



Accepted: October 2024	Revised: December 2024	Published: February 2025
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Abu Zaeni

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: abuzaeni@gmail.com

Alfin Ngainun Na'ima

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: Alfinalfin0120@gmail.com

Abstract

This research develops a modified domino card learning media as a new innovation to enhance students' understanding in Thematic learning for Grade III at SDN Kebonrejo 1 Kepung Kediri, specifically Theme 8 "Praja Muda Karana" Subtheme 2 "Aku Anak Mandiri" Lessons 5 and 6. This research offers novelty by integrating game elements based on modified domino cards specifically designed to support more interactive and engaging thematic learning. The development model used is ADDIE, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and tests (pretest and posttest). Data analysis methods involved qualitative and quantitative analysis. Qualitative data were obtained through interviews and observations, which were analyzed to understand the learning context and validator feedback. Quantitative data were analyzed using Microsoft Excel and SPSS 29 to process the results of media validation, questionnaires, and pretest and posttest comparisons. Instrument validity was tested using Product Moment correlation, while questionnaire reliability was calculated using Cronbach's Alpha, with reliability values above 0.7 indicating adequate instrument consistency. The effectiveness test was carried out through N-Gain Score analysis, showing an increase in student learning outcomes from 46 to 88 with an N-Gain value of 78% (effective category). The practical implications of this research include the application of learning media that not only improves student learning outcomes but also creates a more enjoyable and interactive learning atmosphere. This media provides an alternative for teachers to overcome the limitations of conventional methods such as lectures and question-and-answer sessions. With an easy-to-use design, this media can be adopted by teachers in various schools for thematic learning and other relevant subjects.

Keywords: *Media Development; Modified Domino Cards; Thematic Learning.*

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu domino modifikasi sebagai inovasi baru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Tematik kelas III SDN Kebonrejo 1 Kepung Kediri, khususnya Tema 8 "Praja Muda Karana" Subtema 2 "Aku Anak Mandiri" Pembelajaran 5 dan 6. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan elemen permainan berbasis kartu domino yang dimodifikasi secara khusus untuk mendukung pembelajaran tematik yang lebih interaktif dan menarik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes (pretest dan posttest). Metode analisis data melibatkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, yang dianalisis untuk memahami konteks pembelajaran dan masukan validator. Data kuantitatif dianalisis menggunakan Microsoft Excel dan SPSS 29 untuk mengolah hasil validasi media, angket, serta perbandingan pretest dan posttest. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment, sementara reliabilitas angket dihitung dengan Cronbach's Alpha, dengan nilai reliabilitas di atas 0,7 menunjukkan konsistensi instrumen yang memadai. Uji efektivitas dilakukan melalui analisis N-Gain Score, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 46 menjadi 88 dengan nilai N-Gain sebesar 78% (kategori efektif). Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup penerapan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Media ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Dengan desain yang mudah digunakan, media ini dapat diadopsi oleh guru-guru di berbagai sekolah untuk pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lain yang relevan.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Pembelajaran Tematik; Kartu Domino Modifikasi.

Pendahuluan

Di dalam pendidikan di sekolah ketercapaian sebuah kompetensi bisa didapat dengan proses pembelajaran yang efektif guna memberikan pemahaman kepada peserta didik. Belajar merupakan perubahan sikap yang terjadi karena efek dari hubungan dengan lingkungan, yang bertujuan untuk memastikan pengalaman belajar lebih bermakna dan menghasilkan pencapaian belajar yang optimal. Keterampilan, pengetahuan, dan sikap positif yang diperoleh individu harus sesuai tujuan yang telah diharapkan, hal tersebut yang menjadi tanda bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan pembelajaran ini dapat terpengaruh oleh sejumlah aspek, diantaranya adalah media edukasi yang diterapkan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran (Nizwadi Jalinus & Ambiyar, 2016:2). Selain metode, dalam proses belajar media pembelajaran juga punya peran penting, hal ini dipengaruhi oleh metode yang biasa digunakan menentukan media yang sesuai dengan situasi yang dihadapi (Muhammad Hasan et al., 2021:16-17).

