

**PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO
RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAH LAWANG**

SKRIPSI

Oleh:

Anindhita Enggar Dian Putri

NIM. 15140106



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO
RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAH LAWANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Anindhita Enggar Dian Putri

NIM. 15140106



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO
RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAH LAWANG
SKRIPSI**

Oleh:

ANINDHITA ENGGAR DIAN PUTRI
NIM. 15140106

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan
Pada Tanggal 03 Februari 2020
Oleh Dosen Pembimbing



M. Irfan Islamy, M.Pd
NIP. 19871025 201503 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO
RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAH LAWANG
SKRIPSI

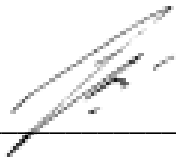
Dipersiapkan dan disusun oleh Anindhita Enggar Dian Putri (15140106)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 April 2020 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A
NIP. 198502012015031003

: 

Sekretaris Sidang
M. Irfan Islamy, M.Pd
NIP. 198710252015031002

: 

Pembimbing
M. Irfan Islamy, M.Pd
NIP. 198710252015031002

: 

Penguji Utama
Dr. H. A. Nurul Kawakib, M.Pd, M.A
NIP. 197507312001121001

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang


Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817199803 1 003



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah swt. atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Rosulullah saw.

Tulisan ini saya persembahkan kepada orang-orang yang telah dan selalu mendampingi serta memberikan semangat guna menyelesaikan tugas akhir ini. Pertama saya tujukan kepada kedua orang tua saya Bapak Dwi Heri Sunaryo dan Ibu Ana Kusuma Astuti yang senantiasa menyemangati dan mendoakan saya tanpa lelah bahkan mengeluh sekalipun. Kepada adik saya Aldo Rizky Ananda yang selalu memberikan semangat dan selalu mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

Teruntuk para guru dan dosen yang telah membimbing dan membagikan ilmu kepada saya sehingga saya mendapatkan berbagai ilmu dan juga pengalaman yang tak ternilai harganya. Tentunya ilmu dan pengalaman yang saya peroleh ini dapat menjadi bekal di masa depan nantinya.

Teruntuk bapak dan ibu guru MI Ar-Raudhah Lawang yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian dan mendampingi saya selama penelitian dilakukan.

Teruntuk teman-teman saya PGMI E 2015 (Asya, Shufi, Lisme, Zulfay, Ikrima, Ida, dan lainnya); dan sepupu saya (Nimas dan Ratna) yang selalu memberi semangat dan motivasi, selalu menghibur di saat keadaan sedang tidak baik, bersedia untuk mendengarkan berbagai keluhan saya, dan terus mengingatkan agar tugas akhir ini segera diselesaikan.

Teruntuk semua pihak yang telah membantu saya, memberikan semangat, motivasi, dan dorongan kepada saya dalam menyelesaikan tugas ini, saya ucapkan beribu-ribu terima kasih kepada semuanya. Semoga Allah senantiasa membalas segala kebaikan serta memberikan kemudahan akan segala urusan mereka semua.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا.....

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

M.Irfan Islamy, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anindhita Enggar Dian Putri

Malang 03 Februari 2020

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anindhita Enggar Dian Putri

NIM : 15140106

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI AR-RAUDHAH Lawang.

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



M. Irfan Islamy, M.Pd.

NIP.19871025 201503 1 002

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Anindhita Enggar Dian Putri
NIM/NIRM : 15140106
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya)
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah
Lawang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil karya asli saya sendiri dan bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non-material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis skripsi saya secara orisinal dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dan pihak manapun demi menegakan integritas akademik di institusi ini.

Hormat Saya,



Anindhita Enggar Dian Putri

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji kami panjatkan atas kehadiran Allah swt., yang mana telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yakni skripsi dengan judul **“Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang”** walaupun masih memiliki banyak kekurangan dan perlu untuk disempurnakan lagi. Sholawat dan salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd). dalam penyelesaian skripsi ini tentunya telah melibatkan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta, Dwi Heri Sunaryo dan Ana Kusuma Astuti, atas kasih sayang, doa dan perjuangan beliau yang tulus hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. M. Irfan Islamy, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan tugas akhir ini.
6. Semua dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah mencurahkan ilmunya dan membimbing penulis.
7. Adikku Aldo Rizky Ananda, kedua sepupuku Ratna dan Nimas yang selalu memberi dukungan dan semangat agar tugas akhir ini selesai.

8. Semua teman-teman saya PGMI E dan orang-orang terdekat saya yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah selalu melindungi, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, serta memudahkan segala urusan-urusan kita.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna dan masih terdapat beberapa kekurangan. Walaupun begitu, penulis telah berusaha secara maksimal untuk membuat yang terbaik. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak sebagai dorongan bagi penulis untuk berkarya lebih baik. Demikian, penulis mengharapkan skripsi yang telah disusun ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Aaminn Yaa Robbal ‘Alamin.

Malang, 03 Februari 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أُ	=	aw
أَي	=	ay
أُو	=	û
إَي	=	î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 2.1 Keragaman Budaya Indonesia	24
Tabel 2.2 Taksonomi Ranah Kognitif	29
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Untuk Siswa	44
Tabel 3.3 Angket Validasi Produk oleh Ahli Materi	45
Tabel 3.4 Angket Validasi Produk oleh Ahli Media	46
Tabel 3.5 Angket Validasi Produk oleh Praktisi	47
Tabel 3.6 Angket Validasi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	48
Tabel 3.7 Angket Tanggapan Siswa.....	48
Tabel 3.8 Tabel Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert	50
Tabel 3.9 Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	51
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan (<i>Need Assessment</i>)	54
Tabel 4.2 Data Kuantitatif Validasi Produk oleh Ahli Media	64
Tabel 4.3 Data Kuantitatif Validasi Produk oleh Ahli Materi	66
Tabel 4.4 Data Kuantitatif Hasil Validasi Praktisi	68
Tabel 4.5 Revisi Produk dari Ahli Media	71
Tabel 4.6 Revisi Produk dari Ahli Materi	72
Tabel 4.7 Data Kuantitatif Hasil Validasi Soal	73
Tabel 4.8 Revisi Soal.....	75
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil	76
Tabel 4.10 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	79
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> dengan Rumus Uji-t	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Kartu Domino Di Masyarakat	23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan	37
Gambar 4.1 Desain Media Kartu Domino Ragam Budaya	59
Gambar 4.2 Cover Belakang Kartu Domino	59
Gambar 4.3 Kartu Petunjuk Penggunaan Media	60
Gambar 4.4 Kartu Kompetensi Dasar (KD)	61
Gambar 4.5 Kartu Indikator	61
Gambar 4.6 Cover Belakang Pada Kartu Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar dan Indikator	62
Gambar 4.7 Kotak Wadah Media Kartu Domino Ragam Budaya	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Surat Permohonan Menjadi Validator
- Lampiran IV : Instrumen Validasi Media oleh Ahli Media
- Lampiran V : Instrumen Validasi Media oleh Ahli Materi
- Lampiran VI : Instrumen Validasi Media oleh Praktisi
- Lampiran VII : Angket Untuk Siswa
- Lampiran VIII : Instrumen Validasi Soal
- Lampiran IX : Angket Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)
- Lampiran X : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Ke-1
- Lampiran XI : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Ke- 2
- Lampiran XII : Kisi-Kisi Soal *Pre-Test*
- Lampiran XIII : Soal *Pre-Test*
- Lampiran XIV : Kisi-Kisi Soal *Post-Test*
- Lampiran XV : Soal *Post-Test*
- Lampiran XVI : Foto Dokumentasi
- Lampiran XVII : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran XVIII : Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk	6
H. Originalitas Penelitian.....	7

I. Definisi Operasional	10
J. Sistematika Pembahasan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Media	
a. Pengertian Media	13
b. Klasifikasi Media	14
c. Pemilihan Media	18
d. Manfaat Media Pembelajaran	21
2. Kartu Domino	22
3. Ragam Budaya	24
4. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar	29
b. Klasifikasi Hasil Belajar	29
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
B. Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian	35
2. Model Pengembangan	36
3. Prosedur Pengembangan	36
4. Uji Coba	
a. Desain Uji Coba	41
b. Subyek Uji Coba	41
c. Jenis Data	42
d. Instrumen Pengumpulan Data	43
e. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media	
1. Penelitian dan Pengumpula Data	53

2. Perencanaan	57
3. Pengembangan Draft Produk	58
B. Penyajian Data Uji Coba	
1. Validasi Produk	63
2. Revisi Produk	70
3. Validasi Soal	73
4. Revisi Soal	75
5. Uji Coba Lapangan	76
6. Revisi Produk II	83
7. Diseminasi	83
C. Pembahasan	
1. Hasil Pengembangan Produk	84
2. Hasil Validasi	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	91
Daftar Rujukan	92
Lampiran	

ABSTRAK

Putri, Anindhita Enggar Dian. 2020. *Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : M. Irfan Islamy, M.Pd.

Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) merupakan salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu siswa kelas IV dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia, meliputi suku, pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, alat musik tradisional serta makanan khas. Pengembangan media dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media oleh guru, kesulitan guru dalam mengembangkan media, metode pengajaran guru yang masih tradisional serta adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni antara lain: 1) mendeskripsikan pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang; dan 2) mendeskripsikan keefektifan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yakni model menurut Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah, meliputi penelitian dan pengumpulan data awal; perencanaan; pengembangan draft produk; validasi produk; revisi produk; uji coba lapangan skala kecil; revisi produk; uji coba lapangan skala besar, penyempurnaan produk akhir; dan diseminasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap guru kelas; angket meliputi angket validasi dan angket penilaian siswa; dan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Adapun angket validasi meliputi validasi soal dan validasi media oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Data akan dianalisis melalui analisis data validasi dan analisis uji-t.

Hasil penelitian dan pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) telah memperoleh kriteria sangat valid oleh validator ahli media dengan pencapaian 93,75%, ahli materi mencapai 91,67%, uji coba lapangan skala kecil mencapai 96,5%, dan kriteria valid oleh praktisi yakni mencapai 80%. Pada langkah validasi soal telah diperoleh kriteria valid dengan pencapaian 82,5%. Hasil belajar pada siswa kelas IV sebelum dan setelah menggunakan media ini menunjukkan adanya perbedaan. Adapun hasil perhitungan menggunakan rumus uji-t dengan tingkat kemaknaan 0.05, maka diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $6,606 > 2,897$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dapat dinyatakan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.

Kata Kunci : *Media, Kartu Domino, Ragam Budaya, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Putri, Anindhita Enggar Dian. 2020. *Development of Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) to Improve Student's Learning Achievement of 4th Grade in Islamic Elementary School of Ar-Raudhah Lawang*. Thesis. Islamic Primary Teacher Education Department, Tarbiyah and Teaching Science Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor : M. Irfan Islamy, M.Pd.

KADO RAYA media (Domino of Diverse Cultures) is one of the models that can be used to help 4th graders study about diversity in Indonesia, include tribal, traditional dress, traditional dance, traditional musical instrument and typical foods. Media is being developed in the background including a lack of media use by teachers, teacher's difficulties in developing media, teaching method are still traditional, and the difficulties that students have experienced in studying about cultural diversity in Indonesia. The aims of this reasearch and development are among other things: 1) describe the development of KADO RAYA media (Domino of Diverse Cultures) in improving student's learning achievement of 4th grade in Islamic Elementary School of Ar-Raudhah Lawang; 2) describe the effectiveness of KADO RAYA media (Domino of Diverse Cultures) in improving student's learning achievement of 4th grade in Islamic Elementary School of Ar-Raudhah Lawang.

The type of research used is research and development. Model of research and development that used is Borg & Gall's model which consist of 10 steps, including research and information collection, planning, development premiliminary form of product, product validation, product revision, small scale field testing, product revision, large scale field testing, final product, and dissemination. Data collection carried out through interview the class teacher; questionnaire include validation questionnaire and questionnaire of student assessment; and test incude pre-test and post-test. Validation questionnaires are consist of validation of questions and validation of media by media expert, material expert and practitioner. Data will be analyzed through analysis of data validation and t-test analysis.

The research and development result of KADO RAYA media (Domino of Diverse Cultures) have obtained 'very valid' criteria by media expert with 93,75% attainment; material expert with 91,67% attainment; small scale fiel testing is up to 96,5%; and 'valid' criteria by practitioner for reaching 80%. On the validation of questions step has been obtained 'valid' criteria with 82,5% attainment. The learning result of 4th graders before and after using the media indicates a contrast. As for the calculation result using t-test formula with significance level 0,05 then obtained result $t_{count} > t_{table}$ that is $6,606 > 2,897$, it means H_1 accepted and H_0 refused. Thus, KADO RAYA media (Domino of Diverse Cultures) could be declared effective and could improve student's learning achievement of 4th grade in Islamic Elementary School of Ar-Raudhah Lawang.

Keywords : *Media, Domino Card, Cultural Diversity, Learning Achievement.*

المستخلص

بوتري، أنينديتا إينجار ديان. 2020. تطوير الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) لترقية نتائج تعلم طلاب الفصل الرابع بمدرسة الروضة الابتدائية لاوانج، الأطروحة، قسم تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج. المشرف: محمد عرفان إسلامي، الماجستير

الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) هي إحدى الوسائل البصرية لمساعدة طلاب الفصل الرابع في تعلم مواد التنوع الثقافي في إندونيسيا المشتمل على القبائل والملابس التقليدية والبيوت التقليدية والرقصات التقليدية والآلات الموسيقية التقليدية والأطعمة الخاصة. خلفية تطوير الوسيلة هي عدم استخدام المعلم بالوسائل التعليمية، وصعوبة المعلم في تطوير الوسائل التعليمية، وطرق تدريس المعلمين التي لا تزال تقليدية، والصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعلم مواد التنوع الثقافي في إندونيسيا. أهداف البحث والتطوير هي: (1) وصف تطوير الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) في ترقية نتائج تعلم الطلاب بمدرسة الروضة الابتدائية لاوانج؛ (2) وصف فعالية الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) في ترقية نتائج تعلم الطلاب للصف الرابع بمدرسة الروضة الابتدائية لاوانج.

