

**PENGEMBANGAN MEDIA BERUPA KARTU DOMINO PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA 3 PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS IV SD
NEGERI 101788 MARINDAL**

***DEVELOPMENT OF MEDIA IN THE FORM OF DOMINO CARDS THEMATIC
LEARNING THEME 3 ON STRUCTURE AND FUNCTION OF PLANTS MATERIAL
CLASS IV STATE 101788 MARINDAL PRIMARY SCHOOL***

Oloan Marianti Siregar¹, Samsul Bahri²,
^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
oloanmariantisiregar@umnaw.ac.id, samsulbahri@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of domino cards which can be used as a varied learning media in thematic lessons in class IV at SD Negeri 101788 Marindal. With the learning media in the form of modified domino type cards, students are more interested and active in learning in class. The research carried out by the author used the Borg and Gall model research and development (R&D) method in seven stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, product design revision, product testing and product revision. The learning media in the form of domino cards on the material that has been developed has been tested through a media validation questionnaire with an average assessment of 65.00% classified as "Worthful", a material validation questionnaire with an average assessment of 82.00% categorized as "Very Eligible", and product trials at school: SD Negeri 101788 Marindal, Patumbak District, which received an average rating of 80.00% which was given a very "Worthful" rating. This shows that the media is "Worthful" to use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, in The Form of Domino Cards, Structure and Function of Plants.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang variatif pada pelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 101788 Marindal. Dengan adanya media pembelajaran berupa kartu berjenis modifikasi domino ini membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall dilakukan dengan tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk dan revisi produk. Media pembelajaran berupa kartu domino pada materi yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 65,00% dikategorikan "Layak", angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 82,00% dikategorikan "Sangat Layak", dan uji coba produk disekolah : SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 80,00% yang dikategorikan sangat "Layak" Hal ini menunjukkan media tersebut "Layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Berupa Kartu Domino, Struktur dan Fungsi Tumbuhan.*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
April 10 th 2023	June 10 th 2024	Juni 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa didapatkan secara formal maupun secara non formal. Pendidikan formal bisa didapatkan siswa melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau pendidikan Sekolah Menengah Pertama yaitu (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Bahasa Indonesia dan IPA.

Tematik adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam pembelajaran tematik guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Media Pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang telah dihadapi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV sekolah dasar 101788 marindal, guru mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Beliau pun telah mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media gambar, akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya, salah satu kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bahwa: (1) guru kurang kreatif/ kurangnya variasi dalam pembelajaran; (2) guru hanya menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar; (3) sehingga suasana belajar di kelas yang membosankan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan yaitu permainan kartu domino. Yang mana kita ketahui anak sudah mengenal permainan domino secara umum. Melalui penerapan pembelajaran dengan permainan kartu domino ini siswa dapat belajar secara kongkrit. Permainan ini dapat mengisi waktu, mengubah tekanan tinggi dan menimbulkan minat. Permainan kartu domino ini merupakan sesuatu yang menyenangkan yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.

Media kartu domino memiliki kelebihan untuk membuat peserta didik lebih aktif semangat belajarnya dengan media pembelajarannya yang seperti permainan dari pada media pembelajaran gambar diam yang masih bersifat menonton. Kartu domino disini bukanlah seperti kartu domino

yang biasa dipergunakan, akan tetapi melainkan sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran yang bentuknya seperti kartu domino, hanya saja yang membedakan didalamnya terdapat sebuah pernyataan yang terletak diruas bawah, dan jawaban yang terletak diruas atas, dan didalam kartu tersebut akan diberikan background yang menarik setelah itu pertanyaan yang diterapkan dalam kartu tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Adapun alasan saya ialah kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diterapkan hanya berpatokan pada buku paket saja, sehingga saya berkeinginan melakukan penelitian dengan menerapkan pengembangan media berupa kartu domino yang dimainkan secara berkelompok untuk menarik minat siswa dalam belajar dan memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar dikelas.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar pun sesuai dengan yang diharapkan.

(Menurut Dwika Fira Yulanda, Nurjannah) Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting khususnya dalam mengajarkan pada usia Sekolah Dasar yang masih tergolong anak-anak.