Guru dituntut untuk memakai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar sebagai sarana mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Media berawal dari kata jamak "medium" yang memiliki arti segala hal yang dapat bertindak sebagai penghubung dalam komunikasi. Selain itu "medium" juga dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang mampu membantu seseorang menyampaikan pesan (komunikator) kepada seseorang yang menerima pesan tersebut (komunikasi) (Hamzah Pagarra et al., 2022:5). Briggs dalam Sapriyah mengungkapkan, media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang dapat dipakai untuk menghantarkan pesan dan mendorong aktivitas belajar peserta didik. Contoh dari sebuah media pembelajaran dalam pendidikan adalah buku, video, kaset, gambar, foto, dan lain sebagainya (Sapriyah, 2019:471). Materi dapat

disampaikan dengan lebih mudah oleh guru kepada peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Pemahaman murid akan materi yang diajarkan oleh guru pun akan bertambah. Hamalik, dalam Andi Kristanto, menjelaskan secara rinci manfaat pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya: (1) Penyampaian pesan menjadi lebih jelas dan tidak hanya bersifat verbal; (2) Meningkatkan ketertarikan, semangat belajar, dan interaksi siswa dengan lingkungan nyata; (3) Menciptakan stabilitas dalam pembelajaran di kelas dan memberi dasar penting bagi perkembangan siswa; (4) Memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk mendorong kemandirian sesuai kemampuan dan minat; (5) Membentuk pola pikir yang logis dan berkelanjutan dengan bantuan visual; (6) Mengatasi kendala waktu, ruang, dan panca indra (Andi Kristanto, 2016:13-14).

Beberapa aspek harus dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran, pesan atau materi yang disampaikan harus memiliki sifat positif, dan bahasa yang dipakai harus mudah dipahami peserta didik. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru diharapkan menjelaskan secara sistematis, dengan penyampaian yang baik dan logis, serta menggunakan bahasa yang sopan agar siswa dapat menerima pesan atau materi dengan efektif. Sehingga, Tujuan penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi tercapai dengan baik (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002; 101).

Untuk mencapai tujuan kelas, media pembelajaran yang digunakan harus direncanakan dengan cermat. Guru harus melakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai agar materi pelajaran dapat dipahami dan diserap dengan efektif oleh peserta didik. Peran guru melampaui penyampaian materi kepada peserta didik; guru juga harus memperhatikan proses belajar dan pemahaman materi oleh peserta didik. Perhatian khusus harus diberikan oleh guru kepada peserta didik, seperti memberikan motivasi belajar atau nasihat. Dengan motivasi dan nasehat dari guru, peserta didik menjadi terdorong semangat mengikuti pembelajaran di sekolah.

Namun, dalam pembelajaran tematik di SDN Kebonrejo 1, terdapat sejumlah masalah yang diidentifikasi. Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 17 siswa kelas III, hanya 30% siswa yang menyatakan merasa tertarik dengan pembelajaran tematik yang dilakukan, sementara sisanya menyatakan bahwa metode yang digunakan kurang menarik. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata siswa hanya mencapai skor 65 dalam tes pemahaman materi pada tema tertentu, yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, di mana pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab, sehingga suasana kelas cenderung monoton. Data ini diperoleh dari survei kelas yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi, khususnya pada aspek kemandirian yang disajikan dalam tema tersebut. Sumber data berasal dari laporan mingguan guru kelas III dan catatan observasi tim pengajar pada semester sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran inovatif, seperti kartu domino modifikasi, dirancang untuk mengatasi permasalahan ini. Kartu domino adalah salah satu dari banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar siswa. Kartu merupakan selembar kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memiliki berbagai fungsi, mirip dengan karcis. Sementara itu, domino adalah kartu dengan bulatan-bulatan berwarna yang menunjukkan nilai angka untuk permainan domino (KBBI, 2024: "kartu"). Berbeda dengan kartu domino asli, kartu domino perlu dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas. Kartu domino modifikasi merupakan media pembelajaran visual karena hanya melibatkan indera penglihatan. Penggunaan

media visual sebagai alat bantu pembelajaran sangat sederhana, mudah dibuat, dan digunakan. Media ini memungkinkan siswa untuk memahami pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk visual yang lebih baik, serta memfasilitasi penjelasan konsep-konsep sederhana (Ina Magdalena, 2023:31).