نوع البحث هو البحث والتطوير. نموذج البحث والتطوير هو نموذج وفقاً لبروج وغال الذي يتكون من 10 خطوات التي تشمل على البحث وجمع البيانات الأولية والتخطيط وتطوير مسودات الانتاج والتحقق من صحة الانتاج ومراجعة الانتاج والتجارب الميدانية الصغيرة ومراجعة الانتاج والتجارب الميدانية واسعة النطاق وتحسين الانتاج النهائي ونشرها. وجمع البيانات من خلال المقابلة مع معلمي الفصل قبل الاختبار وبعده. يتضمن الاستبيان من صحة التحقق ومن صحة الأسئلة والتحقق ومن صحة الوسائل بواسطة خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المواد. تحليل البيانات من خلال تحليل بيانات التحقق وتحليل اختبار "ت".

حصلت نتائج البحث والتطوير في الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) على الدرجة الصالحة من خبراء وسائل 93.75٪، وخبراء المواد 91.67٪، والتجربة الميدانية على نطاق صغير 96.5٪، والدرجة الصالحة من الممارسين 80٪. في خطوة تحقق الأسئلة، حصلت على الدرجة الصالحة 82.5٪. تشير نتائج التعلم لدى طلاب الفصل الرابع قبل وبعد استخدام هذه الوسيلة إلى وجود اختلاف. نتائج العمليات الحسابية باستخدام صيغة اختبار "ت" مع مستوى دلالة قدره 0.05، والنتائج المحسولة علميات الحسابات الجدول أي $2.897 < 6.606$ ، فُقِبل H1 ورُقِض H0. وكان استخدام الوسيلة KADO RAYA (بطاقة الدومينو للتنوع الثقافي) فعالة وترقي نتائج التعلم لطلاب الفصل الرابع بمدرسة الروضة الابتدائية لاوانج.

الكلمات الرئيسية: الوسيلة، بطاقات الدومينو، التنوع الثقافي، نتائج التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, di mana pesan dikirim dari sumber pengirim kepada penerima melalui saluran atau media tertentu. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa yang mana dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan bahasa verbal sebagai media utamanya. Proses tersebut sangat bergantung pada guru sebagai sumber belajarnya. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, siswa saat ini dapat menggunakan teknologi-teknologi baru untuk belajar dan mencari informasi apa saja, di mana saja dan kapan saja, sehingga dalam keadaan ini guru tidak lagi menjadi sumber belajar utama bagi siswa, melainkan menjadi desainer pembelajaran. Seorang desainer pembelajaran harus mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai guna terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Secara umum, peran media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas serta menarik.¹ Gagne pun berpendapat bahwa media dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar. Dengan rangsangan tersebut, siswa akan tertarik untuk mempelajari suatu hal bahkan dengan adanya media dapat memudahkan siswa dalam menyerap pengetahuan yang mereka peroleh melalui proses belajarnya. Selain itu, guru juga dapat menghemat tenaganya ketika mengajar di kelas. Dalam pandangan Islam pun, media dinilai sebagai sarana penting untuk menyampaikan pengetahuan, sebagaimana firman Allah dalam surah Al-‘Alaq ayat 4-5:

¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21.

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Arti: “Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”²

Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya yakni dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat beberapa cabang ilmu lainnya yang mana salah satu cabang tersebut yakni ilmu antropologi. Para peneliti di Amerika Serikat menyatakan bahwa tempat antropologi telah berkembang sehingga ruang lingkup dan batas lapangan perhatiannya salah satunya yakni masalah perkembangan, penyebaran dan terjadinya beragam kebudayaan manusia.³ Bangsa Indonesia sendiri terdiri dari beberapa pulau serta provinsi yang membentang dari Sabang sampai Merauke. Dari tiap-tiap provinsi di Indonesia terdapat berbagai macam suku bangsa di dalamnya. Setiap suku bangsa tersebut memiliki bentuk dan keragaman adat istiadat yang mana dapat menghasilkan beragam budaya. Adapun bentuk keragaman itu meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, tarian adat, makanan khas, serta upacara adat.

Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdapat pada kurikulum 2013, siswa diajak untuk dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia, baik pada pakaian adat, rumah adat, tarian adat, alat musik daerah serta lagu-lagu daerah. Namun, pada kenyataannya banyak penelitian-penelitian yang mengemukakan bahwa di beberapa sekolah masih terdapat beberapa permasalahan meliputi kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi keragaman budaya yang dapat disebabkan oleh banyaknya materi yang dipelajari dan tidak mudah untuk menghafalkan semuanya, metode yang digunakan oleh guru membuat

² Departemen Agama RI, *Azalia: Al-Qur'an dan Terjemah* (Bandung: Syaamil Quran, 2009).

³ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 10.

siswa dominan pasif bahkan menjadi bosan, serta tidak adanya media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas.⁴

Sebagaimana permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti juga menemukan hal yang serupa di salah satu sekolah Islam di daerah Lawang yakni MI Ar-Raudhah, yang mana peneliti telah melakukan langkah awal yakni *need assessment* dengan cara menyebarkan angket *need assessment* kepada siswa kelas IV untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa terhadap media yang peneliti kembangkan. Dari hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa semua siswa senang mempelajari materi ragam budaya walaupun ada sebagian kecil siswa yang berpendapat susah dan sebagian besar lainnya berpendapat mudah. Meskipun demikian, banyak pula diantara mereka yang masih mendapati kesulitan. Selain itu, siswa juga berpendapat bahwa mereka tidak pernah menggunakan media ketika belajar di kelas, dan mereka menyatakan setuju apabila diterapkannya media kartu domino di kelas.

Selain melalui penyebaran angket, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV bernama Bapak Syukri, S.Pd.I. Dalam wawancara ini, peneliti mendapatkan beberapa informasi seputar pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas. Beliau mengatakan bahwa masih merasa kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran di kelas, dikarenakan terlalu banyaknya materi yang perlu disampaikan serta memerlukan waktu yang panjang jika ingin menggunakan media dalam pembelajaran di kelas. Walaupun demikian, di kelas IV telah disediakan gambar-gambar ragam budaya seperti alat musik tradisional, rumah adat dan pakaian adat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi ragam budaya di Indonesia.⁵

⁴ Kalsum, dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Universitas Tadulako. Vol. 4 No. 6.

⁵ Wawancara Bapak Syukri, Guru Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang, tanggal 18 November 2019 pukul 09.15 WIB.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa ketika belajar di kelas, yakni KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya). Penggunaan media kartu domino ini bisa menjadi alternatif guru untuk pembelajaran di kelas. Selain karena berisikan gambar-gambar dan teks, guru juga dapat mengkombinasikan dengan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan berbagai macam cara, salah satu caranya yakni melalui sebuah permainan. Dengan begitu siswa akan merasa lebih santai dalam belajar sehingga mereka dapat lebih mudah menyerap dan memahami informasi. Julianti berpendapat bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep materi pelajaran serta mereka juga merasa senang bisa belajar melalui sebuah permainan.⁶

Dengan demikian, peneliti berharap media kartu domino yang dikembangkan ini dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar Raudhah Lawang*".

B. Rumusan Masalah

Pada proposal penelitian ini, peneliti memiliki beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang?
2. Bagaimana keefektifan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang?

⁶ Vina Aprianingsih, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai yakni antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Ar-Raudhah Lawang.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Ar-Raudhah Lawang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.
 - b. Dapat dijadikan sebagai pedoman penelitian selanjutnya.
2. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan informasi kepada sekolah mengenai media pembelajaran yang dapat menjadi fasilitas bagi siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas khususnya materi keanekaragaman budaya.
3. Bagi Guru
 - a. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar di kelas.
 - b. Dapat memudahkan guru dalam penyampaian informasi materi pelajaran kepada siswa.
 - c. Dapat menginovasi serta memotivasi guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik.
4. Bagi Siswa
 - a. Dapat memudahkan siswa dalam menerima dan menyerap informasi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
 - b. Dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

- c. Dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran di kelas.
- d. Dapat menambah pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran di kelas.

E. Asumsi Pengembangan

1. Media Kado Raya (Kartu Domin Ragam Budaya) dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas lebih efektif.
2. Media Kado Raya (Kartu Domin Ragam Budaya) dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi keragaman budaya negeriku melalui gambar-gambar dan teks yang tersedia pada media.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan ini berguna sebagai batasan penelitian agar terfokus, yang mana ruang lingkungnya terbatas pada:

1. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) hanya diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam materi keanekaragaman budaya negeriku meliputi suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional dan makanan khas.
2. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) hanya sebatas media visual yakni hanya menekankan pada indera penglihatan dengan tujuan agar siswa mudah untuk mengingat materi yang disampaikan.
3. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.
4. Hasil yang akan dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang.

G. Spesifikasi Produk

Penjelasan dari spesifikasi produk media yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut:

1. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) merupakan media dua dimensi yang berisikan beberapa gambar dan teks yang mana didesain terlebih

dahulu melalui komputer kemudian dicetak pada lembar kertas AP 310. Kartu-kartu tersebut dikemas dalam sebuah kotak dengan label “Kartu Domino”.

2. Media kartu domino ini hanya diterapkan pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yakni keanekaragaman budaya meliputi materi suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional dan makanan khas.
3. Materi yang digunakan pada media kartu domino ini berpedoman pada buku tematik siswa.
4. Adapun gambar-gambar yang dimuat pada media kartu domino ini dicari dan diambil dari internet.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian pengembangan seperti ini sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti dari berbagai instansi. Peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini mengenai media pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya baik yang menggunakan media kartu domino maupun media lainnya. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Pertama, yakni penelitian yang dilakukan oleh peneliti bernama Ucha Ayu Junia dan Putri Rachmadyanti yang hasilnya dimuat dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD) Vol. 06 No. 01 Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Indonesia*. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pengembangan media MIMBAR pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia serta kelayakan media yang mencakup respon dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian telah melakukan validasi media dan validasi materi pada para ahli di bidangnya. Pada tahap pengembangan ini digunakan dengan perolehan prosentasi kelayakan sebesar 84% berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, serta berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dapat

diketahui respon setelah menggunakan media MIMBAR mencapai kategori sangat baik dengan prosentase sebesar 86% yang diambil dari rata-rata tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian.⁷

Kedua, penelitian yang telah dilakukan oleh tiga peneliti bernama Muhammad Rizky Baihaqi, Ristono W.S., dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 5 No. 2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya pada tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design Based Research* (DBR) atau desain berbasis penelitian dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik dari media kartu nusantara, menjelaskan proses pengembangan media, mengetahui hasil respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media Kartu Nusantara, serta menghasilkan produk media Kartu Nusantara yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan validasi produk oleh para ahli yang mana hasilnya menunjukkan bahwa produk tersebut sudah cukup baik dan layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar dengan beberapa revisi. Peneliti melakukan uji coba di dua sekolah dasar dengan jumlah subyek yang sama yakni 20 peserta didik dan satu guru untuk mengetahui respon peserta didik dan guru. Pada uji coba pertama, ditunjukkan dengan hasil yang baik yang mana respon peserta didik mencapai 98,5% serta tanggapan positif guru. Pada uji coba kedua terdapat peningkatan prosentase respon peserta didik sebesar 99,5% dan respon positif dari guru sehingga media Kartu Nusantara dapat dikatakan efektif dan sudah layak digunakan.⁸

⁷ Ucha Ayu Junia & Putri Rachmadyanti, *Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), Universitas Negeri Surabaya Vol. 06 No. 01 2018, hlm. 353-361.

⁸ Muhammad Rizky Baihaqi, dkk, *Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya Vol. 5 No. 2 2018, hlm. 47-58.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh peneliti bernama Veni Melina dalam skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tahun 2017 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran domino konservasi, serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media tersebut terhadap hasil belajar siswa dalam materi keanekaragaman budaya bangsa. Media yang dikembangkan mengangkat unsur konservasi yang mana berpedoman pada konservasi UNNES. Hasil penelitian yang diperoleh yakni sebesar 89% oleh ahli materi serta 84,7% oleh ahli media, terbukti layak. Adapun hasil uji coba media pada siswa yang mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* sebesar 69,67% dan pada *post-test* memperoleh prosentase sebesar 88,67%.⁹

No.	Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Ucha Ayu Junia dan Putri Rachmadyanti. <i>Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Indonesia</i> . JPGSD Vol. 06 No. 01. Universitas Negeri Surabaya. 2018.	Media domino diterapkan pada materi keragaman budaya.	Materi yang digunakan yakni meliputi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia.	Media yang dikembangkan hanya ditujukan pada materi keragaman budaya.

⁹ Veni Melina, *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang*. Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).

2.	Muhammad Rizky Baihaqi, dkk. <i>Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.</i> Jurnal Ilmiah PGSD Vol. 5 No. 2, UPI. 2018.	Media yang dikembangkan sama-sama ditujukan untuk materi keragaman budaya.	Media yang dikembangkan bukan berupa media kartu domino.	Media yang dikembangkan berupa kartu domino.
			Media diujicobakan pada dua sekolah dasar.	Media hanya diujicobakan pada satu sekolah dasar.
3.	Veni Melina. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Domino (DONAT) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang.</i> Skripsi. UNNES. 2017.	Pengembangan media domino dengan materi keberagaman budaya bangsa.	Mengangkat unsur konservasi dengan berpedoman pada konservasi UNNES.	Media yang dikembangkan tidak mengangkat unsur konservasi.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

I. Definisi Operasional

Dalam memudahkan pemahaman serta terpusat pada inti pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan mengenai definisi operasional penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Media

Media merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru kepada siswa baik media yang berupa visual, audio ataupun audiovisual yang berguna untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi berupa materi pelajaran serta menjadikan pembelajaran di kelas dapat berjalan lebih efektif dan efisien,

sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menerima pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar.

2. KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya)

Kartu domino merupakan kartu dua dimensi yang kartu tersebut hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar serta berada pada satu bidang datar yakni berukuran 5 x 10 cm. Pada kartu tersebut memiliki dua sisi yakni sisi cover dan sisi materi. Pada sisi materi terdapat gambar baik meliputi gambar pakaian adat, rumah adat, alat musik daerah maupun tarian daerah, serta teks singkat yang berguna sebagai keterangan pada gambar. Cara memainkannya yakni para pemain hanya perlu memasangkan satu per satu kartu dengan kartu lainnya yang sesuai.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang dapat diketahui dari perubahan-perubahan yang terjadi baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

J. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini akan diuraikan mengenai rangkaian pembahasan yang akan dijabarkan dalam penulisan ini, yakni sebagai berikut:

BAB I : Pembahasan mengenai pendahuluan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB II : Pembahasan mengenai kajian pustaka mencakup landasan teori yang akan membahas secara umum mengenai media pembelajaran, KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya), hasil belajar serta Ilmu Pengetahuan Sosial.

