

# 9. Artikel JOE 2023 2

*by* Erwin Permana

---

**Submission date:** 28-Feb-2023 12:05PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2025368436

**File name:** 9\_Artikel\_JOE\_2023\_2.pdf (123.77K)

**Word count:** 2942

**Character count:** 18525

## Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Urmila Sheba Nedianna<sup>1</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Farida Nurlaila Zunaidah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112  
 urmilanedhianna@gmail.com

### Abstract

The objectives achieved in this study are to find 1) the feasibility of Kadobudi media in social studies learning content on Indonesian cultural diversity in class IV students. 2) the practicality of Kadobudi media in social studies learning content on Indonesian cultural diversity in grade IV students. 3) the effectiveness of Kadobudi media on social studies learning content on Indonesian cultural diversity in grade IV students. This study uses research and development R&D methods using the ADDIE model, there are 5 namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students at SDN Mojoroto 4, Kediri City. The research data collection instruments were observation and interviews. The research was carried out using data analysis techniques in the form of media and material validation questionnaires, posttest questions, teacher and student response questionnaires. The results of this study are (1) The results of this study indicate that the Kadobudi media is declared valid, it can be proven by the validation results of media experts obtaining a score of 85.4%, on the validation results of IPS material experts obtaining a score of 96%. So, the average percentage score obtained from media and material experts is 90.7% with very valid criteria. (2) The results of this study indicate that the Kadobudi media is stated to be practical, it can be proven by the results of the teacher's response questionnaire obtaining a score of 93.8%, on the results of the student response questionnaire obtaining a score of 95%. So, the average percentage score obtained from the teacher and student response questionnaire is 94.4% with very practical criteria. (3) The results of this study indicate that the Kadobudi media is declared effective, it can be proven by the results of the posttest scores obtaining an average score of 86.25% by obtaining 90% mastery of classical learning included in the very effective criteria. Based on the conclusions of the results of this study, it can be stated that the Kadobudi learning media is declared valid, practical and effective.

**Keywords:** Media, Cards, Dominoes, Indonesian Culture

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) kelayakan media Kadobudi pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV. 2) kepraktisan media Kadobudi pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV. 3) 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 terdapat 5 yaitu *analysis, design, development, implementasi, dan evaluation*. 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. 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 kunci:** Media, Kartu, Domino, Kebudayaan Indonesia

Copyright (c) 2023 Urmila Sheba Nedianna, Erwin Putera Permana, Farida Nurlaila Zunaidah

Corresponding author: Urmila Sheba Nedianna

Email Address: urmilanedhianna@gmail.com (Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kediri)

Received 04 Januari 2023, Accepted 11 Januari 2023, Published 11 Januari 2023

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah perpaduan antara materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang mempengaruhi tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtdaiyyah terdapat beberapa mata pelajaran yang pola pembelajarannya diharuskan di dalam kelas (indoor) serta di luar kelas (outdoor). Bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Annisa & Simbolon, 2018). Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun non formal. Pendidikan secara formal bisa didapatkan melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang tinggi. Pendidikan yang ada di sekolah dasar memuat beberapa mata pembelajaran salah satunya pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006). Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditunjukkan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini siswa diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Maka dari itu guru hendaknya berupaya untuk mewujudkan proses pembelajaran IPS yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga suasana pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menyenangkan. Hal ini akan terwujud apabila dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat karena adanya sebuah media yang dapat menambah kualitas pembelajaran sehingga membuat siswa dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru juga menambah konsentrasi siswa pada saat pembelajaran.

Menurut Schramn (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Fungsi media pembelajaran membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Sehingga siswa dapat cepat memahami dalam proses pembelajaran pada akhirnya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dengan wawancara guru kelas IV dan melalui pengamatan pada SDN Mojojoto 4 Kota Kediri, ditemukan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya, pada proses pembelajaran IPS guru menyampikan materi pembelajaran yang masi terpusat pada bahan ajar yang dimiliki, hal tersebut menjadikan kegiatan proses pembelajaran terasa monoton,

1  
membosankan, dan kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif serta tidak kreatif dalam mengemukakan pendapat. Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru yang kurang maksimal dan pembelajaran juga tidak maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik perhatian siswa dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yaitu menggunakan media pembelajaran berupa Kadobudi.