Kebaruan dari media ini terletak pada integrasi elemen permainan dengan desain visual dan interaktivitas yang disesuaikan untuk mendukung pembelajaran tematik. Berbeda dengan media tradisional seperti flashcard atau media berbasis gambar statis, kartu domino modifikasi ini menawarkan pengalaman belajar berbasis permainan yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran lain, kartu domino modifikasi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, melibatkan seluruh siswa dalam permainan edukatif yang terstruktur. Fitur unik dari media ini meliputi desain kartu dengan ilustrasi tematik yang menarik, pertanyaan dan jawaban yang dirancang untuk memicu diskusi kelompok, serta mekanisme permainan yang mendorong kolaborasi antar siswa dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Keunggulannya dibandingkan media lain adalah penggunaan desain visual yang menarik dan fitur permainan yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kartu domino memiliki beberapa karakteristik aplikatif, yaitu: (1) sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan, (2) dapat juga digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dikuasai peserta didik, (3) permainan kartu domino modifikasi melibatkan seluruh peserta didik, (4) mendukung keterbukaan peserta didik yang cenderung pemalu, (5) kartu domino memiliki dua ruas yang dipisahkan oleh garis tengah, yang dapat digunakan untuk menempatkan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks (N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.B.P. Mardana, 2021:123). Permainan kartu domino modifikasi ini memiliki kesamaan dengan permainan kartu domino tradisional. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mendistribusikan kartu sesuai dengan jumlah kelompok tersebut. Kelompok yang mempunyai kartu bertuliskan start di sisi kiri berhak untuk meletakkan kartunya terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan kelompok yang mempunyai kartu jawaban dari kartu sebelumnya. Begitu seterusnya sampai membentuk pola yang tidak terputus. Permainan berakhir sampai kartu peserta habis yaitu kartu yang memiliki tulisan finish di sisi kanan kartu.

Dalam penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran tematik sering kali kurang memperhatikan aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa secara langsung. Studi-studi yang ada lebih banyak berfokus pada efektivitas media secara umum tanpa mengeksplorasi potensi media interaktif seperti kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar tematik. Penelitian ini mengisi kekosongan dalam literatur tersebut dengan mengevaluasi secara mendalam pengaruh kartu domino modifikasi terhadap pembelajaran tematik. Signifikansi penelitian ini terletak pada dampaknya yang luas, baik bagi guru maupun institusi pendidikan. Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan kartu domino modifikasi ini untuk memperkuat pembelajaran kolaboratif, di mana siswa didorong untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang ada di kartu. Selain itu, institusi pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk mengimplementasikan program pelatihan guru dalam menciptakan media pembelajaran serupa, yang dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran tematik tetapi juga mata pelajaran lainnya. Bagi guru, media ini memberikan alternatif praktis dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang mendukung

pembelajaran aktif dan interaktif. Dengan implementasi media ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D), atau disebut penelitian pengembangan (Andi Ibrahim et al., 2018:153). Metode penelitian pengembangan bertujuan untuk membuat produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Keunggulan model ADDIE terletak pada struktur lima tahapannya yang saling terintegrasi, sehingga setiap tahap dapat dievaluasi dan disesuaikan sesuai kebutuhan. Dalam konteks penelitian ini, model ADDIE sangat relevan karena memungkinkan peneliti untuk: 1) Menganalisis kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran secara rinci untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2) Merancang media pembelajaran berdasarkan data analisis yang valid. 3) Mengembangkan prototipe media secara bertahap sambil melibatkan umpan balik dari validator. 4) Mengimplementasikan media dalam lingkungan nyata untuk mengevaluasi dampaknya secara langsung terhadap hasil belajar siswa. 5) Mengevaluasi hasil implementasi dan melakukan perbaikan berdasarkan temuan.

