

**PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI (KARTU DOMINO
BUDAYA INDONESIA) PADA MATERI KEBUDAYAAN
INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD



OLEH :

URMILA SHEBA NEDHIANNA

18.1.01.10.0020

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi Oleh:

URMILA SHEBA NEDHIANNA

NPM. 18.1.01.10.0020

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI (KARTU DOMINO
BUDAYA INDONESIA) PADA MATERI KEBUDAYAAN
INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FIKP UN PGRI Kediri

Tanggal : 28 Desember 2022

DOSEN PEMBIMBING I



ERWIN PENTERA BERMANA, M.Pd
NIDN. 0706128701

DOSEN PEMBIMBING II



FARIDA NURLAILA ZUNAIDAH, M.Pd
NIDN. 0730098803

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Urmila Sheba Nedhianna
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Sukoharjo, 25 September 2000
Npm : 18.1.01.10.0020
Fak./Jur./Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 28 Desember 2022

Yang Menyatakan



Urmila Sheba Nedhianna

NPM. 18.1.01.10.0020

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain).”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

“Proses sama pentingnya dibandingkan hasil, yakin akan keputusanmu jangan sesali masa lalumu. Kamu tidak harus menjadi luar biasa untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi yang luar biasa”

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Seluruh keluarga tercinta yang selalu mendukung dan mendoakanku dan terutama untuk suami yang selalu mendukung dalam kelancaran skripsi ini, terimakasih atas dukungan dan pengorbananmu .

Abstrak

Urmila Sheba Nedhianna: Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) Pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Kata kunci: media, kadobudi, kartu domino, kebudayaan Indonesia

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran masih didominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kelayakan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV. 3) Untuk mengetahui keefektifan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV.

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* dengan menggunakan model *ADDIE*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal *posttest*, angket respon guru dan siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *KADOBUDI* dinyatakan valid, dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 85,4%, pada hasil validasi ahli materi IPS memperoleh skor 96%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 90,7% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *KADOBUDI* dinyatakan praktis, dapat dibuktikan dengan hasil angket respon guru memperoleh skor 93,8%, pada hasil angket respon siswa memperoleh skor 95%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa adalah 94,4% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *KADOBUDI* dinyatakan efektif, dapat dibuktikan dengan hasil nilai *posttest* memperoleh skor rata-rata sebesar 86,25% dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 90% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini dapat dinyatakan media pembelajaran *KADOBUDI* dinyatakan valid, praktis dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) Pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah Dan Para Guru SDN Mojojoto 4 Kota Kediri
7. Ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, Januari 2023

URMILA SHEBA NEDHIANNA

NPM: 18.1.01.10.0020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	: PENDAHULUAN	
A.	Latar Belakang Masalah.....	1
B.	Identifikasi Masalah.....	9
C.	Rumusan Masalah.....	10
D.	Tujuan Penelitian.....	11
E.	Manfaat.....	11
F.	Sistematis Penulisan.....	13

BAB II	: LANDASAN TEORI	
	A. Media Pembelajaran	
	1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
	2. Fungsi & Manfaat Media Pembelajaran.....	15
	3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
	4. Media KADOBI Sebagai Media Pembelajaran	
	5. Tujuan Media KADOBUDI.....	
	6. Cara Penggunaan Media KADOBUDI	
	B. Pengembangan Media Pembelajaran	22
	C. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
	D. Kerangka Berpikir	34
BAB III	: METODE PENGEMBANGAN	
	A. Model Pengembangan.....	37
	B. Prosedur Pengembangan.....	39
	C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	46
	D. Validasi Produk.....	47
	E. Uji Coba Produk.....	49
	F. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
	G. Teknik Analisis Data.....	56
	H. Norma Pengujian	61
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Studi Pendahuluan	