- BAB III : Pembahasan mengenai metode penelitian mencakup jenis penelitian, model pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, serta uji coba produk yang mana meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.
- BAB IV : Pembahasan mengenai hasil pengembangan mencakup penyajian data uji coba, analisa data dan revisi produk.
- BAB V : Pembahasan mengenai penutup yang mencakup kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Dalam bahasa Latin, *media* adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya perantara. Menurut Gagne, media yakni bermacam jenis unsur dalam lingkungan siswa yang bisa membangkitkannya untuk belajar. Briggs memiliki pendapat bahwa media yakni seluruh alat fisik yang bisa menyampaikan pesan serta membangkitkan siswa untuk belajar, contohnya buku, film, dan lain sebagainya. *National Education Association* (NEA) berpendapat bahwa media adalah berbagai bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya yang hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.¹⁰

Menurut Gerlach, umumnya media itu mencakup orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan serta merubah sikapnya.¹¹ Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan yakni media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Terdapat beberapa macam dan jenis media, baik yang tersedia di dalam kelas ataupun di luar kelas, yakni sebagai berikut:¹²

¹⁰ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 6-7.

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2013), hlm. 204-205.

¹² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit.*, hlm. 115.

- 1) *Media by design* yakni media yang dibuat secara khusus sesuai dengan kepentingan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Misalnya media yang dibuat berbentuk media grafis, audio, atau media audio-visual.
- 2) *Media by utilization* yakni media yang telah tersedia, digunakan oleh sekolah untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Hamalik, guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk-beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran.
- 5) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.¹³

b. Klasifikasi Media

Rudi Bretz mengklasifikasi ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual dibedakan menjadi tiga bentuk yakni gambar visual, garis (*linergraphic*) dan simbol. Selain itu, beliau juga membedakan antara media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yakni antara lain media audio visual gerak; media audio visual diam; media audio semi gerak; media visual gerak; media visual diam; media visual semi gerak; media audio; dan media cetak.¹⁴

¹³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit.*, hlm. 7.

¹⁴ Asnawir dan M. Bayiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.

Menurut Oemar Hamalik terdapat 4 klasifikasi media pengajaran, antara lain yakni:¹⁵

- 1) Alat-alat visual yang bisa dilihat, seperti *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta dan *globe*.
- 2) Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar, seperti *phonograph record*, radio dan rekaman pada *tape recorder*.
- 3) Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, seperti film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan misalnya koleksi diorama.
- 4) Dramatisasi, bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Menurut Sharon E. Smaldino,dkk, ada enam kategori dasar media yakni teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda) dan orang-orang. Media yang paling umum digunakan adalah teks, merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun. Media lainnya yang umum digunakan dalam belajar adalah audio, yaitu apa saja yang Anda bisa dengar baik secara langsung terdengar atau direkam. Visual sering digunakan untuk membangkitkan belajar, meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis putih, foto, gambar pada sebuah buku, dan lain sebagainya. Video merupakan media yang menampilkan gerakan termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer dan lainnya. perekayasa bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh oleh para siswa. Kategori terakhir yakni orang-orang, dapat berupa guru, siswa, atau para ahli bidang studi.¹⁶

¹⁵ *Ibid*, hlm. 29.

¹⁶ Sharon E. Smaldino,dkk. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar Edisi Kesembilan*, terj., Arif Rahman (Jakarta: KENCANA Prenada Media Group, 2011), hlm. 7.

Sedangkan menurut Sanaky, jenis sumber pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni antara lain sumber yang berasaskan manusia seperti teman sebaya, pengajar, pakar bidang studi; sumber dengan bahan visual cetak maupun non-cetak; bahan audio; bahan audio-visual; serta sumber yang berasaskan komputer.¹⁷ Tidak hanya meliputi itu saja, tetapi juga pada keadaan pribadi dan tingkah laku pengajar, antara lain:¹⁸

- 1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual seperti bahan-bahan cetakan atau bacaan.
- 2) Alat-alat audio-visual, yang digolongkan menjadi beberapa macam yakni antara lain:
 - a) Media proyeksi seperti *overhead projector*, film, dan LCD.
 - b) Media non-proyeksi seperti papan tulis, poster, papan tempel, kartun, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain sebagainya.
 - c) Benda tiga dimensi seperti benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, *globe*, pameran dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik seperti *slide*, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, komputer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*) yaitu seperti peninggalan sejarah, dokumentasi, dan lain sebagainya.
- 5) Contoh-contoh kelakuan atau perilaku pengajar yakni dengan mencontohkan perilaku atau suatu perbuatan, misalnya dengan memberi contoh perilaku dengan aktivitas tangan dan kaki, gerak badan, mimik dan lain-lain yang mana jenis media ini hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh siswa.

¹⁷ Hujair A.H Sanaky, *op.cit.*, hlm. 16-17.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 38-39.

Selain itu, adapula yang mengelompokkan media menjadi dua yakni media rumit mahal (*big media*) dan media sederhana murah (*little media*). Kategori *big media* diantaranya yakni komputer, film, *slide*, dan program video. Kategori *little media* diantaranya yakni gambar, realitas sederhana, sketsa dan lainnya. Adapun menurut Klasek, media itu dibagi menjadi beberapa macam yakni antara lain: 1) media visual; 2) media audio; 3) media “display”; 4) pengalaman nyata dan simulasi; 5) media cetak; 6) belajar terprogram; dan 7) pembelajaran melalui komputer atau kerap dikenal dengan istilah Program *Computer Aided Instruction* (CAI).¹⁹ Menurut Onasanya, media dapat diklasifikasikan dengan melihat sisi penggunaan media itu dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Media cetak, yakni salah satu media tertua dalam pendidikan terutama berupa bahan ajar. Selain itu, ada beberapa contoh media cetak lain yang dapat digunakan yakni ensiklopedia, koran dan majalah.
- 2) Grafik, yakni materi dua dimensi yang dibuat dengan menggunakan simbol visual dan verbal untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik.
- 3) Realia, yakni media yang sering digunakan dalam pelajaran biologi, kimia, fisika, ekonomi, dan sejarah berupa objek atau benda nyata seperti koin, artefak, hewan yang diawetkan dan lain sebagainya.
- 4) Gambar, sering digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa dengan menampilkan gambar-gambar sesuatu, tempat ataupun gambar manusia.
- 5) Model, yakni gambaran tiga dimensi dari sesuatu yang nyata, bahkan sesuatu yang besar seperti sistem tata surya dan bumi yang disajikan secara detail dan lebih sederhana.

¹⁹ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 212-213.

- 6) Media audio yakni media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui informasi verbal dan dapat mengarahkan pembelajaran yang mendorong untuk menguasai keterampilan intelektual dan motorik, berupa kaset atau *cd*.
- 7) *Overhead projector*, yang sekarang berkembang menjadi *lcd projector*, yakni media yang menampilkan transparansi bahan belajar sehingga dapat ditonton oleh banyak orang yang menayangkan gambar bergerak, film, transparansi verbal dan visual, visual dan audio.²⁰

c. Pemilihan Media

Salah satu aspek utama pengajaran yang berpusat pada siswa dan instruksi individual yang berbasis gaya belajar adalah menciptakan sumber daya dan bahan belajar yang dapat dipakai ulang dan dapat digunakan oleh semua siswa pada waktu-waktu yang berbeda, dan untuk tujuan-tujuan yang sangat berbeda.²¹ Media adalah salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Sebab berbagai macam media tersebut, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Dengan demikian, perlu untuk memilih media yang akan digunakan dengan cermat dan tepat agar tepat guna. Adapun beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain: (1) media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; (2) kesesuaian antara materi dan media yang digunakan; (3) kesesuaian media yang dipilih dengan kondisi *audiens* atau siswa; (4) ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan guru untuk membuat media sendiri; serta (5) biaya yang akan

²⁰ Yosai Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran: Interaksi Komunikatif dan Edukatif di dalam Kelas* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), hlm. 195-196.

²¹ Barbara Prashnig, *The Power of Learning Style: Memacu Anak Melejitkan Prestasi Dengan Mengenal Gaya Belajarnya*, terj. Niana Fauziah (Bandung: Penerbit Kaifa, 2007), hlm. 169.

dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.²²

Beberapa ahli pun berpendapat, yang pertama yakni menurut Diamond bahwa dalam menggunakan media perlu mempertimbangkan jumlah para siswa, homogenitas (menyangkut) kelas, sasaran atau tujuan pembelajaran, sumber daya tersedia, ruang yang tersedia, serta waktu yang tersedia. Kedua yakni menurut Bates, pertimbangan dalam memilih media antara lain: akses siswa terhadap media yang digunakan; biaya; pertimbangan pedagogis; interaktivitas dan kemudahan penggunaan; pertimbangan manajerial; kebaruan (*novelty*); serta kecepatan.²³

Ketiga menurut Profesor Ely dalam kuliahnya di Fakultas Pascasarjana IKIP Malang Tahun 1982 mengatakan bahwa pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya yakni media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, walaupun tujuan dan isinya sudah diketahui, masih ada faktor-faktor lain yang perlu dipertimbangkan seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya. Beliau juga menyarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya dan berapa lama waktu yang diperlukan untuk mendapatkan media tersebut.

Keempat menurut Dick & Carey, masih ada empat faktor lain yang perlu dipertimbangkan yakni antara lain: 1) ketersediaan sumber setempat, apabila tidak ada maka perlu membeli atau membuat sendiri; 2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli atau membuatnya sendiri; 3) keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu

²² Asnawir, *op.cit.*, hlm. 15-16.

²³ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipti, *op.cit.*, hlm. 130.

yang lama; serta 4) efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, contohnya film berbingkai memiliki biaya produksi yang cukup mahal namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah seperti brosur tetapi setiap waktu materinya berganti.²⁴

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, baik bersifat kognitif, afektif ataupun psikomotor.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, bukan berdasarkan pada kesenangan guru atau hanya sebagai selingan dan hiburan.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan belajar.²⁵

Selain itu, masih ada beberapa pendapat lain mengenai prinsip dalam memilih media menurut Setyosari dan Akbar antara lain:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik siswa.
- 3) Media yang dipilih dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.
- 4) Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media, yakni efisiensi berkaitan dengan waktu, tenaga dan biaya; sedangkan efektivitas berkaitan dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran.
- 5) Tingkat keamanan media bagi siswa.

²⁴ Arief S. Sadiman, *op.cit.*, hlm. 85-86.

²⁵ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 224.

- 6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa. Dalam pemanfaatan media seharusnya memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan aksi, komunikasi, interaksi, kolaborasi dengan media yang sesuai.
- 7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 8) Kualitas media, guru perlu menghindari penggunaan media dengan kualitas rendah, selain mudah rusak dan mengancam keamanan, juga dapat menyesatkan siswa.²⁶

d. Manfaat Media

Media atau alat peraga adalah alat bantu yang bagus sekali digunakan untuk memperkuat ingatan siswa serta lebih memudahkan pemahaman siswa sehingga daya analogi-logikanya berjalan. Memori siswa pun akan semakin menguat dengan semakin banyaknya media yang bisa disentuh, dilihat, dibaui dan didengarnya.²⁷ Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Dengan media, siswa akan lebih tertarik serta termotivasi untuk belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, mengantisipasi kebosanan siswa ketika di kelas, serta siswa tidak menjadi pasif dengan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran tetapi juga dapat melakukan kegiatan belajar lainnya seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.²⁸

Menurut Arsyad, terdapat beberapa manfaat media yakni antara lain:

- 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; 2) meningkatkan dan

²⁶ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 117-118.

²⁷ Slamet Soedarsono, *Ajaibnya Otak Tengah* (Jogjakarta: Katahati, 2010), hlm. 57.

²⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 164.

mengarahkan perhatian siswa sehingga muncul motivasi belajar dan interaksi secara langsung; 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; dan 4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa.²⁹ Midun juga berpendapat bahwa ada 6 manfaat media pembelajaran dalam memecahkan masalah pembelajaran, antara lain:

- a) Meningkatkan produktivitas pendidikan melalui peningkatan laju belajar, membantu guru memanfaatkan waktu lebih baik dan mengurangi beban guru menyampaikan informasi, sehingga guru memiliki waktu lebih banyak untuk membimbing dan mengembangkan motivasi belajar siswa.
- b) Adanya kemungkinan pembelajaran yang mandiri, pengurangan kontrol guru dalam proses pembelajaran dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai kemampuan belajarnya.
- c) Memberikan dasar lebih ilmiah pada pembelajaran, perencanaan program pembelajaran lebih sistematis.
- d) Pembelajaran menjadi lebih baik melalui peningkatan kemampuan siswa untuk menampung informasi dari berbagai media.
- e) Proses pendidikan secara langsung, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.
- f) Akses pendidikan menjadi lebih sama bagi semua siswa, yakni media tidak hanya untuk kepentingan terbatas, melainkan lebih diarahkan pada jumlah siswa yang lebih banyak.³⁰

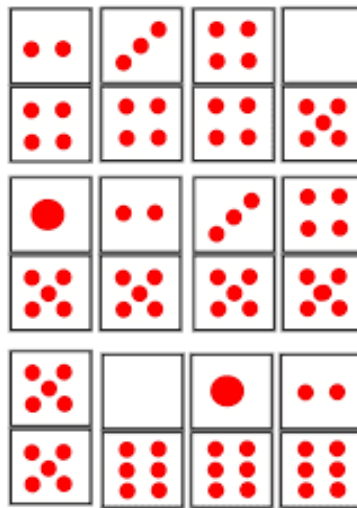
2. Kartu Domino

Kartu domino merupakan media yang tergolong ke dalam dua dimensi, yakni media yang hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar serta berada pada satu bidang datar. Dalam Wikipedia telah dijelaskan bahwa domino merupakan salah satu permainan kartu generik yang biasanya berbentuk kartu kecil

²⁹ Sa'adun Akbar, *op.cit.*, hlm. 119.