(Gerlach dan Ely 2014:03) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, berdasarkan perkembangan teknologi, pembelajaran menurut (Arsyad 2012:45) mengemukakan media dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu sebagai berikut:

(Menurut Dedy Juliandri Panjaitan, S.Pd.,M.Si) Media pembelajaran kartu domino merupakan alternatif pengajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membantu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Teori ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang dilakukan Rahayu (2018) yang memberikan hasil bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media pembelajaran kartu domino dapat meningkat hasil belajar siswa. Senada dengan penelitian Nurfitriani dkk (2016) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar pada peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga kartu domino lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional.

Menurut Wina (2020:57) Media didefinisikan sebagai suatu perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Alat atau penyangga yang dapat menyampaikan informasi selama proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Itu dibuat untuk memudahkan guru dan siswa berkomunikasi dan menyalurkan pembelajaran.

Media yang akan dikembangkan peneliti yaitu media yang dimodifikasi dari permainan kartu domino yang sering dimainkan oleh orang dewasa. (Daniati2020:59) Kartu domino merupakan sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang satu sisinya terdapat tanda

yang menyatakan nilai 1-6. Disini peneliti mengubah isi dan desain kartu domino dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV sehingga dapat menarik rasa ingin tahu siswa.

(Menurut Dr.Dedy Juliandri Panjaitan, S.Pd., M.Si) Banyak macam media pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satu cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino.

Menurut Rusman (2014: 254), Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang meningkatkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat: 2020).

Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang menonton (Sukmawarti, Hidayat: 2020). Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021)

Tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam kurikulum disekolah khususnya disekolah dasar. (Usman Sumartowa 2006:2) mengemukakan perlunya pembelajaran tematik diajarkan pada Sekolah Dasar memiliki berbagai alasan, berikut alasannya yaitu: a. bahwa tematik berfaedah bagi suatu bangsa, maksudnya ialah tematik merupakan dasar teknologi, tematik juga sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, karena Insinyur dan Dokter yang baik memerlukan dasar yang baik mengenai berbagai gejala alam, b. bila diajarkan menurut cara yang tepat, maka tematik merupakan suatu pelajaran yang memberikan kesempatan berfikir kritis, c. bila tematik diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan anak sendiri maka tematik bukan mata pelajaran yang bersifat hafalan saja untuk anak, d. mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan, yaitu memiliki potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhannya. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ipa memang sangatlah penting untuk diberikan kepada anak SD karna dapat melatih siswa berfikir kritis, dapat memahami gejala-gejala alam disekitarnya melalui berbagai percobaan-percobaan.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan, media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran seperti memungkinkan keseragaman dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar yang dapat diulang menurut kebutuhan, dan lain-lain. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Buku teks menjadi salah satu sumber belajar dan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena mudah dalam penggunaan dan praktis dalam membawanya.

(Paolo dan Marten 2006:12) mengemukakan keterampilan proses sains untuk anak-anak, yaitu adalah sebagai berikut: 1) Mengamati, 2) Mencoba memahami apa yang diamati, 3) Mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, 4) Menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Selanjutnya Paolo dan Marten juga menegaskan bahwa pembelajaran tematik tercakup juga coba-coba dan

melakukan kesalahan, gagal dan mencoba lagi. Ilmu Pengetahuan Alam tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang kita ajukan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.

Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa media kartu domino sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tema untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Observasi , Angket , Wawancara , Dokumentasi

Teknis analisis data pada penelitian pengembangan adalah mendeskripsikan semua pendapat. Saran dan semua tanggapan dari evaluator yang terdapat pada lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, serta perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan hasil pengembangan yang berupa kartu domino. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan Skala Likert yang berkereteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata sekor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Sedangkan untuk menentukan hasil presentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu

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

Keterangan: p = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

100 = Konstanta

Hasil dari skor penilaian menggunakan Skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk ini divalidasikan oleh 2 validator ahli, yaitu; Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd. Ibu Lia Afriyanti Nasution, M.Pd. Validasi ini dilakukan agar produk yang akan dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk yang akan dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan materi, kekurangan materi dan lain dan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diujicobakan dilapangan. Adapun data hasil dari validator ahli media dan ahli materi, yaitu sebagai berikut :

