

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO MATERI BAGIAN TUBUH HEWAN UNTUK KELAS IV**

**Ni Ketut Nita Pradnyawati<sup>1</sup>, I Komang Ngurah Wiyasa<sup>2</sup>**

Email: [nita.pradnyawati@undiksha.ac.id](mailto:nita.pradnyawati@undiksha.ac.id), [ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id](mailto:ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id)

**Universitas Pendidikan Ganesha<sup>1,2</sup>**

**Abstract** : This study aims to describe the design, determine the feasibility of the media, and also the effectiveness of the domino card learning media for the material of animal body parts for fourth grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model. Data was collected by means of a questionnaire/questionnaire and tests. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis to test statistical hypotheses by performing t-test. The results of this study are (1) Domino cards are designed with cards printed on thick paper, the front is divided into two parts containing material from animal body parts and used by connecting cards. (2) Feasibility of learning media: learning content expert test results 92.5%, learning design expert test 92.8%, learning media expert 91.7%, individual trial 92.5%, small group trial 93.6% , and 93.1% field trial. The percentage obtained as a whole achieves very good qualifications. (3) The results of hypothesis testing with dependent t-test obtained  $t_{count} = 7.835$  with  $df = 26$ ,  $t_{table}$  at a significance level of 5% = 1.706, it can be seen that  $t_{count} > t_{table}$  so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, domino card learning media is declared effective.

**Keywords** : Development, domino card, learning media.

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan media, dan juga efektifitas media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket/kuisisioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis statistik dengan melakukan uji-t. Hasil penelitian ini adalah (1) Kartu domino dirancang dengan kartu yang dicetak dengan kertas tebal, bagian depannya terbagi menjadi dua bagian yang berisi materi bagian tubuh hewan dan digunakan dengan cara menghubungkan kartu. (2) Kelayakan media pembelajaran: hasil uji ahli isi pembelajaran 92,5%, uji ahli desain pembelajaran 92,8%, ahli media pembelajaran 91,7%, uji coba perorangan 92,5%, uji coba kelompok kecil 93,6%, dan uji coba lapangan 93,1%. Presentase yang diperoleh secara keseluruhan mencapai kualifikasi sangat baik. (3) Hasil uji hipotesis dengan uji-t dependent memperoleh  $t_{hitung} = 7,835$  dengan  $df = 26$ ,  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% = 1,706 maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, media pembelajaran kartu domino dinyatakan efektif.

**Kata Kunci** : Kartu Domino, Pengembangan, Media Pembelajaran.

### **1. PENDAHULUAN**

Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran memerlukan interaksi antara guru, siswa dan lingkungan belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu topik dalam muatan pembelajaran tertentu. Sesuai dengan isi dari UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran tersebut, guru menggunakan kurikulum 2013 serta menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 2 Ayat 8, pendekatan saintifik adalah pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan saintifik digunakan oleh setiap guru untuk melakukan pembelajaran di kelas serta membutuhkan hal pendukung lainnya yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran oleh kelengkapan

setiap komponen dalam pembelajaran (Rohani, 2018). Dolong (2016) menyebutkan hal-hal yang termasuk dalam komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran merupakan target yang berkaitan dengan perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Peserta didik merupakan seseorang yang mengupayakan dirinya untuk berkembang dengan cara memperoleh pendidikan dan bimbingan dari seorang pendidik melalui pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidik merupakan seseorang yang telah mendapatkan kualifikasi untuk melaksanakan pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran merupakan mata pembelajaran beserta topik dan isinya yang termasuk bagian dari isi kurikulum. Metode merupakan cara yang dapat digunakan pendidik dalam penyampaian materi, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam pembelajaran. Media merupakan perantara yang digunakan untuk memperjelas penyampaian bahan ajar. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran melalui pengukuran yang dilakukan dengan sebuah instrumen tes dan atau non tes, kemudian skor yang diperoleh diinterpretasikan untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa (Dolong, 2016).

Kurang tersedianya fasilitas mengajar di sekolah seperti media pembelajaran dapat menjadi salah satu penyebab adanya proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta guru hanya menggunakan materi pada buku tematik guru dan buku tematik siswa. Hal tersebut berdampak pada siswa yang cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan menyebabkan komunikasi antara guru dan siswa menjadi berkurang. Buku yang digunakan hanya memiliki materi yang terbatas sehingga dapat menjadi hambatan dalam memberikan materi kepada siswa. Dengan demikian guru memerlukan adanya media pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut dan memerlukan adanya materi tambahan untuk melengkapi materi pada buku tematik.