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	63
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	66
3. Desain Awal (draf) Model.....	66
B. Hasil Uji Validasi	
1. Uji Validasi Oleh Ahli.....	69
2. Uji Kepraktisan.....	73
3. Uji Keefektifan.....	76
C. Validasi Model	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	78
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	79
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	79
4. Desain Akhir Model.....	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Spesifikasi Media.....	82
2. Keunggulan dan kelemahan Media.....	83
3. Faktor Pendukung & Penghambat Implementasi Model..	84
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi.....	
5. Solusi atau Asumsi.....	
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. SIMPULAN.....	87
B. IMPLIKASI.....	88
C. SARAN.....	89
Daftar Pustaka.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. : Pedoman Observasi	51
3.2. : Pedoman Wawancara	51
3.3. :Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	53
3.4. : Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	53
3.5. : Kisi-kisi Angket Respon Guru	54
3.6. : Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	55
3.7. : Kriteria Kevalidan Produk	57
3.8. : Kriteria Kepraktisan.....	59
3.9. : Kriteria Keefektifan.....	61
3.10. : Desain Media KADOBUDI.....	67
3.11. : Rekapitulasi Validasi Media	70
4.1 : Rekapitulasi Validasi Materi	71
4.2 : Rekapitulasi Presentase Kevalidan	72
4.3 : Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru	73
4.4 : Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa	75
4.5 : Rekapitulasi Persentase Kepraktisan	76

4.6	: Data Hasil Keefektifan	77
-----	--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Desain KADOBUDI Bagian Baju Tradisional	19
2.2 : Desain KADOBUDI Bagian Senjata Tradisional	19
2.3 : Desain KADOBUDI Bagian Rumah Adat	19
2.4 : Kerangka Berpikir	36
3.1 : Model Pengembangan ADDIE	41
4.1 : Desain Akhir Model	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul	94
2 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi	96
3 : Lembar Hasil Observasi	100
4 : Lembar Hasil Wawancara	102
5 : Surat Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian	104
6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	106
7 : Lembar Perangkat Pembelajaran	108
8 : Lembar Validasi Media	127
9 : Lembar Validasi Materi	130
10 : Lembar Respon Guru	133
11 : Lembar Respon Siswa	136
12 : Lembar Soal Posttest	138
13 : Lembar Hasil Uji Plagiasi	140
14 : Foto-foto Penelitian	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Dengan pendidikan yang lebih baik akan mengarah pada perkembangan suatu negara yang lebih baik pula. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Tercantum pengertian pendidikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha untuk mencapainya. Demikian halnya Indonesia, yang menaruh harapan besar terhadap pendidik yang berpendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena berawal dari pendidikan tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat membantu siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menemukan solusi untuk menyelesaikan setiap permasalahan sosial dengan baik (Rahayu, Chumi, Ika, 2016:45). Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS harus dimulai sejak dini dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis, sikap dan kemahiran dasar seorang siswa yang berlandaskan pada kenyataan yang ada di masyarakat sehari-hari. IPS mengembangkan konsep pikiran yang berdasarkan fakta sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan siswa,

sehingga diharapkan IPS dapat melahirkan siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab serta cinta damai. Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan. IPS juga dapat memperkaya dan mengembangkan kemampuan siswa dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negara sebagai tempat hidup yang baik. Tujuan ini dikembangkan melalui kompetensi dasar yang terdapat pada pembelajaran IPS.

Negara Indonesia terdiri sangat kaya keberagaman dari berbagai pulau, suku bangsa, bahasa, dan kebudayaan. Sebagai warga negara Indonesia dengan segala kekayaan yang dimiliki sudah seharusnya bangga dengan kekayaan tersebut. Tetapi belkangan ini terjadi permasalahan yaitu banyak anak muda yang lebih bangga menggunakan barang-barang luar negeri, dan tidak tertarik pada barang-barang buatan lokal. Bukan rahasia umum bahwa banyak orang luar negeri yang lebih tertarik mempelajari budaya-budaya Indonesia, dan ada beberapa budaya Indonesia diklaim oleh negara lain yang lebih peduli untuk melestarikan budaaya tersebut. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengenalan budaya Indonesia pada masyarakat dan generasi muda, pengenalan tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah.

Kurangnya pengenalan budaya Indonesia dikarenakan dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media maka siswa kurang aktif pada saat pembelajaran. Pembelajaran yang terkesan membosankan mengakibatkan siswa tidak memiliki minat belajar. Perlu ada perbaikan kualitas pembelajaran agar siswa lebih antusias dan dapat menguasai materi dengan lebih baik. Peneliti menilai diperlukan media yang tepat untuk mengatasi

permasalahan tersebut. Ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (2017:4) antara lain:

(1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) ketrampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Proses pembelajaran pada jenjang SD yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan masih sering kita jumpai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Akibat dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru, hasil yang dicapai menjadikan siswa kurang kreatif, kurang bisa mengembangkan potensi yang dimiliki, dan sukar untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada siswa kelas IV, mengalami masalah pada pembelajaran IPS dalam mengarahkan siswa yang lebih cenderung pasif sehingga materi susah masuk untuk dipahami, dan kebanyakan hasil belajar siswa masih rendah yang dilihat dari hasil nilai saat mengerjakan soal latihan mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan wawancara pada guru tanggal 10 juni 2022 di SDN Mojoroto 4 ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik akan merasa kurang tertarik ketika pembelajaran berlangsung dan tidak ada respon balik dari peserta didik. Selain itu, guru sering menggunakan gambar-gambar yang ada di buku teks sebagai media dan media-media yang sudah disediakan di sekolah. Pada media pembelajaran berbasis kebudayaan yang ada adalah tempelan dinding bergambar rumah adat dan senjata daerah dengan ukuran yang relatif kecil. Tentu, hal ini

menjadi faktor penghambat belajar siswa dalam mempelajari kebudayaan Indonesia. Sehingga peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan wawancara terhadap siswa yang telah dilakukan, siswa kelas IV menunjukkan bahwa siswa kurang berminat pada pembelajaran IPS, karena menurut mereka sulit dan mengharuskan untuk melakukan hafalan pada setiap materi. Siswa merasa tidak tertarik saat pembelajaran berlangsung karena guru tidak menggunakan media. Permasalahan itu harus segera ditangani, karena apabila permasalahan tersebut berlarut-larut dikhawatirkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Daryanto (2013:35) menyatakan bahwa “perkembangan karakteristik peserta didik pada usia (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret”. Proses belajar beranjak dari hal-hal yang nyata bisa dilihat, diraba, dibaui, dan dirasa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik maka diperlukan media yang berbasis kontekstual.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran pokok dalam Sekolah Dasar. Menurut (Susanto, 2016) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia.

Tujuan IPS yaitu “membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” (Gunawan, 2016). Tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu memiliki kesadaran

dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Susanto, 2012).

Keragaman budaya atau “*cultural diversity*” adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah yang bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut. Jumlah penduduk berdasarkan data Administrasi Kependudukan (Adminduk) per April 2022, jumlah penduduk Indonesia adalah sebanyak 278.752.361 jiwa, dimana 138.303.472 jiwa adalah laki-laki dan 135.567.278 jiwa adalah perempuan.

Pada materi Kebudayaan Indonesia ini dapat dibuat media pembelajaran *KADOBUDI*(*kartu domino budaya Indonesia*). Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dan lebih jelas dalam menyampaikannya. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan.

Berdasarkan permasalahan di atas dikarenakan belum maksimalnya penggunaan media secara nyata atau konkrit yang akan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih aktif. Kartu domino disini digunakan untuk menunjang pembelajaran, hanya saja didalamnya terdapat sebuah

pertanyaan yang terletak dibawah dan jawaban di bagian atas. Dengan demikian padapembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia yang akan di sampaikan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan nilai pada mata pelajaran IPS. Media tersebut adalah media diorama. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan. Dengan adanya media peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media di sekolah hanya menggunakan buku.

Menurut Hestuaji (2012:05) ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh kartu domino dibandingkan menggunakan media lainnya, diantaranya yaitu: (1) mudah dibawa kemana-mana (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun siswa bisa belajar dengan baik menggunakan media ini (3) gampang diingat karena kartu domino ini mempunyai desain yang menarik perhatian siswa, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu domino (4) media ini cukup menyenangkan, karena siswa bisa bermain sambil belajar (5) pembelajaran akan lebih interaktif, karena siswa dituntut untuk saling bekerja sama dan berkomunikasi dengan menggunakan media kartu domino (6) pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa menemukan konsep pecahan itu sendiri melalui permainan kartu domino yang mereka mainkan.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diadopsi atau dikembangkan yaitu salah satunya Media *KADOBUDI* yang merupakan alat untuk memberikan informasi, alat untuk memperjelas materi, alat untuk menarik perhatian siswa, berkomunikasi atau memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media *KADOBUDI* digunakan karena media *KADOBUDI* dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya pada

materi kebudayaan Indonesia. Media *KADOBUDI* adalah media berupa kartu yang didalamnya terdapat komponen-komponen gambar, dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi kebudayaan yang diharapkan membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Harapan pada media *KADOBUDI* siswa mampu mengenal kebudayaan Indonesia yang disajikan secara unik dalam media *KADOBUDI* ini.