Kadobudi adalah Kartu Domino Budaya Indonesia yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan pembelajaran IPS kelas IV. Peneliti memilih kartu domino karena subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak. Sebagaimana dijelaskan oleh Fairosa (2018:3) bahwa domino merupakan salah satu permainan berbasis kartu yang dimainkan untuk bersenang-senang. Perpaduan unsur visual berupa gambar dan tulisan pada kartu domino dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Baihaqi, 2018:56). Dengan demikian diharapkan anak-anak dapat belajar dengan rasa senang dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Penggunaan metode permainan menggunakan kartu domino juga memengaruhi gaya mengajar guru. Menurut Estiani (2015:713) Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa kesulitan belajar di kelas. Because teaching with games means teaching in a totally different way. No teacher sat at a teacher's desk and pupils listening, but movement, action in teaching (Allsop, 2015:13). Guru akan lebih jarang duduk di depan kelas dan akan lebih aktif dalam mengajar. Kartu domino dapat dimodifikasi dari segi isi, bentuk, dan ukuran. Namun pada penelitian ini peneliti memodifikasi menjadi Kadobudi yaitu Kartu Domino Budaya Indonesia yang memiliki bentuk persegi panjang dan terbagi menjadi 2 bagian yaitu atas dan bawah, pada bagian atas berupa gambar kebudayaan Indonesia sedangkan pada bagian bawah merupakan sebuah petunjuk/dikripsi mengenai gambar kebudayaan untuk kartu selanjutnya. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia.

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.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu Kadobudi untuk meningkatkan kualitas 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"

## **METODE**

Jenis pengembangan yang dilakukan menggunakan metode penelitian *research and development* (R & D). Menurut Amile and Reesnes (2015:297), "*Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran Kadobudi untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 pada materi kebudayaan Indonesia. Pemilihan pada model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan pada sumber belajar kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Hasil penelitian ditulis berisi data yang diperoleh dalam penelitian dari observasi. Bagian ini diuraikan dengan memebrikan pembahasan dan penulisan yang logis. Dalam hasil penelitian, juga bisa ditambahkan tabel pengembangan dan penelitian ini menghasilkan sebuah produk media Kadobudi pada pembelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar.

Kevalidan ini diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Pada proses mendapatkan nilai kevalidan media dari ahli media akan melakukan validasi terhadap produk Kadobudi untuk mengetahui apakah produk media tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan atau belum. Dengan kriteria validator ahli yaitu dosen dengan spesialisai dibidang keahlian terutama dalam media pembelajaran. Validator akan diminta untuk memvalidasi media pembelajaran yaitu Kadobudi dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan. Tujuan dari pengisian lembar angket tersebut adalah untuk memberikan sebuah penilaian terhadap semua bagian yang ada pada media Kadobudi. Validasi media pembelajaran mendapatkan nilai 85,4% dimana hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat sangat valid dan sangat baik untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Tujuan dari pengisian lembar angket tersebut yaitu untuk memberikan penilaian terhadap semua bagian materi yang ada pada media pembelajaran. Validasi materi mendapatkan nilai 96%



dimana berarti sangat valid dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Jadi rata-rata presentase skor dari validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan 90,7%.

Tabel 1. Hasil Validasi

Validasi	Nilai
Ahli materi IPS	96%
Ahli media	85,4%
Rata-rata	90,7%

Untuk menguatkan teori di atas. Hal ini didukung penelitian terdahulu yang menggunakan media kartu domino dari penelitian pengembangan oleh (Agus Supriyanto pada tahun 2020) yang berjudul Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar mendapatkan nilai validasi media 85% dan validasi materi 90% yang artinya terbukti valid. Sedangkan penelitian pengembangan yang dilakukan (Auliya Robiah Adawiyah pada tahun 2021) berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD hasil kelayakan media berdasarkan penelitian ahli media mendapatkan 91% hasil tersebut termasuk dalam kategori valid. Sedangkan hasil dari uji ahli materi mendapatkan 93,2% termasuk dalam kualifikasi sangat valid.