Pemilihan model ADDIE dibandingkan model lainnya, seperti Dick and Carey atau 4D, didasarkan pada fleksibilitas ADDIE dalam mengakomodasi iterasi di setiap tahap dan kesederhanaannya dalam diterapkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis kelas.

Analisis diawali karena adanya suatu masalah yang terjadi dan diperlukan perbaikan yang baik untuk kedepannya. Proses desain adalah suatu rangkaian yang dimulai dengan perancangan konsep dan konten produk (Taufik Rusmayana, 2021:14). Pengembangan adalah proses pembuatan dan penyusunan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain (Eny Winaryati et al., 2021:24). Implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi, punya tujuan untuk menilai kualitas suatu produk dalam proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah penerapan dilakukan (Fitria Hidayat & Muhamad Nizar, 2021:33).

Penelitian di SDN Kebonrejo 1 Kediri melibatkan guru kelas III, siswa kelas III, dan dosen ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran tematik dalam uji coba produk ini. Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Wawancara dan observasi digunakan untuk mendapatkan data kualitatif, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada tiga validator dan peserta didik untuk mengevaluasi pengembangan media kartu domino modifikasi. Validator dalam penelitian ini terdiri dari tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Kriteria pemilihan validator Ahli Media adalah: 1) Memiliki pengalaman minimal lima tahun dalam pengembangan media pembelajaran. 2) Pernah terlibat dalam penelitian atau proyek pengembangan media berbasis visual. 3) Memiliki portofolio yang relevan dengan desain media edukatif. Kriteria pemilihan validator Ahli Materi adalah: 1) Merupakan guru atau dosen dengan pengalaman mengajar di bidang tematik selama lebih dari lima tahun. 2) Memiliki pemahaman mendalam tentang kurikulum dan materi pembelajaran tematik kelas III. 3) Pernah menjadi

narasumber atau pembicara dalam pelatihan terkait materi pembelajaran tematik. Kriteria pemilihan validator Ahli Pembelajaran adalah: 1) Berprofesi sebagai pendidik atau dosen di bidang pendidikan dasar. 2) Memiliki keahlian dalam metodologi pembelajaran interaktif dan inovatif. 3) Telah menerbitkan karya ilmiah atau buku di bidang pedagogi atau metodologi pembelajaran.

Validator memberikan penilaian terhadap media berdasarkan angket validasi yang mencakup aspek kejelasan, kesesuaian, dan kebermanfaatan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum implementasi.

Uji validitas dan reliabilitas angket, serta uji efektivitas media kartu domino modifikasi, dilakukan menggunakan uji normalitas desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score atau Uji Gain Ternormalisasi. Alat pengumpulan data yang digunakan termasuk angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Young dan Schmidt dalam Sulaiman Saat dan Sitti Mania, observasi didefinisikan sebagai pengamatan fenomena yang terlihat secara sistematis (Sulaiman Saat & Sitti Mania, 2020:94). Wawancara merupakan suatu proses interaksi tanya jawab yang melibatkan dua pihak atau lebih dengan tujuan memperoleh informasi. Pewawancara dan narasumber merupakan dua entitas yang terlibat dalam proses wawancara. (Handani et al., 2020:138). Kuisisioner atau angket merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden terkait dengan isu yang sedang diteliti (Anggy Giri Prawiyogi et al., 2021:449). Metode pengumpulan data yang sudah tersedia, baik yang telah terjadi atau data sekunder, dikenal sebagai dokumentasi. Peneliti hanya perlu mengambil data yang hanya berkaitan dengan variabel penelitian (Sulaiman Saat & Sitti Mania, 2020:97).