³⁰ Abd. Rahman Hamid, *op.cit.*, hlm. 58-59.

berukuran 3 x 5 cm, memiliki warna dasar yakni kuning serta terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Pada kartu domino terdiri dari dua bagian yakni bagian atas dan bagian bawah yang dibatasi oleh garis di tengah kartu.³¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan lainnya) yang memiliki titik besar), serta tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dan tiap bidang berisi 0 – 6 titik.³² Berikut adalah gambar kartu domino yang sudah dikenal masyarakat pada umumnya:



Gambar 2.1 Bentuk Kartu Domino Di Masyarakat

Menurut Dauviller dan Hillerich, permainan klasik domino terdiri dari batu-batu permainan yang diletakkan satu sama lain, misalkan bagian dengan angka dadu 4 diletakkan di atas bagian yang lainnya dengan angka dadu yang sama hingga ujung rangkaiannya.³³

³¹ Wikipedia, *Domino* (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>, diakses 30 April 2019 jam 21.30 wib).

³² Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Domino* (<https://kbbi.web.id/domino.html>, diakses 7 Mei 2019 jam 20.13 wib).

³³ Vina Aprianingsih, *op.cit.*, hlm. 21.

3. Ragam Budaya

Budaya/kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam bermasyarakat, tidak bisa didapat melalui genetika yang ada dalam tubuh manusia, melainkan didapatkan dari kedudukan manusia sebagai makhluk sosial. Fischer berpendapat bahwa kebudayaan-kebudayaan yang ada pada suatu wilayah berkembang disebabkan oleh beberapa faktor, yakni lingkungan geografis, induk bangsa, dan kontak antar bangsa. Dengan demikian dapat kita kaitkan dengan kebudayaan di Indonesia yang mempunyai ciri-ciri khusus antar wilayah sehingga nampak beragam.³⁴

Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa keragaman budaya memiliki dua artian, yakni keragaman yang bermakna ketidaksamaan atau perbedaan, serta budaya dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Dapat disimpulkan bahwa keragaman budaya yakni sebagai suatu keadaan dimana suatu masyarakat mempunyai lebih dari satu perangkat gagasan, tindakan dan hasil karya.³⁵ Keragaman budaya itu dapat meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, lagu-lagu daerah, alat musik tradisional, makanan khas, suku bahkan bahasa dari suatu wilayah. Dari berbagai macam budaya yang ada di Indonesia, dapat diketahui beberapa budayanya antara lain:

No.	Budaya	Asal
Suku		
1.	Suku Minang	Sumatera Barat
2.	Suku Betawi	DKI Jakarta

³⁴ Idan Hermanto, *Pintar Antropologi: Pendamping dan Pengkayaan Siswa Hebat* (Jogjakarta: Tunas Publishing, 2010), hlm. 105.

³⁵ Team Dosen, *Bahan Perkuliahan: Pendidikan IPS Kelas Tinggi*. (Medan: Universitas Negeri Medan, 2018).

No.	Budaya	Asal
3.	Suku Sunda	Jawa Barat
4.	Suku Jawa	Jawa Timur / Jawa Tengah
5.	Suku Bali Majapahit	Bali
6.	Suku Sasak	Nusa Tenggara Barat
7.	Suku Toraja	Sulawesi Selatan
8.	Suku Dayak	Kalimantan Barat
9.	Suku Ambon	Maluku
10.	Suku Asmat	Papua
Tarian Tradisional		
1.	Tari Piring	Sumatera Barat
2.	Tari Yapong	DKI Jakarta
3.	Tari Merak	Jawa Barat
4.	Tari Remo	Jawa Timur
5.	Tari Pendet	Bali
6.	Tari Gandrung	Nusa Tenggara Barat
7.	Tari Kipas Pakarena	Sulawesi Selatan
8.	Tari Zapin	Kalimantan Barat
9.	Tari Cakalele	Maluku
10.	Tari Selamat Datang	Papua

No.	Budaya	Asal
Pakaian Adat		
1.	Pakaian Adat Bundo Kanduang	Sumatera Barat
2.	Pakaian Adat Kebaya	Jawa Barat
3.	Pakaian Adat Pesa'an	Jawa Timur
4.	Baju Bodo	Sulawesi Selatan
5.	Pakaian Adat Perang	Kalimantan Barat
6.	Baju Cele	Maluku
Makanan Khas		
1.	Rendang	Sumatera Barat
2.	Kerak Telor	DKI Jakarta
3.	Sega Jamblang	Jawa Barat
4.	Nasi Pecel	Jawa Timur
5.	Ayam Betutu	Bali
6.	Ayam Taliwang	Nusa Tenggara Barat
7.	Coto	Sulawesi Selatan
8.	Bubur Pedas Sambas	Kalimantan Barat
9.	Ikan Sambal Colo-Colo	Maluku
10.	Papeda	Papua
Alat Musik Tradisional		

No.	Budaya	Asal
1.	Saluang	Sumatera Barat
2.	Tehyan	DKI Jakarta
3.	Angklung	Jawa Barat
4.	Gamelan	Jawa Timur
5.	Gamelan	Bali
6.	Serunai	Nusa Tenggara Barat
7.	Keso	Sulawesi Selatan
8.	Tuma	Kalimantan Barat
9.	Tifa	Maluku
Rumah Adat		
1.	Rumah Gadang	Sumatera Barat
2.	Rumah Kebaya	DKI Jakarta
3.	Rumah Kasepuhan	Jawa Barat
4.	Rumah Joglo	Jawa Timur / Jawa Tengah
5.	Gapura Candi Bentar	Bali
6.	Dalam Loka Samawa	Nusa Tenggara Barat
7.	Rumah Tongkonan	Sulawesi Selatan
8.	Rumah Panjang	Kalimantan Barat
9.	Rumah Baileo	Maluku

No.	Budaya	Asal
10.	Rumah Honai	Papua

Tabel 2.1 Keragaman Budaya Indonesia

Dalam suatu kebudayaan tentunya mengandung beberapa unsur di dalamnya, menurut C. Kluckhohn dalam kebudayaan terdapat tujuh unsur. antara lain:³⁶

- a) Bahasa, terdiri dari bahasa lisan, bahasa tulis, serta naskah kuno.
- b) Sistem pengetahuan, yakni meliputi teknologi dan kepandaian dalam hal tertentu.
- c) Organisasi sosial terdiri dari sistem kekerabatan, sistem komunitas, sistem pelapisan masyarakat, sistem politik dan lain sebagainya.
- d) Sistem peralatan hidup dan teknologi, meliputi alat-alat produksi, senjata, wadah, alat untuk menyalakan api, pakaian dan perhiasan, perumahan, serta alat transportasi.
- e) Sistem mata pencaharian hidup, antara lain perburuan, perladangan, perkebunan, pertanian, peternakan, perdagangan, industri, kerajinan, industri jasa, dan industri manufaktur.
- f) Sistem religi dapat berbentuk sebagai keyakinan dan gagasan tentang Tuhan, dewa, ruh halus, neraka, surga, bahkan upacara atau benda-benda suci dan religius.
- g) Kesenian meliputi gagasan-gagasan, ciptaan, pikiran, dongeng, atau syair indah, juga dapat berupa tindakan interaksi berpola antara pelaku seni.

³⁶ Idan Hermanto, *op.cit.*, hlm. 106-107.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Suprijono merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³⁷ Adapun pernyataan tegas oleh Nawawi dan K. Brahim bahwa hasil belajar dapat dimaknai sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang didapatkan melalui tes mengenal beberapa materi pelajaran tertentu. Sederhananya, hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik tersebut setelah melalui kegiatan belajar.³⁸

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan siswa yang diperoleh dari proses pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom yang dikenal dengan “*The Taxonomy of Education Objectives*”. Menurut Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah sebagai berikut:

1) Ranah kognitif, berkaitan dengan kemampuan intelektual berpikir.

a.	Mengingat	Mengurutkan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali, dan lain sebagainya.
b.	Memahami	Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasi, membandingkan, menjelaskan, memaparkan, dan lain sebagainya.

³⁷ M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2017), hlm. 20.

³⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2015), hlm. 5.

c.	Menerapkan	Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, mendeteksi, menyelesaikan, dan lain sebagainya.
d.	Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, menyusun ulang, mengorganisasikan, menyusun <i>outline</i> , mengubah struktur, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, dan lainnya.
e.	Mengevaluasi	Menyusun hipotesis, mengkritik, menilai, memprediksi, menguji, dan lain sebagainya.
f.	Berkreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, mengubah, memperindah, dan lain sebagainya.

Tabel 2.2 Taksonomi Ranah Kognitif

- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, kemampuan dalam segi emosional yakni perasaan, sikap dan nilai.
- 3) Ranah psikomotor, berkaitan dengan keterampilan atau gerakan fisik.³⁹

Pada pemikiran Gagne, hasil belajar yakni berupa beberapa hal berikut ini:

- 1) Informasi verbal, yakni kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, serta kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

³⁹ Rusman, *op.cit.*, hlm. 125-126.

- 3) Strategi kognitif, yakni kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya mencakup penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
 - 4) Keterampilan motorik, yakni kemampuan melakukan seluruh gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga tercipta otomatisme gerak jasmani.
 - 5) Sikap yakni kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tertentu.⁴⁰
- c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yakni diri siswa sendiri yang berarti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, minat, motivasi, dan kesiapan siswa baik kesiapan jasmani maupun rohani; dan lingkungan siswa yakni sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan baik dari lingkungan sekolahnya maupun keluarga. Adapun persamaan pendapat oleh Wasliman yakni hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yakni sebagai berikut:

- 1) Faktor eksternal, yakni faktor yang bersumber dari luar diri siswa yakni keluarga, sekolah dan masyarakat.
- 2) Faktor internal, yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, mencakup tingkat kecerdasan, minat, motivasi belajar, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik dan kesehatan siswa.

Tokoh lain yang sependapat dengan Wasliman yakni Munadi, yang mana beliau mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua, yakni:

⁴⁰ M. Thobroni, *op.cit.*, hlm. 20-21.

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, secara umum berupa kondisi kesehatan yang baik, tidak dalam keadaan yang lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya dikarenakan hal tersebut dalam mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor psikologis, mencakup tingkat kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, mencakup lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan alam contohnya suhu, kelembaban dan lain sebagainya.
- b) Faktor instrumental yakni faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan, berupa kurikulum, sarana dan guru.⁴¹

Begitu pula dengan Ruseffendi telah mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi 10 faktor, antara lain:

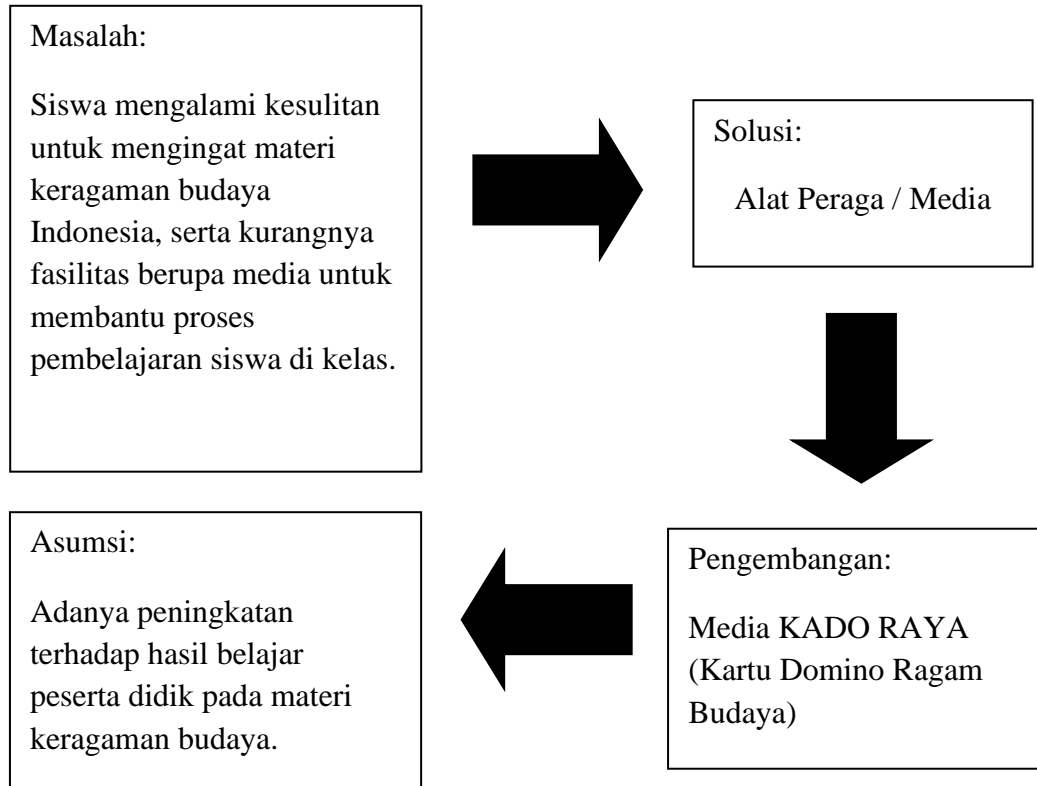
- 1) Kecerdasan siswa yang sangat berpengaruh terhadap cepat dan lambatnya informasi yang diterima siswa serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan.
- 2) Kesiapan siswa yakni tingkat perkembangan di mana organ-organ telah bekerja sebagaimana seharusnya. Kesiapan ini berhubungan erat dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Bakat siswa yakni kemampuan potensial yang dimiliki seseorang guna mencapai keberhasilan di waktu yang akan datang.
- 4) Kemauan belajar menjadi salah satu faktor yang menentukan terhadap tercapainya keberhasilan belajar. Namun hal ini juga sering menjadi suatu kesukaran bagi guru yakni untuk menjadikan siswa mau belajar.

⁴¹ Rusman, *op.cit.*, hlm. 124.