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kejelasan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan	3	Cukup Layak
2.	Ketepatan pemilihan huruf dan ukuran huruf	4	Layak
3.	Ketepatan penempatan teks	4	Layak
4.	Kejelasan kemenarikan petunjuk penggunaan media	4	Layak
5.	Kemenarikan gambar	3	Cukup Layak
6.	Ketepatan ukuran gambar	4	Layak
7.	Ketepatan kemenarikan warna background	3	Cukup Layak
8.	Kejelasan gambar	3	Cukup Layak
9.	Ketepatan penempatan gambar	2	Kurang Layak
10.	Ketepatan keawetan media	3	Cukup Layak
11.	Media dirancang secara praktis	3	Cukup Layak
12.	Media kartu domino sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD	3	Cukup Layak
Total Skor		39	

a. Validasi Media (Draf 1)

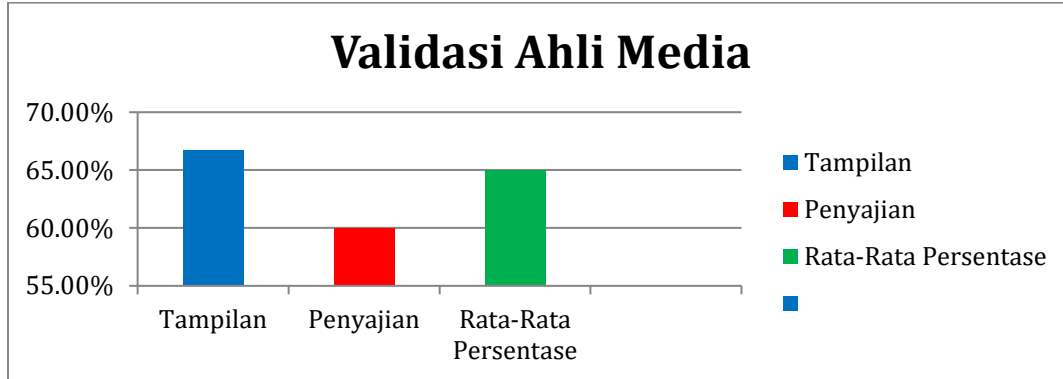
Validasi Media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Negeri Kelas IV terdiri dari satu validator yaitu Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd. dengan aspek penilaian tampilan dan aspek penilaian penyajian. Validasi media digunakan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada tabel 4.1 dan gambar 4.1 berikut :

Tabel 1 Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media

No	Aspek Penilaian	$\Sigma \times$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
	Tampilan	30	45	66,67%	Layak
2.	Penyajian	9	15	60,00%	Layak
	Jumlah	39	60		
	Rata-rata Persentase			65,00%	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada gambar 1



Gambar 1 diagram hasil validasi media oleh validator ahli media

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa aspek Kelayakan tampilan yang terdiri dari 9 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 30 dari skor maksimal 45 memperoleh nilai persentase 66,67% dan aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 3 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 9 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai persentase 60,00%. Berdasarkan persentase dari skor keduanya didapati rata-rata persentase sebesar 65,00% (warna hijau pada gambar) dengan kategori “Layak”. Skor penilaian dari kelayakan aspek tampilan (warna biru pada gambar) dan kelayakan aspek penyajian (warna merah pada gambar) yakni persentase penyajian yang terbesar dengan persentase 65,00%. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