Penelitian ini memakai teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan data kuantitatif selama proses validasi untuk menilai kelayakan produk, hasil validasi produk yang telah dikembangkan, validitas, dan reliabilitas angket, serta untuk mengumpulkan informasi dari hasil observasi, wawancara, dan masukan dari validator. Dalam penelitian ini, data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan Ms. Excel 2019 dan aplikasi SPSS 29.

Selama proses validasi, data kualitatif dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan masukan validator. Sebaliknya, kelayakan produk, hasil validasi produk yang dikembangkan, pengujian normalitas dengan desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score atau disebut uji Gain ternormalisasi, dan pengujian validitas dan reliabilitas angket dievaluasi dengan data kuantitatif. Untuk melakukan analisis data kuantitatif, Microsoft Excel dan SPSS 29 untuk Windows digunakan.

Namun, metode *product moment* atau korelasi Pearson dapat digunakan untuk menguji validitas suatu soal untuk menentukan validitasnya. Metode ini menghasilkan nilai r_{hitung} dengan mengorelasikan skor masing-masing item dengan skor totalnya. Tabel-r memiliki nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$). Selain itu, angket atau kuesioner dianggap kredibel jika nilai Cronbach Alphanya lebih dari 0,6.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa elemen spesifik yang dirancang untuk mendukung pembelajaran tematik secara efektif. Elemen-elemen tersebut mencakup aspek desain visual, interaktifitas, dan relevansi dengan kebutuhan siswa.

Desain Visual

Desain kartu domino modifikasi dibuat dengan ilustrasi yang menarik dan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Setiap kartu memuat gambar yang relevan dengan tema pembelajaran, seperti ilustrasi yang mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa, yang membuat mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Desain ini juga mempertimbangkan keterbacaan, dengan ukuran huruf yang cukup besar dan jelas untuk siswa kelas III. Penempatan elemen visual dilakukan secara strategis untuk memastikan fokus siswa tetap pada materi pembelajaran.

Interaktifitas

Elemen interaktif dari kartu domino ini dirancang untuk mendorong kolaborasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Permainan domino memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, menghubungkan pertanyaan pada satu kartu dengan jawaban yang sesuai pada kartu lainnya. Mekanisme permainan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempromosikan diskusi dan kerja sama antar siswa. Interaktifitas ini juga membantu siswa yang cenderung pemalu untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kaitan dengan Kebutuhan Siswa

Media ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang dilakukan pada tahap awal penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran tematik yang disajikan secara verbal. Oleh karena itu, kartu domino modifikasi ini menggunakan pendekatan visual dan berbasis permainan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi. Media ini juga dilengkapi dengan soal-soal yang dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah.

Analisis Efektivitas

Pengujian efektivitas menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 46 menjadi 88, dengan skor N-Gain sebesar 78% (kategori efektif). Selain itu, respons siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan skor kepuasan rata-rata sebesar 94%. Respon ini menunjukkan bahwa desain visual, elemen interaktif, dan relevansi media dengan kebutuhan siswa telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Secara keseluruhan, media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan solusi praktis bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan desain visual yang menarik, elemen interaktif yang mendorong kolaborasi, dan relevansi yang tinggi dengan kebutuhan siswa, media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran tematik di berbagai sekolah.

Studi ini menghasilkan media kartu domino yang dimodifikasi untuk pembelajaran tematik di kelas III SDN Kebonrejo 1 Kepung Kediri pada tahun akademik 2023/2024. dengan topik diskusi tema 8 dan subtema 2 pembelajaran 5 dan 6. Analisis, atau analisis, adalah tahap pertama dalam pengembangan media kartu domino ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti mewawancarai guru di kelas III SDN Kebonrejo 1 untuk melakukan analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik. Analisis kompetensi bertujuan untuk menentukan kompetensi yang harus dimiliki siswa, sementara analisis karakteristik siswa bertujuan untuk menemukan media pembelajaran yang paling cocok untuk mereka gunakan. Selain itu, materi penelitian ini dianalisis