- 5) Minat bermakna keinginan yang besar terhadap sesuatu. Siswa yang menaruh minat besar pada pelajaran akan memusatkan perhatiannya secara intensif dan memungkinkan siswa tersebut menjadi giat untuk belajar sehingga ia dapat mencapai prestasi yang diinginkan.
- 6) Model penyajian materi yang menarik, menyenangkan, tidak membuat bosan, dan mudah dimengerti oleh siswa.
- 7) Sikap atau tingkah laku guru yang mencerminkan pribadi yang baik akan ditiru oleh siswa. Pribadi yang baik itu meliputi sikap ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak mudah marah, tanggap terhadap kesulitan yang dihadapi siswa, semangat dalam mengajar, rajin, disiplin, dan bertanggung jawab dalam melakukan segala sesuatu.
- 8) Suasana pengajaran yang tenang, adanya dialog yang kritis antara siswa dan guru, serta menciptakan suasana yang aktif di antara siswa sehingga dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara maksimal.
- 9) Kompetensi guru yang profesional yakni guru yang memiliki keahlian di bidangnya dan menguasai bahan yang akan diajarkan dengan baik serta dapat memilih metode belajar yang tepat.
- 10) Masyarakat, memiliki berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai latar belakang pendidikan. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat daripada oleh keluarga dan sekolah.⁴²

⁴² Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 12-18.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yakni Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Pada hakikatnya, *Research & Development* (R&D) adalah sebuah cara dalam pengembangan suatu alat atau perangkat. Istilah R&D ini awalnya digunakan pada bidang industri guna menggambarkan bagaimana suatu produk dikembangkan dengan menempuh berbagai penelitian secara seksama, kemudian dilanjutkan dengan menguji produk tersebut dengan berbagai percobaan hingga pada tahap akhir yakni produksi massal.⁴³ Menurut Sugiyono, *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut serta bersifat longitudinal atau bertahap.⁴⁴ Sedangkan menurut Borg & Gall, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan dengan mengikuti beberapa langkah secara siklus. Seels and Richey berpendapat bahwa dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa:

1. Kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan serta upaya pengembangan tertentu.
2. Suatu situasi di mana seseorang melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran atau kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
3. Kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.⁴⁵

⁴³ Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 103.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2012), hlm. 407.

⁴⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194-195.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Suatu model dalam penelitian pengembangan disajikan dalam bagian prosedur pengembangan yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk mengembangkan teori dan penelitian. Banyak model pengembangan yang dapat digunakan oleh peneliti, contohnya model konseptual, model prosedural, model sistematis dan model-model lainnya.⁴⁶

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model prosedural yakni model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah atau alur yang perlu diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Peneliti memilih untuk menggunakan desain model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan dengan mengikuti beberapa tahapan dalam suatu siklus. Tahapan-tahapannya antara lain mengkaji temuan-temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan bentuk produk awal berdasar temuan-temuan penelitian yang sudah dikaji, menguji coba produk di lapangan, serta memperbaiki produk dengan berbagai temuan kekurangan selama melakukan uji lapangan.

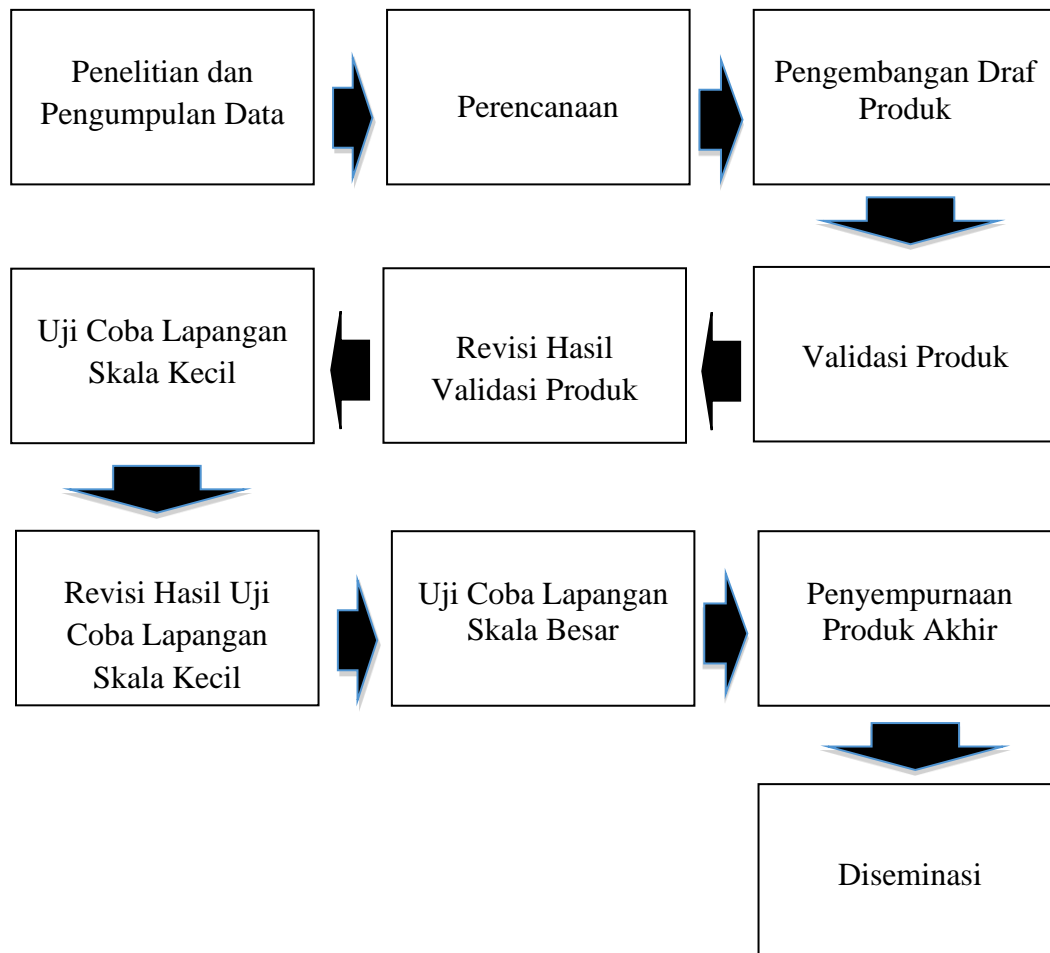
C. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah atau alur prosedural dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 langkah, yakni: (a) Penelitian dan pengumpulan data, (b) Perencanaan, (c) Pengembangan draf produk, (d) Validasi produk, (e) Revisi hasil validasi produk, (f) Uji coba lapangan skala kecil, (g) Revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, (h) Uji coba lapangan skala besar, (i) Penyempurnaan produk akhir, dan (j) Desiminasi.⁴⁷

⁴⁶ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 282-283.

⁴⁷ Zainal Arifn, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 129.

Berikut gambar dari tahapan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan.

Penjelasan lebih rinci dari tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) ini dapat dilihat pada penjabaran di bawah ini:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap pertama, peneliti melakukan wawancara dengan guru di MI AR RAUDHAH Lawang yakni guru kelas IV. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi hingga ditemukan masalah yang ada. Wawancara yang akan digunakan yakni wawancara semistruktur (*semistructured interview*).

Dalam wawancara ini peneliti sebagai pewawancara membuat garis besar pokok perbincangan namun dalam pelaksanaannya pewawancara dapat mengajukan pertanyaan dengan bebas. Pokok pertanyaan yang telah dibuat tidak harus diajukan secara berurutan dan pemilihan kata-katanya juga tidak baku namun divariasikan ketika wawancara berdasarkan situasinya.⁴⁸ Selain melalui teknik wawancara, peneliti juga akan menyebarkan angket kepada siswa sebagai sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini guna mendapatkan data mengenai kebutuhan media.

2. Perencanaan

Pada tahap kedua, peneliti akan melakukan beberapa hal, diawali dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sesuai dengan materi yang dipelajari, merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, serta menyusun instrumen penilaian guna validasi produk kepada para ahli yakni ahli media, ahli materi dan praktisi. Berikut kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai melalui media yang peneliti kembangkan:

Kompetensi Dasar	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. • Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. • Mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.

⁴⁸ Kartika Nur Kusuma, *Studi Fenomenologi Seksualitas Transgender Wanita di Samarinda*. Jurnal Psikoborneo Vol. 4. No. 2 Tahun 2016. hlm. 368-369.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.
--	---

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

3. Pengembangan Draf Produk

Media yang akan dikembangkan ini diberi nama KADO RAYA yang merupakan singkatan dari Kartu Domino Ragam Budaya. Sesuai dengan namanya, bentuk media ini menyerupai kartu permainan domino namun memiliki perbedaan yaitu gambar pada kartu permainan disesuaikan dengan materi yang sudah ditentukan. Dalam mengembangkan produk, peneliti melakukan beberapa tahapan rancangan, antara lain:

- a. Mendesain bentuk kartu serta memasukkan berbagai gambar dan teks sesuai dengan materi yang sudah ditentukan, kemudian desain tersebut dicetak pada lembaran kertas dengan ukuran setiap kartu yakni 5 x 10cm. Selain mendesain kartu, peneliti juga membuat kotak untuk menyimpan kartu-kartu tersebut yang terbuat dari kardus berbentuk balok.
- b. Menyusun petunjuk penggunaan media, meliputi ketentuan dan cara penggunaan media kartu tersebut.
- c. Membuat instrumen penilaian guna validasi produk kepada para ahli yakni ahli media, ahli materi dan praktisi. Dalam instrumen penilaian tersebut dapat meliputi pemilihan font teks, ukuran gambar, bentuk media, ukuran media, hingga kotak untuk menyimpan kartu.

4. Validasi Produk

Pada tahapan ini, peneliti akan menguji coba dengan melakukan penilaian guna memvalidasi media kartu domino kepada ahli materi, ahli media dan praktisi. Peneliti akan menggunakan angket untuk memvalidasi produk oleh para ahli. Uji validasi ini dapat dilakukan beberapa kali hingga validator menyatakan bahwa media telah layak untuk digunakan tanpa ada perbaikan.

5. Revisi Hasil Validasi Produk

Revisi produk dilakukan jika media yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan yang mana dapat diketahui dari penilaian validator. Semua tanggapan, kritik dan saran yang diberikan oleh validator akan dikaji, kemudian peneliti akan melakukan perbaikan terhadap media tersebut sebelum diterapkan di lapangan.

6. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Setelah memperbaiki media berdasarkan hasil uji validasi, peneliti akan melakukan uji coba lapangan skala kecil yang mana peneliti hanya melibatkan sebagian siswa kelas IV di MI AR RAUDHAH yakni sebanyak 10 siswa. Siswa tersebut akan mencoba menggunakan media kartu domino kemudian peneliti memberikan angket penilaian untuk mengetahui keberhasilan dalam penggunaan media tersebut.

7. Revisi Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Revisi media dilakukan setelah dilakukannya uji coba lapangan skala kecil. Revisi ini dilakukan apabila terdapat beberapa kekurangan pada media yang mana dapat peneliti ketahui melalui hasil angket penilaian yang dibagikan kepada siswa guna memperbaiki media sebelum dilakukan uji coba dengan skala yang lebih besar.

8. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Pada tahapan uji coba lapangan skala besar akan dilakukan penerapan media kepada siswa dalam skala yang lebih besar, yakni peneliti melibatkan 25 siswa. Hasil dari uji coba tersebut akan diperoleh melalui tes meliputi *pre-test* dan *post-test*. Uji coba lapangan ini akan dilakukan peneliti dalam kurun waktu 2x pertemuan yang mana setiap pertemuan ditempuh selama 2 jam pelajaran dengan jumlah waktu 70 menit.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Tahapan ini dilakukan setelah media kartu domino diujikan dalam skala besar. Revisi dapat dilakukan apabila masih ditemukan kekurangan-

kekurangan pada media ketika diterapkan pada siswa dengan skala besar, sehingga media yang dikembangkan menjadi media yang layak dan berkualitas.

10. Diseminasi

Tahap terakhir yang perlu dilakukan adalah diseminasi. Diseminasi merupakan upaya menginformasikan hasil produk media kepada para pengguna.

D. Uji Coba

Pada uji coba ini dilakukan guna mendapat data mengenai tingkat kelayakan media yang dikembangkan serta acuan untuk mengevaluasi media tersebut. Hasil yang didapat akan digunakan sebagai pedoman perbaikan produk. Adapun beberapa hal yang akan dijabarkan, meliputi: (a) desain uji coba, (b) subyek uji coba, (c) jenis data, (d) instrumen pengumpulan data, dan (e) teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media yang sedang dikembangkan. Uji coba ini akan dilakukan melalui uji validasi oleh para ahli dan uji lapangan yang akan dilaksanakan di sekolah. Uji validasi media terhadap para ahli dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan media tersebut sebelum diujikan di lapangan. Adapun uji lapangan dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa serta angket dalam uji coba lapangan skala kecil. Tahapan uji coba terhadap media yang akan dikembangkan dapat diketahui sebagai berikut: (1) uji validasi oleh ahli materi; (2) uji validasi oleh ahli media; (3) uji validasi oleh praktisi; dan (4) uji coba lapangan baik skala kecil maupun skala besar.

2. Subyek Uji Coba

Sebelum melakukan uji coba lapangan baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, pada penelitian dan pengembangan ini peneliti perlu melakukan uji coba awal terhadap media yang dikembangkan guna mengetahui kevalidan media tersebut. Uji coba tersebut akan dilakukan oleh peneliti melalui uji validasi kepada para ahli sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Adapun kriteria sebagai ahli materi yakni antara lain:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan.
- 2) Menguasai materi pada media yakni keragaman budaya.

b. Ahli Media

Adapun kriteria sebagai ahli media yakni antara lain:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan.
- 2) Telah berpengalaman mendesain media pembelajaran.
- 3) Menguasai bidang desain media pembelajaran.

c. Praktisi

Adapun kriteria sebagai praktisi yakni antara lain:

- 1) Berprofesi sebagai guru kelas IV SD/MI.
- 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 pendidikan.
- 3) Menguasai materi dan kurikulum SD/MI.

d. Validator Soal

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan.
- 2) Menguasai materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

e. Sasaran dari uji coba yang dilakukan ini yakni siswa kelas IV MI AR RAUDHAH Lawang.

3. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan oleh peneliti terdiri dari 2 macam, yakni antara lain:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan yang dapat diperoleh melalui hasil penilaian rata-rata dari angket yang telah diisi oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi dan praktisi serta siswa sebagai pengguna. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media dapat diperoleh melalui tes siswa sebelum

dan sesudah menggunakan media, kemudian nilai tes yang diperoleh tersebut diakumulasi dan dibandingkan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat diperoleh berupa informasi melalui wawancara dengan guru, serta tanggapan, kritik dan saran yang diberikan kepada para ahli terhadap media yang dikembangkan. Adapun data kualitatif ini digunakan sebagai acuan revisi media yang dikembangkan sehingga media tersebut menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti guna mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.⁴⁹

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab secara lisan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.⁵⁰ Pewawancara yang dimaksud yakni peneliti sendiri dan narasumber yang dimaksud yakni guru kelas IV MI AR RAUDHAH Lawang untuk mengetahui masalah di sekolah khususnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Angket

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.⁵¹ Kelebihan menggunakan angket yakni dapat mengumpulkan data informasi

⁴⁹ S. Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 51.