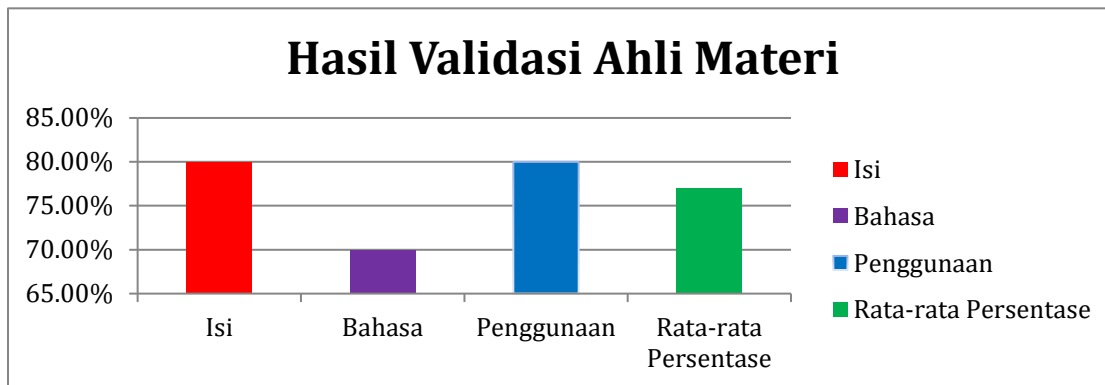
b. Validasi Materi (Draf 1)

Validasi Materi pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Kelas IV terdiri dari satu validator yaitu Ibu Lia Afriyanti Nasution, M.Pd dengan aspek penilaian isi, aspek penilaian bahasa dan aspek penilaian penggunaan. Validasi materi digunakan untuk melihat kelayakan materi yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Isi	8	10	80,00%	Layak
2.	Bahasa	7	10	70,00%	Layak
3.	Penggunaan	12	15	80,00%	Sangat Layak
	Jumlah	27	35		
	Rata-rata Persentase			77,00%	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 3



Gambar 3 diagram hasil validasi materi oleh validator ahli materi

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2 dapat diketahui bahwa aspek Kelayakan isi yang terdiri dari 2 butir soal penilaian memperoleh jumlah 8 dari skor maksima 10 memperoleh nilai persentase 80,00% serta aspek Kelayakan bahasa yang terdiri dari 2 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 7 dari skor maksimal 10 memperoleh nilai persentase 70,00% dan Kelayakan penggunaan yang terdiri dari 3 butir soal memperoleh jumlah 12 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai persentase 80,00%.

Berdasarkan persentase dari skor ketiganya didapati rata-rata persentase sebesar 77,00% (warna coklat pada gambar) dengan kategori “Layak”.

Skor penilaian dari kelayakan aspek isi (warna merah pada gambar) kelayakan aspek bahasa (warna ungu pada gambar) dan kelayakan aspek penggunaan (warna biru pada gambar) yakni persentase penggunaan yang terbesar dengan persentase 77,00%. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

5.Revisi Desain

Media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Negeri kelas IV yang telah divalidasi oleh para validator ahli bidangnya, kemudian tahapan selanjutnya yaitu memperbaiki produk media kartu domino materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD sesuai dengan kritik dan saran yang sudah diberikan oleh validator ahli. Hasil validasi tersebut memberikan informasi kepada peneliti terkait kelemahan pada media yang dikembangkan. Kritik dan saran yang diberikan validator yang disajikan pada

Tabel 3. Kritik dan Saran

No	Validator	Kritik serta saran validator	Keterangan
1.	Ahli Media	Keawetan media masih bisa diperbaiki, jadi yang lebih awet.	Sudah diperbaiki
2.	Ahli Materi	Media harus dirapikan. Penulisan EYD harus lebih baik lebih diperdalam dan khusus jangan umum.	Sudah diperbaiki

Sesuai dengan kritik serta saran yang telah diberikan oleh validator mengenai media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Negeri kelas IV, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan serta kekurangan yang ada didalam kartu sebagai media pembelajaran.



Gambar 3 Media Kartu Domino

a.Revisi Materi (Draf 1)