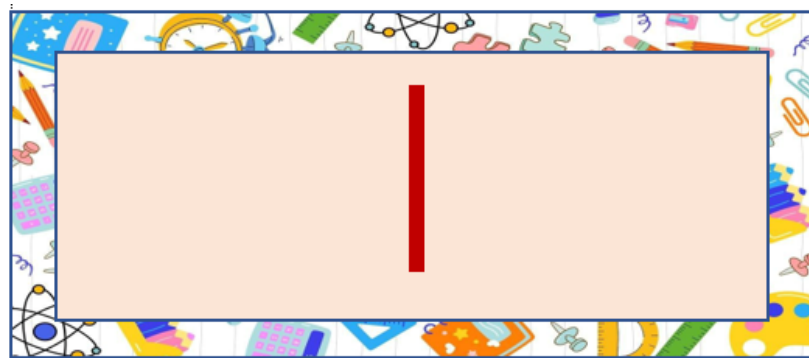
untuk mengetahui konsep-konsep materi pembelajaran yang dianggap sulit diingat oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat dapat membantu siswa mendalami pengetahuan mereka. Untuk mengembangkan media Kartu Domino Modifikasi, peneliti memilih pembelajaran tematik tema 8 dan subtema 2 pembelajaran 5 dan 6.

Dari hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru jarang sekali memakai media pembelajaran. Kegiatan belajar dikelas cenderung pasif karena hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam hal ini suasana kelas menjadi kurang menarik dan aktif, sehingga peserta didik merasa bosan jika pembelajaran hanya berfokus pada papan tulis dan buku paket tematik. Penggunaan media Kartu Domino Modifikasi pernah diterapkan dalam pembelajaran tematik tetapi hanya pada muatan matematika materi pecahan. Kartu Domino Modifikasi yang dipakai juga hanya berukuran kecil dan dibuat menggunakan kertas HVS yang ditulisi dengan bolpoin saja. Peserta didik merasa senang bermain Kartu Domino Modifikasi tersebut hanya saja ukuran yang kurang besar membuat peserta didik harus bermain dengan kelompok-kelompok kecil. Sehingga pembelajaran tidak efektif dan efisien karena peserta didik ingin berebut ingin bermain dulu.

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap desain, yang memiliki tujuan untuk menyusun dan merencanakan media kartu domino modifikasi sebagai produk yang dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk menetapkan hasil desain antara lain: Menentukan materi, merumuskan media pembelajaran, menyesuaikan materi dengan media, dan pembuatan media kartu domino modifikasi.



Gambar 1. Desain Kartu Bagian Depan



Gambar 2. Desain Kartu Bagian Belakang



Gambar 3. Gambar Kartu Bagian Belakang setelah disisipi matei



Gambar 4. Desain Stiker Box Kemasan

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah pengembangan. Pengembangan merupakan mewujudkan desain yang telah direncanakan menjadi sebuah kenyataan. Serangkaian tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembuatan media kartu domino modifikasi termasuk:

1. Merancang desain bagian depan dan belakang kartu domino modifikasi menggunakan Ms Word dengan ukuran lebar 8 cm dan panjang 18 cm.
2. *Print* desain pada kertas *buffalo* putih
3. Potong sesuai pola desain yang dibuat dan tempelkan bagian desain media bagian depan dan belakang menggunakan lem/ *double* tipe
4. Setelah kartu ditempel menjadi bolak-balik, letakkan kartu domino ke dalam plastik mika, kemudian rekatkan plastik mika memakai press mika
5. Potong sesuai ukuran kartu domino modifikasi
6. Print stiker kemasan kemudian tempelkan ke dalam kardus box tempat menyimpan media.
7. Media kartu domino modifikasi siap untuk digunakan

Pada tahap ini, peneliti menggunakan tiga validator: ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk memvalidasi media kartu domino modifikasi. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validasi oleh ahli media	85%	Sangat valid
2	Validasi oleh ahli materi	97%	Sangat valid
3	Validasi oleh ahli pembelajaran	90%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		91%	Sangat valid

Hasil presentasi validasi produk media pembelajaran rata-rata sebesar 91% dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan, seperti yang ditunjukkan di atas. Hasil menunjukkan bahwa media kartu domino modifikasi dapat digunakan dalam pendidikan.