Media *KADOBUDI* merupakan media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan *KADOBUDI* sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan adanya media *KADOBUDI* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa SDN Mojoroto 4 Kediri ditemukan bahwa 20 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri membutuhkan media *KADOBUDI*, hal ini dibuktikan dari hasil respon peserta didik dalam mengisi angket yang menunjukkan 95% peserta didik membutuhkan media *KADOBUDI*. Karena dalam media *KADOBUDI* memudahkan peserta didik untuk memahami materi kebudayaan Indonesia. Hasil pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik lebih mudah memahami materi jika terdapat gambar serta materi yang disajikan lebih menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, ditemukan materi yang dirasa sulit dipahami oleh peserta didik yaitu materi IPS. Materi tersebut tentang kebudayaan Indonesia. Hal tersebut dibuktikan pada materi kebudayaan Indonesia, masih banyak peserta didik yang nilainya masih ada beberapa yang di bawah KKM. Permasalahan ini terjadi

Berdasarkan paparan di atas, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 4 yaitu media pembelajaran visual. Pemilihan media pembelajaran visual dikarenakan SDN Mojoroto 4 keterbatasan dalam komputer. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. sehingga memunculkan minat belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI (KARTU DOMINO BUDAYA INDONESIA) PADA MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran IPS hanya menggunakan buku siswa, belum menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya pulau Jawa muatan pelajaran IPS
4. Guru menjelaskan materi masih menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah dan yang sudah di tetapkan oleh pemerintah contohnya buku TEMATIK.

5. Rendahnya partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran dikelas kurang menarik sehingga siswa cenderung monoton dan pasif.
6. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah di dapatkan karena keterbatasan biaya dan teknik dalam pengembangan media pembelajaran. sehingga media pembelajaran juga belum memiliki konsep belajar sambil bermain.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pengembangan media KADOBUDI untuk kelas IV SD sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan untuk sebuah media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV?
2. Bagaimana kepraktisan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV?
3. Bagaimanakah keefektifan pada media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian pengembangan media KADOBUDI untuk kelas IV sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV.

3. Untuk mengetahui keefektifan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat menambah wawasan tentang pembelajaran IPS. Adanya pengembangan media ini juga dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPS khususnya dalam pembelajaran kebudayaan Indonesia dengan menggunakan media kartu domino.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, siswa akan lebih banyak melakukan aktif dalam kegiatan pembelajaran, membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS.

b) Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran berupa KADOBUDI dapat menjadi inovasi baru untuk menyampaikan sebuah materi, pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah disampaikan dan dipahami,

meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan inerja guru dalam mengajar agar lebih menyenangkan, kreatif, inovatif dan ktreatif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c) Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan profesionalisme guru khususnya dalam pembelajaran IPS dan menambah variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini adalah : Bab I pendahuluan, yang isinya mengenai latar belakang, identifikasi, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan. Bab II mengenai landasan teori. Bab III metode pengembangan, menjelaskan tentang model, prosedur, subjek penelitian, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F. T., Bambang Irawan, E., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1190–1199.
- Apriliyani, Sudjarwo, & Pargito. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Studi Sosial*, 2(2).
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Baihaqi, M. R., Ristono, W. S., Abdul, D., & Lidinillah, M. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 47–58.
- Budiningsih, Asri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto, D. (2013) . *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2014) . *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta, 207.

- Khafidoh. (2011). *Developping Pop-Up Media For Teaching English Reading To The Grade Elementary School Students*. Skripsi S1. Yogyakarta: Progam Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FBS UNY.
- Khuluq, A. (2016). *Alat Musik Tradisional Nusantara*. JPBOOKS.
- Melamba, B. (2012). Sejarah dan Ragam Hias Pakaian Adat Tolaki di Sulawesi Tenggara. *MOZAIK: Jurnal Ilmu Humaniora*, 12(2), 193–209.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(2), 211–226.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (Gp Press Group)
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pratiwi, R.A. (2011). *Pembelajaran Kebudayaan Pulau Jawa Melalui Media CD Interaktif*.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan, (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: AIFABETA.
- Rusman.(2013). *Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagafindo Persada.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- STAD, S. K. D. M. *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Materi Debit Untuk Siswa Kelas V*.

- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Trianto, (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Tyas, D. C. (2020). *Rumah Adat di Indonesia*. Alprin