Siswa kelas IV SD yang umumnya berusia 10 tahun mengalami fase operasional konkret, sehingga memerlukan suasana pembelajaran menyenangkan yang dapat diciptakan oleh guru dengan cara menerapkan salah satu metode dalam komponen pembelajaran dan memerlukan visualisasi dari materi pembelajaran yang dapat disajikan dalam sebuah media pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami suatu materi pelajaran dengan adanya pengalaman belajar dengan media pembelajaran (Desstya et al., 2017). Metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran tersebut seperti metode belajar sambil bermain. Metode tersebut membutuhkan suatu media pembelajaran berupa permainan edukatif. Ifrianti (dalam Rosarian et al., 2020) mendefinisikan metode belajar sambil bermain sebagai metode yang

dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan suasana dan kualitas pembelajaran yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Selain menggunakan metode belajar sambil bermain, pembelajaran yang dilakukan dengan siswa pada fase tersebut dapat menggunakan metode belajar berkelompok. Metode belajar kelompok atau kooperatif merupakan cara belajar yang melibatkan siswa untuk bekerjasama dengan teman sebayanya dalam sebuah kelompok (Bujuri, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi (data wawancara dan observasi ditampilkan pada lampiran 3 dan lampiran 5) di SD Nomor 4 Kerobokan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang terdapat di sekolah belum bisa memenuhi kebutuhan guru dalam penyampaian materi, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran khususnya pada muatan IPA mengenai bagian tubuh hewan. Hal ini sejalan dengan literasi IPA siswa Indonesia yang masih rendah dan berada pada kategori di bawah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hayat dan Yusuf (dalam Tursinawati, 2018) menjelaskan bahwa pada PISA 2006, dari 57 negara peserta siswa Indonesia berada pada posisi ke 50 dengan skor rata-rata 393. Pada study sebelumnya, yaitu PISA 2003, siswa Indonesia berada pada kelompok bawah dengan nilai rata-rata 395, tidak terlalu jauh terpaut dari siswa negara Brasil (390) dan Tunisia (385). Hal tersebut mencerminkan adanya komponen pembelajaran yang tidak sepenuhnya terdapat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang berfokus pada guru. Terdapat suatu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, seperti penggunaan media pembelajaran yang dapat memunculkan antusias siswa agar terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menambah keluasan materi pembelajaran pada buku, dan pembelajaran dapat berfokus kepada siswa. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah media kartu domino. Media tersebut berbentuk seperti kartu domino yang berisi pertanyaan serta jawabannya. Media kartu domino belum pernah digunakan oleh guru kelas, sehingga pengembangan media pembelajaran kartu domino dalam penelitian ini diperlukan dalam melakukan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar aktif dikelas. Penerapan media pembelajaran kartu domino dapat dilakukan dengan metode belajar berkelompok dan metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Materi Bagian Tubuh Hewan bagi Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung Tahun Ajaran 2021/2022". Media pembelajaran kartu domino memiliki manfaat terhadap pembelajaran, yang diketahui berdasarkan beberapa hasil penelitian, seperti penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat menunjukkan perbedaan yang signifikan antara

motivasi belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media, serta terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 37% (Muthoharoh & Cholifah, 2020). Media kartu domino layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar (Istyasiwi et al., 2021). Siswa yang belajar menggunakan permainan domino matematika dapat mencapai kriteria keberhasilan dengan presentase 63,6% (Marfu & Julaeha, 2020). Terdapat pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar siswa (Azizah, 2020).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Tahapan tersebut sebagai patokan terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Kelima tahap tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan angket, kuisioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis.

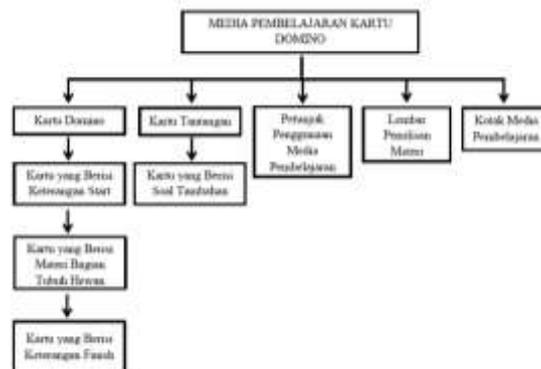
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan pemaparan langkah-langkah pengembangan media kartu domino menggunakan model ADDIE. Maka hasil akan dipaparkan juga pertahap.