Tahap selanjutnya merupakan tahap implementasi. Pada tahap implementasi ialah tahapan yang dilakukan setelah produk media dikatakan layak dan telah dilakukan perbaikan. Media ini diimplementasikan di kelas III SDN Kebonrejo 1 Kepung Kediri. Proses implementasi dilaksanakan dengan 3 kali pembelajaran tatap muka. Pertemuan pertama dilakukan untuk menjelaskan materi pada pembelajaran 5, pertemuan kedua dilakukan untuk menjelaskan materi pada pembelajaran 6 dan mengerjakan soal *pretest*, dan pertemuan ketiga dilakukan uji coba produk media dan mengerjakan soal *posttest* kemudian setelah itu peserta didik mengisi melakukan pengisian angket respon peserta didik.

Proses terakhir dalam pengembangan media ini adalah evaluasi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah tindakan dan produk yang dibuat sudah memenuhi spesifikasi pengembangan media yang sudah ditetapkan. Menurut hasil uji coba produk pada siswa kelas III SDN Kebonrejo 1 Kepung Kediri, baik guru maupun siswa menunjukkan respons yang positif. Secara keseluruhan, mereka merespons media modifikasi kartu domino dengan baik. Media kartu domino ini dianggap layak dan efektif untuk digunakan.

Analisis respons peserta didik dan analisis hasil belajar adalah dua cara untuk mengevaluasi efektivitas media kartu domino modifikasi. Angket yang dibagikan kepada siswa digunakan untuk mengukur respons mereka terhadap media kartu domino modifikasi yang digunakan dalam pelajaran tema 8 subtema 2 dan pelajaran 5 dan 6. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan hasil persentase rata-rata sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa media modifikasi kartu domino berada di kelas yang sangat baik.

Namun, hasil pre- dan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Kedua ujian terdiri dari sepuluh soal esai atau uraian, dengan skor maksimal sepuluh poin untuk setiap soal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran tematik tema 8 dan subtema 2 pembelajaran 5 dan 6..

Dalam penelitian ini, uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score* atau uji Gain Ternormalisasi diterapkan untuk analisis hasil belajar. pada perhitungan menggunakan N gain Score nilai Mean yang didapat adalah 0,7755. Skor yang diperoleh menunjukkan kategori tinggi yang artinya efektivitasnya tinggi. Sedangkan persentase *N-Gain Score* menunjukkan persentase sebesar 77,5514%. Prosentase tersebut menunjukkan kategori tafsiran efektif karena lebih dari 76%. Secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik dengan media kartu domino modifikasi meningkat sebesar 78%.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus: Korelasi *Product Moment*, dan program SPSS versi 29. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel dari hasil *Product Moment*, maka item soal dinyatakan valid; jika nilai r hitung lebih rendah dari r tabel, maka item soal dinyatakan tidak valid. Sebagai hasil dari jumlah responden dalam penelitian ini, tingkat kebebasan (df) dapat dihitung $17-2 = 15$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0,514. Hasil validitas angket respons peserta didik terhadap media kartu domino modifikasi menunjukkan bahwa satu item dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$, dan sembilan item dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Selain itu, enam item memiliki kriteria korelasi yang tinggi, dan empat item memiliki kriteria korelasi yang cukup. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah angket respons siswa konsisten. Ini dilakukan dengan menggunakan

program SPSS versi 29. Uji reliabilitas ini, yang menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, menemukan bahwa jumlah item angket (N of Items) adalah 10 dan nilai alfa Cronbach's adalah 0,796. Karena nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari nilai minimalnya yaitu 0,7, maka diambil kesimpulan bahwa instrumen yang digunakan yaitu angket respon yang diisi oleh peserta didik terhadap media kartu domino modifikasi dikatakan reliabel/konsisten atau dapat diandalkan dengan kategori reliabilitas mencukupi.