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 40.

⁵¹ S. Eko Putro Widoyoko, *op.cit.*, hlm. 33.

yang banyak dari subyek dalam waktu relatif singkat. Selain itu instrumen/angket berisi pertanyaan dan instruksi yang sudah di-*setting* oleh peneliti yang menggambarkan keinginan dan atau perasaan subyek.⁵² Adapun angket yang diperlukan oleh peneliti yakni antara lain:

1) Angket analisis kebutuhan pengembangan media untuk siswa

Angket analisis kebutuhan (*need assessment*) ini merupakan angket yang digunakan untuk mendapatkan data di lapangan yang berkaitan dengan kebutuhan akan media yang akan dikembangkan. Angket analisis kebutuhan ini akan dibagikan kepada siswa sebagai sasaran dari penelitian dan pengembangan ini. Adapun kisi-kisi angket analisis kebutuhan tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

No.	Indikator
1.	Belajar materi keragaman budaya sebelumnya.
2.	Senang mempelajari materi keragaman budaya
3.	Kemudahan dalam mempelajari materi ragam budaya.
4.	Adanya kesulitan yang dihadapi ketika belajar materi ragam budaya.
5.	Penggunaan media ketika mempelajari ragam budaya di kelas.
6.	Senang menggunakan media permainan.
7.	Belajar di kelas sambil bermain sebelumnya.
8.	Senang apabila belajar di kelas sambil bermain.
9.	Bermain menggunakan kartu domino sebelumnya.

⁵² Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 129.

No.	Indikator
10.	Setuju untuk menggunakan kartu domino guna belajar ragam budaya di kelas.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Untuk Siswa

2) Angket validasi produk oleh ahli materi

Angket validasi produk oleh ahli materi ini merupakan angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media dalam segi materi yang akan disampaikan. Adapun isi angket validasi oleh ahli materi akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

No.	Pernyataan
1.	Media kartu domino telah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
2.	Media kartu domino telah sesuai dengan indikator.
3.	Media kartu domino telah sesuai dengan materi keragaman budaya.
4.	Gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
5.	Gambar pada media telah sesuai dengan materi keragaman budaya.
6.	Gambar yang ada dapat mendukung materi keragaman budaya yang dipelajari.

Tabel 3.3 Angket Validasi Produk oleh Ahli Materi

3) Angket validasi produk oleh ahli media

Angket validasi produk oleh ahli media merupakan angket yang digunakan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta kelayakan media sebelum dilakukan uji coba lapangan dalam pembelajaran di kelas.

Adapun isi angket validasi oleh ahli media akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

No.	Pernyataan
1.	Media kartu domino didesain secara menarik.
2.	Media kartu domino dapat digunakan dengan mudah.
3.	Media kartu domino aman digunakan oleh siswa.
4.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi.
5.	Bentuk dan ukuran gambar yang ditampilkan telah sesuai.
6.	Variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf yang digunakan telah sesuai.
7.	Kombinasi warna yang digunakan pada media menarik.
8.	Bahan dasar media yang digunakan berkualitas.
9.	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama berdasarkan kualitas bahan dasarnya.
10.	Bentuk dan ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa.
11.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.
12.	Kotak wadah kartu domino didesain dengan menarik.

Tabel 3.4 Angket Validasi Produk oleh Ahli Media

4) Angket validasi produk oleh praktisi

Angket validasi produk oleh praktisi merupakan angket yang disusun guna mengetahui hasil setelah penggunaan media dalam

pembelajaran di kelas. Adapun isi dalam angket validasi oleh praktisi akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

No.	Pernyataan
1.	Media kartu domino dapat membantu siswa untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia.
2.	Media kartu domino dapat memudahkan proses belajar siswa.
3.	Media kartu domino memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.
4.	Media kartu domino dapat memberikan daya tarik belajar siswa.
5.	Media kartu domino dapat diaplikasikan dengan mudah.
6.	Media kartu domino sudah sesuai dengan materi keragaman budaya.
7.	Pemilihan gambar pada media sesuai dengan karakteristik siswa.
8.	Petunjuk penggunaan yang tersedia sudah jelas dan mudah dipahami.
9.	Pemilihan huruf dan warna pada media kartu domino serta petunjuk penggunaan sudah tepat.
10.	Ukuran kartu pada media sudah tepat dan sesuai untuk siswa.

Tabel 3.5 Angket Validasi Produk oleh Praktisi

5) Angket validasi soal *pre-test* dan *post-test*

Angket validasi soal dilakukan guna mengetahui kesesuaian soal terhadap materi pada media yang dikembangkan. Soal yang divalidasi terdiri dari 2 soal yakni *pre-test* dan *post-test*. Adapun isi dalam angket validasi soal akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No.	Pernyataan
1.	Butir soal sesuai dengan indikator.
2.	Butir soal yang dibuat sesuai dengan materi.
3.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya ataupun setelahnya.
4.	Pilihan/alternatif jawaban benar sudah tepat.
5.	Seluruh pilihan jawaban homogen.
6.	Pilihan jawaban sebagai pengecoh berkaitan dengan pokok soal.
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.
8.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami.
9.	Gambar yang ditampilkan pada soal jelas.
10.	Petunjuk pengerjaan soal jelas.

Tabel 3.6 Angket Validasi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

6) Angket tanggapan siswa dari uji coba lapangan skala kecil

Angket yang akan digunakan oleh peneliti merupakan angket tertutup yakni pernyataan serta alternatif jawaban telah ditentukan sehingga responden dapat langsung memilihnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Adapun isi angket tanggapan siswa tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

No.	Pertanyaan
1.	Media kartu domino mudah dimainkan.
2.	Media kartu domino ini dapat memudahkan Anda belajar materi keragaman budaya.
3.	Media kartu domino ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
4.	Gambar pada kartu ditampilkan dengan jelas.

No.	Pertanyaan
5.	Teks tulisan pada media kartu domino cukup jelas dan mudah dibaca.
6.	Ukuran kartu pada media sesuai.
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino mudah dipahami.
8.	Anda senang menggunakan media kartu domino ini.
9.	Anda dapat belajar mandiri dengan menggunakan media kartu domino ini.
10.	Anda merasa lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media kartu domino.

Tabel 3.7 Angket Tanggapan Siswa

c. Tes

Tes adalah salah satu alat pengukuran, yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu obyek bisa berupa pengetahuan, keterampilan, bakat, minat baik yang dimiliki oleh seseorang ataupun kelompok.⁵³ Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang guna mendapatkan jawaban-jawaban yang menjadi dasar bagi penetapan skor angka.⁵⁴ Pada penelitian ini, tes yang akan digunakan berupa tes prestasi (*achievement test*) yaitu tes yang dilakukan guna mengukur pencapaian atau kompetensi individu setelah mempelajari sesuatu hal. Adapun tes prestasi yang dimaksud yakni meliputi *pre-test* dan *post-test*.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik dalam menganalisis data yakni antara lain:

⁵³ S. Eko Putro Widoyoko, *op.cit.*, hlm. 50.

⁵⁴ Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *op.cit.*, hlm. 111.

a. Analisis Data Validasi Produk

Guna mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan, maka data kuantitatif yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Adapun pedoman dalam menentukan pengambilan keputusan guna memperbaiki media yang dikembangkan dengan menggunakan kualifikasi penilaian berdasarkan Skala Likert berikut ini:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
69% - 84%	Valid	Tidak Perlu Revisi
53% - 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
37% - 52%	Kurang Valid	Direvisi
20% - 36%	Tidak Valid	Direvisi

Tabel 3.8 Tabel Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert

Adapun pedoman dalam menentukan kelayakan pada media kartu domino yang dikembangkan yakni berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:⁵⁵

⁵⁵ Stepanus Daling, dkk, *Pengembangan Media Booklet Bermuatan Ideal Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMP*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak, 14 Oktober 2017, hlm. 128-141.

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak	Tidak Revisi
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Layak	Revisi
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Tidak Layak	Revisi

Tabel 3.9 Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Pada **tabel 3.8** telah diketahui bahwa dalam penskoran media dapat dinyatakan valid apabila mencapai skor mulai dari 69% hingga 100% dari keseluruhan komponen dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa kelas IV MI AR RAUDHAH Lawang. Pada **tabel 3.9**, dapat diketahui bahwa media dinyatakan layak digunakan apabila telah mencapai skor mulai dari 60% hingga 100% tanpa revisi atau mencapai skor mulai dari 40% hingga 60% namun dengan beberapa revisi atau perbaikan. Apabila media dinilai tidak valid, maka perlu dilakukan perbaikan kembali hingga media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan.

b. Analisis Uji-t

Saat uji coba lapangan, data diperoleh melalui angket dan tes prestasi (*achievement test*). Data uji coba lapangan skala besar didapat melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) guna mengetahui hasil belajar pada sasaran uji coba yakni siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah Lawang sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan yakni media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya). Pada teknik analisis datanya, peneliti menggunakan analisis *dependent t-test*. Berikut rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 5% atau 0,05 yakni sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

di mana:

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n} = \bar{X}_1 - \bar{X}_2 \text{ dan}$$

$$S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{n}}$$

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum (D - \bar{D})^2}{n-1}}$$

D = adalah pasangan skor $X_1 - X_2$

\bar{D} = rata-rata D

$S_{\bar{D}}$ = simpangan baku rata-rata D⁵⁶

Hasil uji coba dibandingkan, t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino. Berikut hipotesisnya:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino.

Pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_1 diterima.
- 2) Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_1 ditolak.

⁵⁶ Budi Susetyo, *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hlm. 208.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

a. Pemilihan Lokasi Penelitian

Peneliti memilih MI Ar-Raudhah sebagai lokasi penelitian. MI AR-Raudhah merupakan salah satu sekolah islam swasta yang berada di daerah Lawang. Peneliti memilih sekolah ini setelah mengetahui permasalahan yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran di kelas melalui wawancara oleh guru dan analisis kebutuhan oleh siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media yang peneliti kembangkan. Peneliti mengumpulkan data tersebut melalui wawancara terhadap guru kelas IV yakni Bapak Syukri, S.Pd.I dan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas IV.

1) Wawancara

Wawancara guna mengumpulkan data awal ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2019 bertempat di lokasi penelitian yakni MI Ar-Raudhah Lawang. Adapun yang menjadi narasumber dalam wawancara ini adalah Bapak Syukri, S.Pd.I selaku guru kelas IVB. Dalam wawancara ini peneliti mendapatkan beberapa informasi yakni antara lain:

- a) Guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajarkan materi keragaman budaya. Selain itu, guru juga meminta siswa untuk menghafalkan beberapa keragaman budaya.
- b) Siswa terkadang tidak fokus/berkonsentrasi ketika pelajaran di kelas.
- c) Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga menyulitkan guru dalam menentukan media yang dibutuhkan oleh siswa.

- d) Kendala guru dalam memaksimalkan media dalam proses pembelajaran di kelas, seperti banyaknya materi yang harus disampaikan dan banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk membuat media yang sesuai dengan materi dan karakter siswa.
- e) Sekolah telah menyediakan beberapa media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Salah satunya sekolah menyediakan poster dengan berbagai gambar keragaman budaya, meliputi pakaian tradisional, rumah adat, alat musik tradisional, dan lain sebagainya. Media poster tersebut yang telah dimanfaatkan oleh guru ketika pembelajaran di kelas.

2) Angket Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)

Angket analisis kebutuhan merupakan angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mencari informasi mengenai kebutuhan siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket tersebut dibagikan di awal pertemuan sebelum dilakukannya penelitian dengan melibatkan seluruh siswa dalam 1 kelas yakni 19 siswa yang hadir pada saat itu. Angket analisis kebutuhan berisikan 10 buah pertanyaan dengan 2 pilihan yakni ya dan tidak. Peneliti akan menggunakan centang (√) untuk jawaban ya dan silang (X) untuk jawaban tidak. Adapun hasil angket analisis kebutuhan akan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No.	Nama	Nilai Pertanyaan ke-									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Adib Prasetya Luhur	√	√	X	√	√	√	X	X	√	√
2.	Alifah Nakhwa Milah	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X
3.	Attiyah Zalfa Dzaky	√	√	√	√	X	√	√	√	X	√

No.	Nama	Nilai Pertanyaan ke-										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4.	Balqis Ariqah S.	√	√	√	√	X	√	√	√	X	√	
5.	Kayla Zahrani	√	√	X	√	X	√	√	√	X	√	
6.	Khaylila Naura Putri	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	
7.	Luqmanul Hakim	√	√	√	X	√	√	√	√	X	√	
8.	M. Alif Syachviar	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	
9.	M. Guntur R.	√	√	√	X	√	√	√	√	X	√	
10.	Mega Novita Wati	√	√	√	√	X	√	√	X	X	√	
11.	M. Zaidan Mufid	√	√	√	X	X	√	-	√	√	√	
12.	Nabila Aini Nur R.	√	√	√	√	X	√	√	√	X	√	
13.	Natasya Nabilla	√	√	√	√	X	√	X	√	X	√	
14.	Nur Armada Al M.S.	√	√	√	X	√	√	X	X	√	√	
15.	Nur Imaniyah Al A.	√	√	√	X	X	√	√	√	X	√	
16.	Queensha Egidia Az Z.	√	√	X	√	X	√	√	√	X	√	
17.	Silva Sabrina Febrianti	√	√	√	√	X	√	√	X	X	√	
18.	Tasya Annisa Ayu	√	√	√	X	X	√	X	√	X	√	
19.	Teguh Siswanto	√	√	√	√	X	√	X	√	X	√	
Jumlah		√	19	19	16	12	6	18	11	14	3	18

No.	Nama	Nilai Pertanyaan ke-										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	X	0	0	3	7	13	1	7	5	16	1	
	P (%)	√	100	100	84,2	63,1	31,6	94,7	57,9	73,7	15,8	94,7
	X	0	0	15,8	36,9	68,4	5,3	36,8	26,3	84,2	5,3	

Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)

Berdasarkan hasil angket analisis data yang disajikan dalam bentuk tabel di atas, dapat diketahui bahwasanya:

- 1) 100% siswa menjawab telah mempelajari materi keragaman budaya Indonesia sebelumnya.
- 2) 100% siswa menjawab senang mempelajari materi keragaman budaya Indonesia.
- 3) 84,2% siswa menjawab bahwa mereka dapat mempelajari materi keragaman budaya Indonesia dengan mudah.
- 4) 63,1% siswa menjawab bahwa mereka mendapati kesulitan saat mempelajari materi keragaman budaya Indonesia.
- 5) 31,6% siswa menjawab pernah menggunakan media ketika mempelajari materi keragaman budaya di kelas selain buku.
- 6) 94,7% siswa menjawab senang apabila belajar di kelas dengan menggunakan media permainan.
- 7) 57,9% siswa menjawab pernah belajar di kelas sambil bermain.
- 8) 73,7% siswa menjawab senang apabila belajar di kelas sambil bermain.
- 9) 15,8% siswa menjawab pernah bermain dengan menggunakan kartu domino.