Kepraktisan ini didapat dari respon guru dan respon siswa, kegunaan uji kepraktisan ini dilakukan guna untuk mengetahui bahwa media yang telah dikembangkan bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Hasil uji kepraktisan yang didapatkan dari lembar angket yang diisi oleh guru kelas memperoleh presentase skor 93,8% artinya sangat praktis berada pada rentang 81.00% - 100.00%. sedangkan lembar angket respon siswa 20 siswa memperoleh skor 95% sehingga dapat dinyatakan praktis dikarenakan memiliki skor dalam rentang 81.00% - 100.00% yang artinya sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan

Instrumen	Nilai
Angket respon guru	93,8%
Angket respon siswa	95%

Untuk menguatkan teori di atas. Hal ini didukung penelitian terdahulu yang menggunakan media kartu domino dari penelitian pengembangan oleh (Agus Supriyanto pada tahun 2020) yang berjudul Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar memperoleh nilai angket respon guru yaitu 88% dinyatakan sangat praktis dan angket respon siswa memperoleh 93% dinyatakan sangat praktis baik digunakan. Sedangkan penelitian pengembangan yang dilakukan (Auliya Robiah Adawiyah pada tahun 2021) berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. Pada hasil uji lapangan, perolehan hasil dari guru kelas IV menyatakan bahwa media pembelajaran Kartu Domino memiliki kepraktisan yaaang memperoleh nilai sebesar 95,8% hasil ini merupakan kategori praktis.

Keefektifan media Kadobudi ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Dari hasil mengerjakan posttest dengan nilai rata-rata 86,25 dan KBK 90% terdapat 2 siswa tidak tuntas dan 18 tuntas yang artinya sangat efektif.

Untuk menguatkan teori di atas. Hal ini didukung penelitian terdahulu yang menggunakan media kartu domino dari penelitian pengembangan oleh (Agus Supriyanto pada tahun 2020) yang berjudul Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tingkat keefektifan media pembelajaran Kartu Domino mencapai 90%. Dan dari hasil tersebut terlihat bahwa 18 siswa tuntas kelas V telah tuntas belajar. Sedangkan penelitian pengembangan yang dilakukan (Auliya Robiah Adawiyah pada tahun 2021) berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. Tingkat keefektifan media pembelajaran Kartu Domino mencapai 93%. Dan hasil tersebut terlihat bahwa 19 siswa tuntas kelas IV telah tuntas belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Kadobudi bahwa hasil tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media Kadobudi pada materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media Kadobudi layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validator materi memperoleh skor 96% (sangat valid), ahli media 85,4% (sangat valid). termasuk kategori validasi 81.00% - 100.00% sehingga sangat valid. Kadobudi materi Kebudayaan Indonesia dikatakan praktis dari angket respon guru. Mendapatkan presentase skor sebesar 93,8% sedangkan angket respon siswa memperoleh 95% dari 20 siswa termasuk dalam kategori sangat praktis dalam rentang 81.00% - 100.00%. Media Kadobudi materi Kebudayaan Indonesia dikatakan efektif jika nilai dari hasil mengerjakan posttest mendapatkan nilai rata-rata 86,25%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media Kadobudi dinyatakan dibutuhkan guru dan siswa, sangat valid dan sangat efektif.

## **REFERENSI**

- Abqari, F.T. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan* 3(9): 1190-1199
- Apriliyani. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Studi Sosial* 2(2): 15
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: RefrensiJakarta.
- Baihaqi, M. R. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(2): 56

- Budiningsih, Asri. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hestuaji, Y. (2012). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, hal :1  
[http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/viewFile/602/292\\_Hestuaji.pdf](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/viewFile/602/292_Hestuaji.pdf) [ 7 April 2022 ]
- Sudjana. (2017). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo



## 9. Artikel JOE 2023 2

### ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.iainwpancor.ac.id">jurnal.iainwpancor.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="http://repository.radenfatah.ac.id">repository.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	3%
5	Novi Tutriani, Fitri Apriani, Rajab Vebrian. "Pengembangan Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Positif", Journal on Education, 2023 Publication	3%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off