Perbandingan dengan Studi Sebelumnya

Media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan studi sebelumnya. Penelitian oleh Anna Prassasty (2020) menggunakan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media kartu domino, tetapi terdapat perbedaan signifikan dalam metode, subjek, dan fokus penelitian. Anna menggunakan metode kuantitatif dengan subjek anak RA, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan subjek siswa SD kelas III. Fokus penelitian Anna terbatas pada pengenalan angka, sementara penelitian ini mencakup pembelajaran tematik yang lebih kompleks, termasuk tema 8 subtema 2 pembelajaran 5 dan 6.

Penelitian lain oleh Bastomi Alwi Zein (2021) menggunakan kartu domino untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada siswa MTs. Persamaan terletak pada penggunaan metode R&D dan media kartu domino, namun terdapat perbedaan pada subjek dan fokus penelitian. Bastomi meneliti siswa MTs dengan fokus pada materi menghafal surat-surat pendek, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik untuk siswa SD kelas III.

Dibandingkan penelitian-penelitian tersebut, media yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih unggul dalam hal desain visual dan interaktifitas, yang dirancang khusus untuk pembelajaran tematik tingkat dasar. Elemen permainan yang melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif menjadikan media ini lebih relevan dan efektif untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan inovasi ini, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam literatur media pembelajaran tematik dan menawarkan solusi yang lebih praktis dan fleksibel bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penutup

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Kebonrejo 1 Kediri tentang pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi untuk pembelajaran tematik di kelas III adalah sebagai berikut:

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk membuat media kartu domino modifikasi untuk pembelajaran tematik di kelas III SDN Kebonrejo 1 Kediri. Model ini mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada uji kelayakan pengembangan media kartu domino modifikasi untuk pembelajaran tematik di kelas III SDN Kebonrejo 1 Kediri diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Proses validasi tersebut yang menjadi acuan sebelum produk media di uji coba. Uji validasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri tiga validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Dari hasil validasi ketiga tim ahli diperoleh hasil rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid serta layak jika digunakan.

Untuk mengetahui seberapa efektif media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Kebonrejo Kediri, peneliti menggunakan angket respons dan hasil belajar siswa. Tes, yang terdiri dari pretest dan posttest, digunakan untuk mengetahui seberapa baik siswa

belajar. Untuk melakukan analisis respons siswa, angket yang diberikan terhadap media kartu domino modifikasi diberikan kepada mereka. Hasil uji Normalitas N-Gain Score atau uji Gain Ternormalisasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mengajar kartu domino modifikasi pada pelajaran tematik kelas III di SDN Kebonrejo 1 Kediri. Dengan nilai rata-rata 78%, ini menunjukkan bahwa media ini membantu siswa belajar lebih baik. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media kartu domino modifikasi secara keseluruhan rata-rata 94%, dengan kategori sangat baik

Daftar Pustaka

- Anggia, J., & Putra, E. D. (2021). Analisis kesulitan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV sekolah dasar negeri. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2).
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Handani, dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Ibrahim, A., dkk. (2018). *Metodologi penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Irmawati, S. (2015). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis kartu domino terhadap pemahaman konsep hitung campuran. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, 3(4).
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). *Kartu*. Retrieved June 22, 2024, from <https://kbbi.web.id/kartu>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Magdalena, I. (2023). *Media pembelajaran sekolah dasar*. Sukabumi: CV Jejak.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Prasetya, B. N., & Hakim, L. (2017). Pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5(4). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17992/16398>
- Prawiyogi, A. G., dkk. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan di masa pandemi Covid-19*. Bandung: Widina.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar metodologi penelitian: Panduan bagi peneliti pemula*. Gowa: Pustaka Almaida.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winaryati, E., Ardana, I. M., & Mardana, I. B. P. (2021). Circular Model of RD&D (Model RD&D pendidikan dan sosial). Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wiratni, N. L. G., Ardana, I. M., & Mardana, I. B. P. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2).