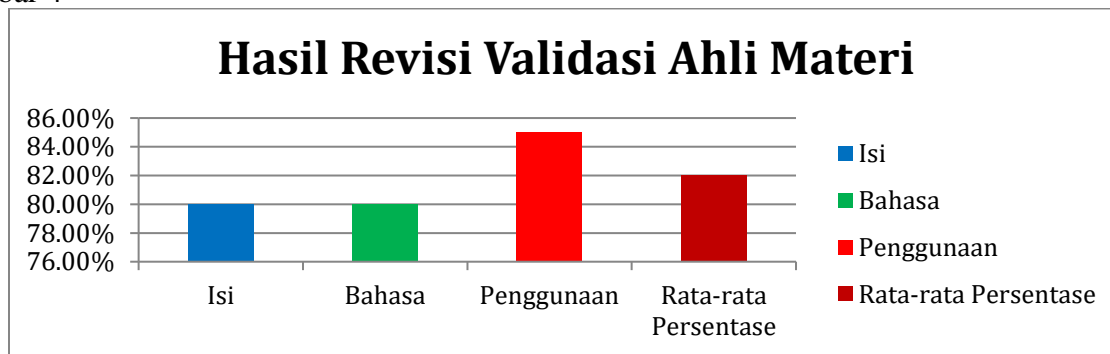
Revisi materi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan serta kelemahan dari media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD sebagai media pembelajaran.

Hasil revisi materi oleh validator ahli terdapat pada tabel 4.5 dan gambar grafik 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil revisi materi oleh validator ahli

No	Aspek Penilaian	$\Sigma \times$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Isi	16	20	80,00%	Layak
2.	Bahasa	8	10	80,00%	Layak
3.	Penggunaan	17	20	85,00%	Sangat Layak
	Jumlah	41	50		
	Rata-rata Persentase			82,00%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 4



Gambar 4 diagram hasil validasi materi oleh validator ahli materi

Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.6 dapat diketahui bahwa aspek Kelayakan isi yang terdiri dari 4 butir soal penilaian, memperoleh jumlah 16 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 80,00% serta aspek Kelayakan bahasa yang terdiri dari 2 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 8 dari skor maksimal 10 memperoleh nilai persentase 80,00% dan Kelayakan penggunaan yang terdiri dari 4 butir soal memperoleh jumlah 17 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 85,00%. Berdasarkan persentase dari skor ketiganya didapati rata-

rata persentase sebesar 82,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Skor penilaian dari kelayakan aspek isi (warna biru pada gambar) kelayakan aspek bahasa (warna hijau pada gambar) dan kelayakan aspek penggunaan (warna merah pada gambar) persentase terbesar dengan persentase seluruhnya 82,00%. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

6.Uji Coba Produk

Efektivitas dari produk yang dikembangkan dilihat pada uji coba produk yang dilakukan peneliti kepada guru walikelas di sekolah SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak.

Data Hasil Uji Coba Produk di SD Negeri 101788 Marindal

Uji coba produk di kelas IV SD Negeri terdiri atas 24 peserta didik dari satu kelas yang ada di SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak dengan lembar instrument pernyataan yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek tampilan. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui respon angket penilaian guru walikelas IV SD Negeri pada jumlah yang lebih besar terhadap media yang dikembangkan.

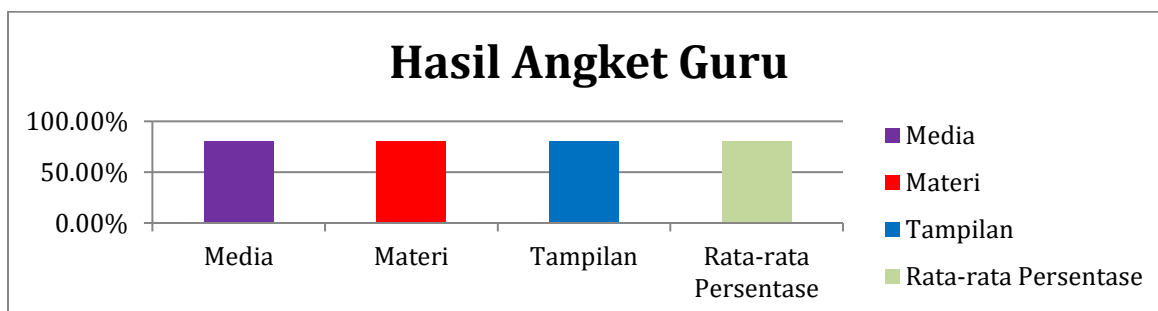
Hasil angket Guru Walikelas IV SD pada uji coba produk disajikan pada tabel 4.10 dan gambar 5 sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	$\Sigma \times$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Media	72	90	80,00%	Layak
2.	Materi	28	35	80,00%	Layak
3.	Tampilan	32	40	80,00%	Layak
	Jumlah	132	165		
	Rata-rata Persentase			80,00%	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil angket Guru Walikelas IV SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak yang disajikan pada gambar 4.11