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan ini diutamakan pada kondisi siswa yang terlihat saat pembelajaran, dan sumber belajar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan buku saat pembelajaran, dan kurangnya aktivitas siswa. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran kartu domino yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat menambah aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa terdapat siswa yang pendiam, suka bergerak, aktif dalam pembelajaran, kurang semangat dan kurang empati dalam belajar. Kemudian hasil analisis materi menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan materi pada muatan IPA, khususnya materi bagian tubuh hewan, sehingga siswa masih kurang memahami materi tersebut dan kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang keterbatasan materi. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk memahami materi tersebut. Berkaitan dengan materi pada muatan IPA tersebut, adapun kompetensi dasar yang digunakan adalah 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian/tubuh pada hewan dan tumbuhan dengan 3 indikator, yakni 3.1.1 Mengidentifikasi bagian tubuh hewan, 3.1.2 Merinci fungsi dari bagian tubuh hewan, 3.1.3

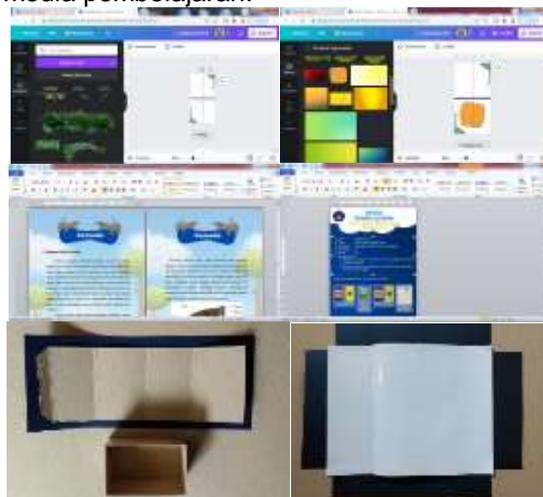
Mengorganisasikan bagian tubuh hewan beserta fungsinya.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap desain/perancangan. Pada tahap ini dibuat *flowchart* dan *storyboard*, merancang paket media pembelajaran kartu domino, menyusun instrument penilaian produk, dan menyusun RPP.



Gambar 1.1 *Flowchart* Media Kartu Domino

Selanjutnya adalah tahap *development* atau pengembangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran dan melakukan uji kelayakan media dengan ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran.



Gambar 1.2 Pengembangan media kartu domino

Selain mengembangkan produk fisik dari media kartu domino, dilaksanakan juga uji kelayakan produk melalui uji ahli isi, uji ahli desain dan media pembelajaran dengan dosen yang berkualifikasi dibidangnya. Hasil yang diperoleh: uji ahli isi pembelajaran 92,5%, uji ahli desain pembelajaran 92,8%, ahli media pembelajaran 91,7%.

Setelah tahap pengembangan, ada tahap implementasi. Implementasi dilakukan setelah produk media pembelajaran telah diuji oleh para ahli dan dapat dinyatakan layak sesuai dengan kriteria yang digunakan. Tahap ini meliputi penggunaan media pembelajaran kartu domino oleh siswa dalam proses

pembelajaran, seperti pelaksanaan uji perorangan yang terdiri dari 3 siswa, uji kelompok kecil terdiri dari 9 siswa, dan uji lapangan terdiri dari 27 siswa. Tahapan tersebut dilakukan setelah melaksanakan pretest yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran, tahap implementasi dilanjutkan dengan melakukan posttest kepada seluruh siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.



Gambar 1.3 Tahap Implementasi

Hasil dari uji coba perorangan 92,5%, uji coba kelompok kecil 93,6%, dan uji coba lapangan 93,1%. Presentase yang diperoleh secara keseluruhan mencapai kualifikasi sangat baik.

Tahap terakhir dari pengembangan kartu domino adalah evaluasi. Pada tahap ini dilaksanakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengevaluasi produk berdasarkan perbaikan yang diperoleh saat uji ahli dan siswa. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam uji efektivitas. Efektifitas media pembelajaran kartu domino dapat diketahui berdasarkan hasil uji-t dependent. Data diperoleh dengan menggunakan instrument soal pilihan ganda yang telah diuji dengan uji instrument seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh thitung sebesar 7,835 dengan  $df = 26$ , ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,706 maka

diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu domino pada materi bagian tubuh hewan muatan IPA.

#### 4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

##### a. Simpulan

Berdasarkan pemaparan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran kartu domino dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan.

##### b. Rekomendasi

Kepada pihak sekolah dan guru, agar menyediakan media pembelajaran kartu domino agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Kepada peneliti lain, direkomendasikan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2020). *Pengaruh Media Kartu Domat (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan*.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, IX(1), 37–50.
- Desstya, A., Novitasari, I. I., Razak, A. F., & Sudrajat, K. S. (2017). Refleksi Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4.
- Dolong, J. (2016). *Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran*. V, 293–300.
- Istiyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTU DOMINO RANTAI MAKANAN ( DORAMA ) PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.115>
- Marfu, I., & Julaeha, S. (2020). Pengaruh Permainan Domino Matematika pada Siswa SD Negeri Kelurahan Jati Mekar Kota Bekasi. *Jurnal Sinasis*, 1(1), 438–441.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 103 (2014).
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 6(2), 179–194.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,

- (2003).
- Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction using a Game Based Learning Method]. *Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, VII(1), 91–96.
- Tursinawati. (2018). PEMAHAMAN KONSEP LITERASI IPA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 7(1).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v7i1.5112>