judul lembar angket	5
2	Kejelasan butir pertanyaan	4
3	Kejelasan petunjuk pengisian angket	3
Ketepatan Isi		
4	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	5
Kevalidan Isi		
6	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
Tidak Ada Bias		
7	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	5
Ketepatan Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan efektif	5
10	Penulisan sesuai dengan EYD	5
Total Skor yang diperoleh		45
Skor maksimal		50
Presentase nilai		90%
Kriteria		Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Angket untuk Ahli Instrumen Tes

No	Indikator	Skor
Kejelasan		
1	Kejelasan judul lembar angket	5
2	Kejelasan butir pertanyaan	3
3	Kejelasan petunjuk pengisian angket	4
Ketepatan Isi		
4	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	5
Kevalidan Isi		
6	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	5
Tidak Ada Bias		
7	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan efektif	5
10	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor yang diperoleh		44
Skor maksimal		50
Presentase nilai		88%
Kriteria		Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Angket untuk Praktisi Pendidikan

No	Indikator	Skor
Kejelasan		
1	Kejelasan judul lembar angket	4
2	Kejelasan butir pertanyaan	5
3	Kejelasan petunjuk pengisian angket	5
Ketepatan Isi		
4	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	4
Kevalidan Isi		
6	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	5
Tidak Ada Bias		
7	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9	Bahasa yang digunakan efektif	4
10	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor yang diperoleh		44
Skor maksimal		50
Presentase nilai		88%
Kriteria		Sangat Layak

Dari tabel diatas dilihat instrumen penilaian materi, media dan tes sangat layak diberi kepada ahli materi, ahli media, ahli instrumen tes. Dan instrumen penilaian praktisi pendidikan layak diberikan kepada praktisi pendidikan atau guru kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja. Penilaian diberikan ahli angket yaitu Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNIMED.

2. Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Aspek Isi Materi		
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di kelas III SD	4
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai pada pengembangan media pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 di kelas III SD	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pengembangan media pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 di kelas III SD	4
4	Kejelasan mengenai isi materi	4
5	Kelengkapan isi materi	4
6	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
7	Kesesuaian tes dengan materi	5
Aspek Bahasa		
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	5
9	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	5
Aspek Penyajian Materi		
10	Menggunakan contoh kasus yang dekat dengan siswa	4
11	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	4
12	Keterlibatan peserta didik	5
Total Skor yang diperoleh		53
Skor maksimal		60
Presentase nilai		88%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian ahli materi oleh Bapak Faisal S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNIMED materi yang ada dalam media pembelajaran kartu domino sangat layak diterapkan dan di uji coba lapangan. Validasi ahli materi menilai materi yang ada dalam media kartu domino dan RPP.

3. Validasi Ahli Angket

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Fisik		
1	Jenis bahan yang digunakan	5
2	Jenis kertas yang digunakan	5
3	Ukuran kartu domino	5
4	Ketahanan media kartu domino	5
5	Keamanan bahan yang digunakan untuk siswa	5
Aspek Gambar		
6	Kejelasan gambar	4
7	Kesesuaian gambar dengan materi	4
8	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas III	4
Aspek Warna		
9	Keterpaduan warna media kartu domino	4
10	Komposisi warna, gambar dan tulisan	4
11	Kemenarikan warna media kartu domino	4
12	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas III	4
Aspek Tulisan		
13	Kesesuaian ukuran huruf	4
14	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	5
15	Kejelasan tulisan dalam media kartu domino	5
Aspek Pemakaian		
16	Kesesuaian kartu domino dengan karakteristik siswa kelas III	4
17	Kepraktisan media kartu domino (mudah disimpan, dipindahkan dan dibawa kemana-mana)	4
18	Kemudahan menggunakan media kartu domino	5
19	Ketepatan media dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa	4
20	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama siswa	4
Total Skor yang diperoleh		88
Skor maksimal		100
Presentase nilai		88%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian ahli materi oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNIMED media pembelajaran kartu domino sangat layak diterapkan dan diuji coba lapangan. Validasi ahli media menilai media pembelajaran menyesuaikan media pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4. Validasi Ahli Instrumen Tes

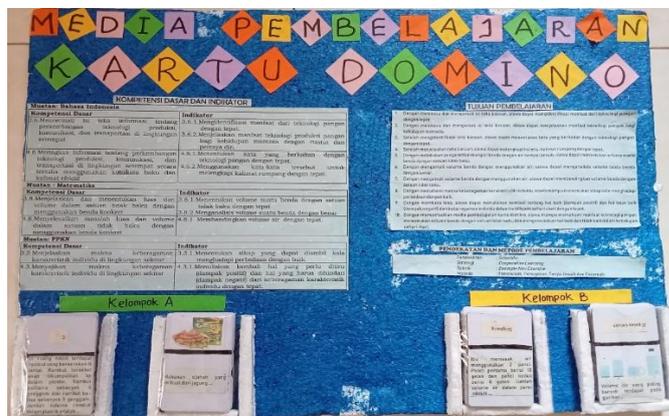
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Instrumen Tes