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Kejelasan background dan warna tulisan	4	Layak
2.	Pemilihan huruf dan ukuran huruf	4	Layak
3.	Penempatan teks	4	Layak
4.	Kemenarikan penggunaan	4	Layak
5.	Kemenarikan gambar	4	Layak
6.	Ukuran gambar	4	Layak
7.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	Layak
8.	Kejelasan gambar	4	Layak
9.	Ketepatan penempatan gambar	4	Layak
10.	Keawetan media	4	Layak
11.	Media disajikan dalam sistematis dan jelas	4	Layak

12.	Media dirancang secara praktis	4	Layak
13.	Kesesuaian materi pembelajaran	4	Layak
14.	Mendorong rasa keingintahuan	4	Layak
15.	Bahasa yang digunakan berdasarkan EYD	4	Layak
16.	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	4	Layak
17.	Media dapat mudah digunakan	4	Layak
18.	Bersifat interaktif	4	Layak



Gambar 5 diagram hasil angket Guru Walikelas IV SD dalam uji coba produk di SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.11 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan media yang terdiri dari 8 butir soal penilaian memperoleh jumlah 72 dari skor maksimal 90 memperoleh nilai presentase 80,00% serta aspek kelayakan materi yang terdiri dari 7 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 28 dari skor maksimal 35 memperoleh nilai persentase 80,00% dan kelayakan tampilan yang terdiri dari 8 butir soal memperoleh jumlah 32 dari skor maksimal 40 memperoleh nilai persentase 80,00%. Berdasarkan persentase dari skor ketiganya didapati rata-rata persentase sebesar 80,00% (warna kuning pada gambar) dengan kategori “Layak”. Skor penilaian dari kelayakan aspek media (warna ungu pada gambar) kelayakan aspek materi (warna merah pada gambar) dan kelayakan tampilan (warna biru pada gambar) yaitu persentase tampilan yang terbesar dengan persentase 80,00%. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

7. Revisi Produk

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk final dari media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Negeri kelas IV dengan pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa SD Negeri kelas IV maka pelajaran Tematik telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi desain produk, uji validasi, dan uji lapangan.

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan produk ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan layak untuk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran

berupa kartu domino ini disajikan dengan tampilan yang menarik pada setiap kartu yang terkait dengan materi, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu siswa agar lebih aktif didalam kelas.

1. Penilaian Ahli Media

Penilaian pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino dilakukan oleh satu ahli media yaitu satu dosen UMN Al-washiliyah dan satu Guru Walikelas IV SD. Berdasarkan pada tabel 4.4 diperoleh aspek tampilan 66,67% dan aspek penyajian diperoleh 60,00%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 65,00%. Sesuai dengan tabel 4.4 produk kartu domino dinyatakan dalam kriteria sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan penilaian dari satu ahli media bahwa produk yang telah dikembangkan telah layak dalam penilaian dan layak diujicobakan dilapangan.

2. Penilaian Ahli Materi

Penilaian pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino dilakukan oleh satu ahli materi yaitu satu dosen UMN Al-washiliyah dan satu guru walikelas IV SD. Berdasarkan pada tabel 4.5 diperoleh aspek isi 80,00% aspek bahasa diperoleh 80,00%, dan aspek penggunaan diperoleh penggunaan diperoleh 85,00%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 82,00% Sesuai dengan tabel 4.5 produk kartu domino dinyatakan dalam kreteria sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan penilaian dari tiga ahli materi bahwa produk yang telah dikembangkan telah layak dalam penialaian dan layak diujicobakan di lapangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai pada hasil penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD dapat disimpulkan sebagai berikut: Media pembelajaran berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan telah dujukan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 65,00% dikategorikan sangat “Layak”, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 82,00% dikategorikan “Sangat Layak”. Media tersebut diuji coba oleh guru walikelas IV disekolah SD Negeri 101788 Marindal Kecamatan Patumbak yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 80,00% yang dikategorikan “Layak”