10) 94,7% siswa menjawab setuju apabila belajar keragaman budaya dengan bermain menggunakan kartu domino.

Dari perolehan data hasil angket analisis kebutuhan siswa pada tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang mengatakan mudah dalam mempelajari materi keragaman budaya namun adapun yang masih mendapati kesulitan saat mempelajari materi tersebut. Sebagian besar siswa menjawab senang apabila belajar di kelas dengan menggunakan media permainan yakni media kartu domino. Akan tetapi banyak siswa yang belum pernah bermain dengan menggunakan kartu domino. Meskipun demikian, siswa antusias dan setuju apabila belajar keragaman budaya menggunakan media kartu domino.

2. Perencanaan

Setelah pemilihan lokasi penelitian serta analisis kebutuhan terhadap siswa, peneliti menyusun perencanaan penelitian dan pengembangan produk media kartu domino dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti, antara lain:

- a. Mencari dan memilah materi keragaman budaya Indonesia dari buku tematik dan mencatat materi tersebut dalam bentuk tabel. Adapun buku tematik yang digunakan yakni Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 1 Indahnya Kebersamaan.
- b. Mencari dan mengunduh gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang sudah didapat dari internet. Gambar-gambar yang dicari merupakan gambar nyata atau bukan gambar dalam bentuk animasi/kartun.
- c. Membuat rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan selama dua kali pertemuan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirancang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan penilaian.

d. Membuat instrumen penilaian guna validasi produk kepada para ahli yakni ahli media, ahli materi dan praktisi. Dalam instrumen penilaian tersebut dapat meliputi pemilihan font teks, ukuran gambar, bentuk media, ukuran media, hingga kotak untuk menyimpan kartu.

3. Pengembangan Draft Produk

Pada tahap pengembangan draft produk dilakukan pembuatan desain media dengan materi keragaman budaya di Indonesia beserta gambar-gambar yang telah dicari sebelumnya. Media yang dikembangkan adalah media kartu domino ragam budaya atau yang disingkat dengan “KADO RAYA”. Media ini dikembangkan untuk siswa kelas IV dengan materi ragam budaya di Indonesia yang meliputi suku, rumah adat, tari tradisional, alat musik tradisional, pakaian adat dan makanan khas.

Bentuk pada media kartu domino menyerupai kartu permainan domino pada umumnya, namun tetap memiliki beberapa perbedaan antara lain gambar dan teks yang didesain pada kartu serta ukuran kartu yang sedikit lebih besar dari kartu domino pada umumnya yakni 5 x 10cm. Bahan pada kartu domino yang peneliti pilih yakni kertas jenis AP 310. Materi ragam budaya pada media kartu domino disesuaikan dengan materi yang ada pada buku tematik siswa. Gambar-gambar yang ditampilkan pada kartu domino dicari dan diunduh melalui internet. Dalam satu wadah/kotak pada media ini terdapat sebanyak 57 buah kartu untuk dimainkan. Tampilan kartu domino dan cover belakang kartu dapat dilihat pada gambar-gambar di berikut ini:

		 <p>SUKU MINANG</p>
	<p>SUKU SUMATERA BARAT</p>	<p>ALAT MUSIK TRADISIONAL MALUKU</p>

Gambar 4.1 Desain Media Kartu Domino Ragam Budaya

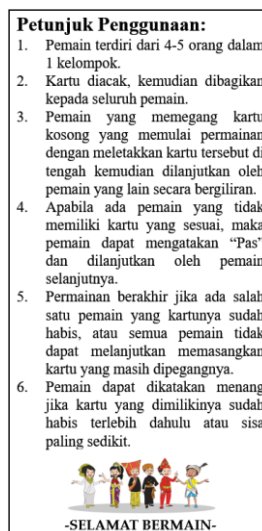


Gambar 4.2 Cover Belakang Kartu Domino

Media kartu domino dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dengan membentuk beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 pemain. Penggunaan media ini menyerupai permainan kartu domino pada umumnya. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi ragam budaya secara mandiri dan meningkatkan motivasi

belajar siswa. Maka media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) ini didesain sedemikian rupa agar siswa tertarik dengan media tersebut.

Media kartu domino ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar pengguna dapat memahami cara menggunakan media kartu domino ini. Bentuk dan ukuran petunjuk penggunaan media ini disamakan seperti bentuk dan ukuran kartu-kartu lainnya serta dicetak pada kertas yang sama. Selain itu, peneliti juga menambahkan kartu yang berisi Kompetensi Dasar (KD) serta indikator yang ingin dicapai melalui media yang peneliti kembangkan. Berikut merupakan gambar dari desain kartu petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan indikator pada media kartu domino:



Gambar 4.3 Kartu Petunjuk Penggunaan Media

KOMPETENSI DASAR

Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Allah berfirman,


يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا
وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ
خَبِيرٌ (١٣)

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakanmu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.”
(Q.S. AL-Hujurat : 13)

Gambar 4.4 Kartu Kompetensi Dasar (KD)

INDIKATOR:

1. Mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.
2. Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
3. Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.
4. Memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.



Gambar 4.5 Kartu Indikator



Gambar 4.6 Cover Belakang Pada Kartu Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kartu-kartu pada media disimpan dalam sebuah kotak wadah yang mana peneliti buat dari kardus bekas dan dilapisi dengan kertas bermotif. Wadah tersebut juga dilengkapi dengan tali pita sebagai pengikatnya. Pada bagian atas kotak wadah media diberi sebuah stiker dengan tulisan “Kartu Domino” untuk memperjelas pengguna media kartu domino. Berikut merupakan gambar dari kotak wadah media kartu domino:



Gambar 4.7 Kotak Wadah Media Kartu Domino Ragam Budaya

Setelah mengembangkan media kartu domino, peneliti juga mempersiapkan bahan evaluasi yang bertujuan untuk mencari tahu perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domino. Adapun bahan evaluasi yang dipersiapkan meliputi soal *pre-test* dan soal *post-test* yang masing-masing terdiri dari 20 butir soal. Adapun jenis soal yang digunakan sebagai bahan evaluasi adalah jenis soal pilihan ganda. Butir soal pada soal *pre-test* berbeda dengan butir soal pada soal *post-test*.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan sebelum produk yang sedang dikembangkan yakni media kartu domino diujicobakan di lapangan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki media sehingga layak digunakan di lapangan. Data validasi diperoleh dari para validator ahli yang meliputi ahli media, ahli materi dan praktisi. Validator ahli media dan ahli materi merupakan dosen yang sudah berpengalaman di bidangnya, sedangkan praktisi merupakan guru kelas IV di MI Ar-Raudhah Lawang. Data validasi diperoleh dari angket penilaian para ahli serta dari siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang ketika uji coba lapangan skala kecil.

a. Validasi Produk oleh Ahli Media

Ahli media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) merupakan seseorang yang berkompeten pada bidang media. Pada penelitian ini, peneliti menunjuk Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I sebagai ahli media kartu domino yang peneliti kembangkan. Beliau adalah salah seorang dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut hasil perolehan data validasi ahli media:

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No.	Keterangan	X_i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Media kartu domino didesain secara menarik.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Media kartu domino dapat digunakan dengan mudah.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Media kartu domino aman digunakan oleh siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Bentuk dan ukuran gambar yang ditampilkan telah sesuai.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Variasi jenis. Ukuran dan bentuk huruf yang digunakan telah sesuai.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kombinasi warna yang digunakan pada media menarik.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Bahan dasar media yang digunakan berkualitas.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9.	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama berdasarkan kualitas bahan dasarnya.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

No.	Keterangan	X _i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
10.	Bentuk dan ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Kotak wadah domino didesain dengan menarik.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		45	48	93,75	Sangat Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.2 Data Kuantitatif Validasi Produk oleh Ahli Media

Data di atas merupakan hasil yang diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut penghitungannya:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{4+4+3+4+4+4+4+3+4+3+4+4}{4 \times 12} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{48} \times 100\% \\
 &= \mathbf{93,75\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, telah diperoleh prosentase terhadap media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dikembangkan melalui angket penilaian yakni sebesar **93,75%**. Dari hasil prosentase tersebut, media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dapat dinyatakan **sangat valid** dan layak digunakan berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan dengan pencapaian antara 80% hingga 100%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku validator ahli materi berupa kritik dan saran sebagai berikut:

- a) Kartu perlu dilaminating supaya lebih tahan lama.
- b) Kotak/wadah kartu perlu dibuat lebih menarik.
- c) Ukuran untuk petunjuk penggunaan disamakan seperti kartu lainnya.
- d) Jumlah kartu perlu ditambah, karena pemain untuk kartu domino terdiri dari 5 pemain.

b. Validasi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) merupakan seseorang yang berkompeten pada bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada penelitian ini, peneliti menunjuk Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd sebagai ahli materi kartu domino yang peneliti kembangkan dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Beliau adalah salah seorang dosen di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut hasil perolehan data validasi ahli media:

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No.	Keterangan	X_i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Media kartu domino telah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Media kartu domino telah sesuai dengan indikator.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Media kartu domino telah sesuai dengan materi keragaman budaya.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

4.	Gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai dengan karakteristik siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar pada media telah sesuai dengan materi keragaman budaya.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar yang ada dapat mendukung materi keragaman budaya yang dipelajari	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		22	24	91,67	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Tabel 4.3 Data Kuantitatif Validasi Produk oleh Ahli Materi

Data di atas merupakan hasil yang diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut penghitungannya:

$$\begin{aligned} P &= \frac{4+4+3+3+4+4}{4 \times 6} \times 100\% \\ &= \frac{22}{24} \times 100\% \\ &= \mathbf{91,67\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, telah diperoleh prosentase terhadap media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dikembangkan melalui angket penilaian yakni sebesar **91,67%**. Dari hasil prosentase tersebut, media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam

Budaya) dapat dinyatakan **sangat valid** dan layak digunakan berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan dengan pencapaian antara 80% hingga 100%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli materi berupa kritik dan saran sebagai berikut:

- a) Diberikan KD (Kompetensi Dasar).
- b) Tambahkan evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media ini.
- c) Huruf pada media diperbesar karena untuk kelas 4.

3) Validasi Produk oleh Praktisi

Praktisi ialah guru kelas IV di MI Ar-Raudhah Lawang yaitu Bpk. Syukri, S.Pd.I. Hasil validasi yang didapat hanya berupa data kuantitatif dari angket penilaian yang peneliti berikan. Paparan data kuantitas validasi praktisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No.	Keterangan	X_i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Media kartu domino dapat membantu siswa untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Media kartu domino dapat memudahkan proses belajar siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Media kartu domino memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4.	Media kartu domino dapat memberikan daya tarik belajar siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Keterangan	X _i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
5.	Media kartu domino dapat diaplikasikan dengan mudah.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6.	Media kartu domino sudah sesuai dengan materi keragaman budaya.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Pemilihan gambar pada media sesuai dengan karakteristik siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8.	Petunjuk penggunaan yang tersedia sudah jelas dan mudah dipahami.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9.	Pemilihan huruf dan warna pada media kartu domino serta petunjuk penggunaan sudah tepat.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10.	Ukuran kartu pada media sudah tepat dan sesuai untuk siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		32	40	80%	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.4 Data Kuantitatif Validasi Produk oleh Praktisi

Data di atas merupakan hasil yang diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut penghitungannya:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{4+3+3+3+3+4+3+3+3+3}{4 \times 10} \times 100\% \\
 &= \frac{32}{40} \times 100\% \\
 &= \mathbf{80\%}
 \end{aligned}$$



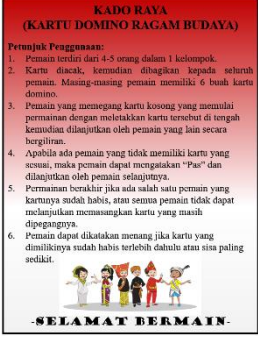
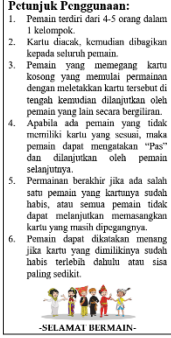
Berdasarkan hasil validasi praktisi pada **tabel 4.4**, telah diperoleh prosentase terhadap media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dikembangkan melalui angket penilaian yakni sebesar **80%**. Dari hasil prosentase tersebut, media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dapat dinyatakan **valid** dan layak digunakan berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan dengan pencapaian antara 80% hingga 100%.

2. Revisi Produk

Revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki produk atau media yang dikembangkan agar menjadi media yang efektif serta menarik bagi siswa. Dengan demikian, media dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Indonesia dengan lebih mudah. Revisi produk dilakukan berdasarkan pada kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli melalui angket validasi.

a. Revisi Produk dari Ahli Media

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media yakni ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I, hal-hal yang perlu direvisi dari media kartu domino yang dikembangkan yakni sebagai berikut:



No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Kotak/wadah kartu dibuat lebih menarik.		
2.	Ukuran petunjuk penggunaan pada media.	<p>Dicetak di lembar kertas HVS ukuran 14,5 x 11cm.</p> 	<p>Dicetak di kertas jenis AP 310 dengan ukuran 5 x 10cm.</p> 
3.	Jumlah kartu pada media ditambah.	Berjumlah 28 kartu.	Berjumlah 57 kartu.