No	Indikator	Skor
Aspek Materi		
1	Tes sesuai dengan indikator	4
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Pilihan jawaban homogen dan logis	5
Aspek Konstruksi		
4	Pokok tes dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas	5
5	Rumusan pokok tes dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	5
6	Pokok tes tidak memberi petunjuk kunci jawaban	5
7	Pokok tes bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda	4
8	Gambar, grafik, tabel , diagram atau sejenisnya jelas dan berfungsi	4
9	Butir tes tidak bergantung pada jawaban tes sebelumnya	5
10	Panjang pilihan jawaban relatif sama	4
Aspek Bahasa/Budaya		
11	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
12	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
Total Skor yang diperoleh		54
Skor maksimal		60
Presentase nilai		90%
Kriteria		Sangat Layak

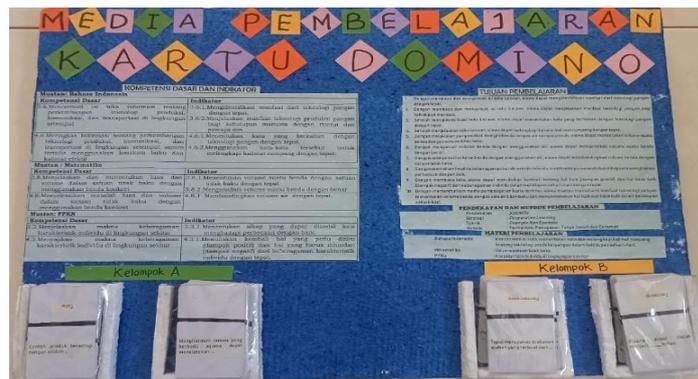
Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian ahli materi oleh Bapak Dr. Edizal Hatmi,SS., M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNIMED tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada penelitian ini sangat layak diuji coba dan diberikan kepada siswa/I Sekolah Dasar. Tes tersebut sudah sesuai dengan ranah kognitif yang diharapkan.

3) Revisi Produk

Saran dan komentar dari ahli media Bapak Waliyul Maulana Siregar, S.Pd., M.Pd yaitu menambahkan pokok-pokok materi pembelajaran pada papan media kartu domino agar pembaca mengetahui pokok materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Sebelumnya media pembelajaran pada papan media hanya tertera kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memperbaiki saran dan komentar dari ahli media pembelajaran kartu domino. Berikut ini produk media pembelajaran kartu domino sebelum dan sesudah revisi, antara lain:



Gambar 6. Produk Media Kartu Domino Sebelum Revisi



Gambar 7. Produk Media Kartu Domino Sesudah Revisi

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tabel 8. Hasil Penilaian Guru Kelas

No	Indikator	Skor
Aspek Media Kartu Domino		
1	Kesesuaian media kartu domino dengan materi pembelajaran	5
2	Kesesuaian media kartu domino dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD	4
3	Kepraktisan penggunaan media kartu domino dalam lingkungan sekolah	5
Aspek Penyajian Materi		
4	Kelengkapan isi materi sesuai dengan tema 7 subtema 1 pembelajaran 6	5
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4
6	Kesesuaian tes dengan materi	4
Aspek Pembelajaran		
7	Media dan materi yang digunakan membantu siswa dalam memahami pembelajaran	4
8	Kesesuaian media dan materi yang digunakan mampu melibatkan siswa untuk lebih aktif	5
Aspek Bahasa		
9	Ketepatan bahasa menggunakan kaidah Bahasa Indonesia dalam media kartu domino	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa	5
Total Skor yang diperoleh		46
Skor maksimal		50
Presentase nilai		92%
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas III oleh Ibu Lisbet Gultom, S.Pd media pembelajaran kartu domino disertai materi pembelajaran didalam media sangat praktis diterapkan dilapangan persekolahan. Terkhusus di SDN 091453 Marihat Raja di kelas 3 mampu dalam menggunakan media pembelajaran kartu domino. Terlihat bahwa antusias, keaktifan dan semangat siswa dalam bermain menggunakan media kartu domino tersebut. Penerapan media kartu domino dalam pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan RPP yang dikembangkan peneliti. Sehingga beberapa siswa memiliki perbedaan cara belajar ketika memanfaatkan media dan tidak memanfaatkan media pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini yaitu mengevaluasi siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi sub tema 1 pembelajaran 6 kelas III dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada penelitian ini. Tahap evaluasi penelitian ini terdapat 3 tahap, yaitu:

- 1) Uji validasi tes: dilakukan di kelas IV SD Negeri 091453 Marihat Raja T.A 2022/2023 berjumlah 15 orang siswa. Peneliti membuat 20 instrumen tes yang sesuai dengan materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 6 kelas III. Hasil validasi tes menggunakan rumus *Product Moment*. 20 instrumen tes yang divalidasi tersebut, terdapat 15 instrumen tes yang dikatakan valid dan 5 instrumen tes dikatakan tidak valid. Instrumen tes yang dikatakan valid dapat digunakan dan diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja.
- 2) Uji reliabilitas: dilakukan menggunakan data validasi tes yang sebelumnya. Yaitu hasil tes dari siswa kelas IV SD Negeri 091453 Marihat Raja. Dalam menguji reliabilitas tes, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Sesuai dengan kategori reliabilitas Guilford mengatakan bahwa apabila $0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$ maka reliabilitas dinyatakan tinggi. Karena hasil reliabilitas tes $r_{11} = 0,785$ maka reliabilitas tes dinyatakan tinggi. Oleh sebab itu, tes yang peneliti uji pada penelitian dapat diandalkan dan diuji coba secara berulang-ulang.

- 3) Hasil Belajar Siswa: Cara mengukur kemampuan siswa dapat dilakukan dengan memberikan tes berupa *pretest* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Peneliti memberikan tes kepada siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja pada saat uji coba produk ke lapangan persekolahan. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja menggunakan rumus *N-Gain*. Peningkatan hasil belajar siswa kelas III setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino pada uji coba produk dilapangan diukur dengan rumus *N-Gain*. Hasil uji *N-Gain* pada uji coba produk media pembelajaran kartu domino diperoleh nilai total *score N-Gain* 0,756 persentase 75, 58 dengan kriteria efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan Pembahasan di atas, maka simpulan hasil penelitian ini adalah:

- 1) Tingkat kevaliditasan atau kelayakan media kartu domino ditentukan oleh penilai 4 ahli yaitu ahli angket, ahli materi, ahli media dan ahli instrumen soal. Pertama, penilaian oleh ahli angket terdapat 4 bagian, antara lain penilaian angket untuk ahli materi memberikan nilai 45 dengan persentase 90% masuk pada bagian "sangat layak"; penilaian angket untuk ahli media memberikan nilai 45 dengan persentase 90% masuk pada bagian "sangat layak"; penilaian angket untuk ahli instrumen tes memberikan nilai 44 dengan persentase 88% masuk pada bagian "sangat layak" ; dan penilaian angket untuk praktisi pendidikan memberikan nilai 44 dengan persentase 88% masuk pada bagian "sangat layak". Kedua, penilaian oleh ahli materi memberikan nilai 53 dengan persentase 88% masuk pada bagian "sangat layak". Ketiga, penilaian oleh ahli media memberikan nilai 88 dengan persentase 88% masuk pada bagian "sangat layak". Dan keempat, penilaian oleh ahli instrumen tes memberikan nilai 54 dengan persentase 90" masuk pada bagian "sangat layak".
- 2) Tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu domino diberikan oleh guru atau tenaga pendidik kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja saat pelaksanaan uji coba produk dilapangan. Pemberian nilai oleh guru kelas III SD dengan nilai 46 dengan persentase 92% masuk pada bagian "sangat praktis".
- 3) Tingkat keefektifan media pembelajaran kartu domino diberikan oleh siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja dengan hasil tes awal dan tes akhir. Hasil belajar siswa saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*) menggunakan media pembelajaran kartu domino mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 47,64 menjadi 86,14. Hasil uji *N-Gain Score* 0,756 persentase 75,58 dengan kriteria efektif. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 091453 Marihat Raja.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, M. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 47-58. Diunduh di <https://ejournal.upi.edu/index.php/%20pedadidaktika/article/view/7353>
- Cholifah, A. M. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD, 179-194. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. doi: <https://dx.doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- Dhea, S., dkk. (2022). Pengembangan Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 132-140. doi: <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i2.7865>
- Hasan, M., dkk. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group: Klaten
- Istyasiwi, M.E., dkk. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254-263. doi: <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Karli, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang: Surabaya.
- Mumpuni, A., & Agus, S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88-101. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- N.L.G. Wiratni, dkk. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD, 11(2), 120-134. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Diunduh di https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/630/384

- Nizamuddin, dkk. (2021). Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4). doi: https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Nurmayani, dkk. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino *Minus* dan *Plus* Berbasis IT Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 2549-1288. doi : <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.33435>
- Pratiwi, R. K., & Arif, W. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 277-283. doi: <https://doi.org/10.15294/JLJ.V6I4.15656>
- Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Rahman, M. T. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol Dan Makna Pancasila Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas IV SDN Babatan 1456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (5), 3-5. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitianpgsd/article/view/29093>
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Salim & Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis. Jakarta. Kencana
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2017). Media Pembelajaran. Wacana Prima : Bandung.
- Wena, M. (2016). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi Aksara.