DAFTAR PUSTAKA

- Alannazir Wahyullah, 2016 “Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki”, *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2.
- Anwar Chairul, 2017, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Konteporer*, Yogyakarta ,IRCiSoD.
- Arsyad Azhar, 2011, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta, PT.Raja GrafindoPersada.
- Asyhari Ardian dan Helda Silvia, 2015, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Tematik Terpadu”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol.5, No.1.
- Azam Much, 2015 *Akrab dengan Dunia IPA untuk Kelas IV SD/MI*, Jakarta ,PT. TigaSerangkai Pustaka Mandiri.

- Daniati, dkk. (2020). "27 Cara Asyik Belajar Matematika". Magelang:Pustaka Rumah Cinta.
- Dwi Larasati Lucky, Sri Poedjiastoeti,2016, "Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Unsur bagi SiswaSMALB Tunarungu". *Journal of Chemical Education*, Vol.5, No. 1.
- Dwika Fira Yulanda, Nurjannah
- Fitriyahningsih Rahayu, Rochmawati, 2014, "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat JurnalPenyesuaian".*Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.2, No.2
- Filza Yulina Ade Sohibun, 2017, "Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*", *Jurnal Tadris* , Vol. 2, No. 2 .
- Hestuaji, dkk , 2013,"Pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan". *Journal Didaktika Dwija Indria*,3(1)
- Hidayat, dkk: 2021
- Irmawati Siti, 2015, "Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together(NHT) berbasis kartu domino terhadap pemahaman konsep hitung campuran" *Jurnal Didaktika Dwija Indria(Solo)*,Vol. 3, No.4.
- Irwandani dan Siti Juariah, 2016, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol.5, No.1
- Maratul Khasanah Puji, 2014, " Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD", *journal FKIP UNS*, Vol 4, No 2.
- Mardati Asih dan Muhammad Nur Wangid, 2015, " pengembangan media permainan kartu bergambar dengan teknik *Make a Match* untuk kelas 1 SD, *Jurnal Prima Edukasia*" Vol.3, No.2.
- Nuralita Lingga Dewi Riske, 2015, "Pengaruh Metode *Make a Match* Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia seperti Kebhiekkaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab Kediri Tahun Ajaran 2015" *Jurnal Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2, No.2.
- Nurfitriyanti, dkk. 2016. Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2),247-256.
- Putu Desak, 2013, "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan siswa", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1.
- Pt Diva Luh, 2013, "Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa KelasIV", *e-Jurnal Undiksha*, Vol 1, No 1.
- Panjaitan, Dedy .Juliandri (2016) Penerapan Permainan Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Kultural*. Volume 17 Nomor 1:6104
- Panjaitan, Dedy.Juliandri (2018, April).Permainan Domino Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *In The 8th International Conference on Lesson Study (ICLS)*.
- Rusman (2014: 254)
- Sukmawarti & Hidayat: 2020)

- Shawmi Ayu Nur, 2016, “Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah(MI)dalam Kurikulum 2013, ”, *Jurnal Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.3, No. 1 Sugiarti (2017: 111)
- Samatowa Usman, 2016, *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, Jakarta PT Indeks.
- Sanjaya Wina, 2015, Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi, Jakarta, Kencana.
- Simpiani Luh dan Nyoman Jampel, 2013, ”Penerapan Metode Bermain Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari2 Singaraja”, *E-Jurnal Undiksha*, Vol.1, No.1.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pengembangan R&D*, Bandung , Alfabeta.
- Sujiono Anas, 2013, *pengantar evaluasi pendidikan*, Yogyakarta, PT Grafindo Persada.
- Sulastri Ni Made, 2013, ”Penerapan *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenak Lambang Bilangan”. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.3., No 1
- Suprihatin Siti, 2015, ” Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.3 No. 1 .
- Syaifuddin Mohammad , 2017, “Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”, *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2.
- Riduwan, 2014, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung, Alfabeta.
- Tursinawati, 2016, “Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran Percobaan pada Pembelajaran Tematik di SDN Kota Banda Aceh”, *Jurnal Pesona Dasar*, Vol.2, No.4.