Tabel 4.5 Revisi Produk dari Ahli Media

Berdasarkan pada **tabel 4.5** dapat diketahui beberapa hal yang direvisi dari media kartu domino, antara lain yakni kotak/wadah kartu diperbaiki agar terlihat lebih menarik dan tidak mudah rusak; ukuran petunjuk penggunaan diubah dan disamakan ukurannya seperti kartu-kartu lainnya agar lebih praktis; serta jumlah kartu yang perlu ditambah karena jumlah kartu terlalu sedikit apabila akan diterapkan pada 1 kelompok dengan jumlah pemain sebanyak 5 orang.

b. Revisi Produk dari Ahli Materi

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi yakni bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, hal-hal yang perlu direvisi dari media kartu domino yang dikembangkan yakni sebagai berikut:

No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Diberikan KD	-	<p>KOMPETENSI DASAR Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>Allah berfirman, يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (١٣)</p> <p>"Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakanmu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti." (Q.S. AL-Hujurat : 13)</p>
2.	Perbesar huruf pada media.	<p>Ukuran huruf 12,5.</p> <p>Petunjuk Penggunaan: 1. Pemain terdiri dari 4-5 orang dalam 1 kelompok. 2. Kartu dicak, kemudian dibagikan kepada seluruh pemain. 3. Pemain yang memegang kartu kosong yang memulai permainan dengan meletakkan kartu tersebut di tengah kemudian dilanjutkan oleh pemain yang lain secara bergiliran. 4. Apabila ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sesuai, maka pemain dapat mengatakan "Pas" dan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. 5. Permainan berakhir jika ada salah satu pemain yang kartunya sudah habis, atau semua pemain tidak dapat melanjutkan memasang kartu yang masih dipegangnya. 6. Pemain dapat dikatakan menang jika kartu yang dimilikinya sudah habis terlebih dahulu atau sisa paling sedikit.</p>  <p>-SELAMAT BERMAIN-</p>	<p>Ukuran huruf 14.</p> <p>Petunjuk Penggunaan: 1. Pemain terdiri dari 4-5 orang dalam 1 kelompok. 2. Kartu dicak, kemudian dibagikan kepada seluruh pemain. 3. Pemain yang memegang kartu kosong yang memulai permainan dengan meletakkan kartu tersebut di tengah kemudian dilanjutkan oleh pemain yang lain secara bergiliran. 4. Apabila ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sesuai, maka pemain dapat mengatakan "Pas" dan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. 5. Permainan berakhir jika ada salah satu pemain yang kartunya sudah habis, atau semua pemain tidak dapat melanjutkan memasang kartu yang masih dipegangnya. 6. Pemain dapat dikatakan menang jika kartu yang dimilikinya sudah habis terlebih dahulu atau sisa paling sedikit.</p>  <p>-SELAMAT BERMAIN-</p>

Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi

Berdasarkan pada **tabel 4.6** dapat diketahui beberapa hal yang direvisi dari media kartu domino, antara lain yakni ditambahkan KD (Kompetensi Dasar) sehingga guru dan siswa mengetahui tujuan yang hendak dicapai dari materi yang akan dipelajari dengan media kartu domino; dan huruf pada media perlu diperbesar karena masih terlalu kecil untuk siswa kelas IV.

3. Validasi Soal

Pada tahap uji coba lapangan skala besar, peneliti akan membagikan soal kepada siswa berupa soal *pre-test* sebelum menggunakan media dan soal *post-test* setelah menggunakan media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Sebelum peneliti melakukan uji coba lapangan, soal yang akan dibagikan kepada siswa divalidasi terlebih dahulu. Peneliti telah memilih Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I sebagai validator soal. Beliau merupakan salah satu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan menguasai materi pada soal yakni keragaman budaya di Indonesia. Berikut hasil perolehan data validasi ahli media:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No.	Pernyataan	X_i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Butir soal sesuai dengan indikator.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Butir soal yang dibuat sesuai dengan materi.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya atau setelahnya.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Pilihan/alternatif jawaban benar sudah tepat.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5.	Seluruh pilihan jawaban homogen.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6.	Pilihan jawaban sebagai pengecoh berkaitan dengan pokok soal.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Pernyataan	X _i	X	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9.	Gambar yang ditampilkan pada soal jelas.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Petunjuk pengerjaan soal jelas.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		33	40	82,5	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.7 Data Kuantitatif Hasil Validasi Soal

Data di atas merupakan hasil yang diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut penghitungannya:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{4+3+4+3+3+3+3+3+4+3}{4 \times 10} \times 100\% \\
 &= \frac{33}{40} \times 100 \\
 &= \mathbf{82,5\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi soal di atas, telah diperoleh prosentase soal *pre-test* dan *post-test* yakni sebesar **82,5%**. Dari hasil prosentase tersebut, soal tersebut dapat dinyatakan **valid** berdasarkan kualifikasi dalam Skala Likert

dengan tingkat pencapaian antara 69% hingga 84% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

b. Data Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator soal yakni bapak Waluyo Satrio Adji M.Pd.I, hal-hal yang perlu direvisi dari media kartu domino yang dikembangkan yakni sebagai berikut:

- 1) Struktur bahasa Indonesia perlu diperbaiki.
- 2) Pengecoh harus homogen.
- 3) Template perlu dimaksimalkan/banyak yang kosong.
- 4) Penggunaan kata “kecuali” perlu diperhatikan.

4. Revisi Soal

Revisi soal bertujuan untuk memperbaiki soal yang akan digunakan saat uji coba lapangan hingga soal dapat dikatakan valid dan dapat diterapkan di lapangan. Revisi soal dilakukan berdasarkan pada kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli melalui angket validasi soal. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator soal yakni bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, hal-hal yang perlu direvisi dari media kartu domino yang dikembangkan yakni sebagai berikut:

No.	Kritik/Saran	Revisi	Keterangan
1.	Struktur bahasa Indonesia perlu diperbaiki.	Merubah tatanan bahasa pada soal.	Sudah Diperbaiki
2.	Pengecoh harus homogen.	Merubah jawaban pengecoh yang tidak homogen.	Sudah Diperbaiki
3.	Template perlu dimaksimalkan/banyak yang kosong.	Memperbaiki <i>template</i> soal dengan memanfaatkan pada bagian-bagian yang masih kosong.	Sudah Diperbaiki

4.	Penggunaan kata “kecuali” perlu diperhatikan.	Merubah soal dengan mengganti kata “kecuali” dengan kata “bukan”	Sudah Diperbaiki
----	---	--	------------------

Tabel 4.8 Revisi Soal

5. Uji Coba Lapangan

Produk yang dikembangkan berupa media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) akan diujicobakan di lapangan melalui 2 tahap, yakni uji coba lapangan skala kecil dan skala besar di MI Ar-Raudhah Lawang. Pada uji coba skala besar akan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang dengan jumlah 25 siswa. Siswa akan diberikan soal *pre-test* dan *post-test* yakni sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Pada uji coba lapangan skala kecil, siswa yang terlibat hanya sebagian saja yang dipilih secara acak yakni berjumlah 10 siswa. Data pada tahap uji coba ini akan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa tersebut.

Hasil uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Nama	Skor Penilaian Pernyataan Ke-									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Attiyah Zalfa Dzaky	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2.	Balqis Ariqah S.	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
3.	Faadihillah Maulana F	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4.	Khaylila Naura Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	Luqmanul Hakim	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
6.	M. Alif Syachviar	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4

No	Nama	Skor Penilaian Pernyataan Ke-									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7.	M. Guntur R.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
8.	M. Zaidan Mufid	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
9.	Nabila Aini Nur R.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10.	Nur Armada Al M.S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		37	40	37	38	38	40	38	40	38	40
P (%)		92,5	100	92,5	95	95	100	95	100	95	100

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Dari data hasil uji coba di atas melalui angket yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV, dapat diketahui bahwasanya:

- 1) 92,5% penilaian siswa menyatakan bahwa media kartu domino mudah dimainkan / digunakan.
- 2) 100% penilaian siswa menyatakan bahwa media kartu domino dapat memudahkan mereka dalam belajar pada materi keragaman budaya.
- 3) 92,5% penilaian siswa menyatakan bahwa media kartu domino dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- 4) 95% penilaian siswa menyatakan bahwa gambar pada media kartu domino telah ditampilkan dengan jelas.
- 5) 95% penilaian siswa menyatakan bahwa tulisan / teks pada media kartu domino cukup jelas dan mudah dibaca.
- 6) 100% penilaian siswa menyatakan bahwa ukuran kartu pada media kartu domino telah sesuai.

- 7) 95% penilaian siswa menyatakan bahwa petunjuk penggunaan pada media kartu domino mudah dipahami.
- 8) 100% penilaian siswa menyatakan bahwa mereka senang menggunakan media kartu domino.
- 9) 95% penilaian siswa menyatakan bahwa siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan media kartu domino.
- 10) 100% penilaian siswa menyatakan bahwa siswa merasa bersemangat untuk belajar dengan menggunakan media kartu domino

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata prosentase yang diperoleh melalui penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

P : prosentase kelayakan

$\sum X_i$: jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut penghitungannya:

$$\begin{aligned} P &= \frac{37+40+37+38+38+40+38+40+38+40}{40 \times 10} \times 100\% \\ &= \frac{386}{400} \times 100\% \\ &= \mathbf{96,5\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian siswa terhadap media kartu domino melalui angket yang peneliti berikan, telah diperoleh hasil yang sangat baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata prosentase dari angket yang diberikan ke siswa sebesar 96,5%. Dengan perolehan rata-rata prosentase tersebut, media kartu domino dapat dikatakan layak digunakan dan tidak perlu direvisi.

b. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* didapatkan melalui hasil uji coba lapangan skala besar sebelum dan sesudah menggunakan media yang

dikembangkan yakni KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya). Hasil nilai tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Adib Prasetya Luhur	60	75
2.	Alifah Nakhwa Milah	65	80
3.	Arya Diandra Pratama	75	80
4.	Attiyah Zalfa Dzaky	75	85
5.	Balqis Ariqah S.	80	80
6.	Faadihillah Maulana F.	75	80
7.	Kayla Zahrani	85	85
8.	Khaylila Naura Putri	80	80
9.	Luqmanul Hakim	55	80
10.	M. Alif Syachviar	65	90
11.	M. Guntur R.	70	90
12.	M. Wildan Nur R.	70	80
13.	Mega Novita Wati	55	85
14.	M. Alzam Muhyiddin	70	85
15.	M. Nauval Hakim	65	80
16.	M. Zaidan Mufid	70	80
17.	Nabila Aini Nur R.	80	85
18.	Natasya Nabilla	65	80
19.	Nur Armada Al M.S.	50	90
20.	Nur Imaniyah Al A.	60	85
21.	Queensha Egidia Az Z.	60	90
22.	Silva Sabrina Febrianti	75	85

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
23.	Tasya Annisa Ayu	75	75
24.	Teguh Siswanto	50	80
25.	Zakiyah Amira A.	70	80
Jumlah		1700	2065
Rata-rata		68	82,6

Tabel 4.10 Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pada **tabel 4.10** telah disajikan data mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan yakni media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai sebelum menggunakan media dan nilai sesudah menggunakan media. Nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan media yakni 68 dan nilai rata-rata yang diperoleh sesudah menggunakan media yakni 82,6. Dari data tersebut dapat kita ketahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media secara signifikan melalui uji-t. Adapun rumus yang akan digunakan yakni:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

Berikut disajikan tabel hasil statistik pada hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus uji-t :

No.	Nama	Nilai		D	D - \bar{D}	(D - \bar{D}) ²
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1.	Adib Prasetya L.	60	75	15	0,4	0,16
2.	Alifah Nakhwa M.	65	80	15	0,4	0,16
3.	Arya Diandra P.	75	80	5	-9.6	92,16

No.	Nama	Nilai		D	D - \bar{D}	$(D - \bar{D})^2$
		Pre-Test	Post-Test			
4.	Attiyah Zalfa D.	75	85	10	-4,6	21,16
5.	Balqis Ariqah S.	80	80	0	-14,6	213,16
6.	Faadhillah Maulana F.	75	80	5	-9,6	92,16
7.	Kayla Zahrani	85	85	0	-14,6	213,16
8.	Khaylila Naura P.	80	80	0	-14,6	213,16
9.	Luqmanul Hakim	55	80	25	10,4	108,16
10.	M. Alif Syachviar	65	90	25	10,4	108,16
11.	M. Guntur R.	70	90	20	5,4	29,16
12.	M. Wildan Nur R.	70	80	10	-4,6	21,16
13.	Mega Novita Wati	55	85	30	15,4	237,16
14.	M. Alzam M.	70	85	15	0,4	0,16
15.	M. Nauval Hakim	65	80	15	0,4	0,16
16.	M. Zaidan Mufid	70	80	10	-4,6	21,16
17.	Nabila Aini Nur R.	80	85	5	-9,6	92,16
18.	Natasya Nabilla	65	80	15	0,4	0,16
19.	Nur Armada Al M.S.	50	90	40	25,4	645,16
20.	Nur Imaniyah Al A.	60	85	25	10,4	108,16
21.	Queensha Egidia Az Z.	60	90	30	15,4	237,16

No.	Nama	Nilai		D	D - \bar{D}	$(D - \bar{D})^2$
		Pre-Test	Post-Test			
22.	Silva Sabrina F.	75	85	10	-4,6	21,16
23.	Tasya Annisa Ayu	75	75	0	-14,6	213,16
24.	Teguh Siswanto	50	80	30	15,4	237,16
25.	Zakiyah Amira A.	70	80	10	-4,6	21,16
Jumlah		1700	2065	365	0,3	2946
Rata-rata		68	82,6	14,6	0,012	117,84

Tabel 4.11 Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan Rumus Uji-t

Berikut hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus

uji-t:

$$\begin{aligned}\bar{D} &= \frac{\sum D}{n} \\ &= \frac{365}{25} \\ &= \mathbf{14,6}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S_D &= \sqrt{\frac{\sum (D - \bar{D})^2}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{2946}{25-1}} \\ &= \sqrt{122,75} \\ &= \mathbf{11,07}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S_{\bar{D}} &= \frac{S_D}{\sqrt{n}} \\ &= \frac{11,07}{\sqrt{25}} \\ &= \mathbf{2,21}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}} \\
 &= \frac{14,6}{2,21} \\
 &= \mathbf{6,606}
 \end{aligned}$$

$$t_{hitung} : 6,606$$

$$\begin{aligned}
 db &= N - 1 \\
 &= 25 - 1 \\
 &= 24
 \end{aligned}$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05} = \mathbf{2,897} \rightarrow t_{tabel} : 2,897$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus uji-t di atas, telah diperoleh t_{hitung} sebesar 6,606 dan t_{tabel} sebesar 2,897. Hasil perolehan tersebut telah menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yakni $6,606 \geq 2,897$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya).

6. Revisi Produk II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan, media kartu domino ini mendapatkan respon positif dari siswa. Secara umum, media kartu domino yang dikembangkan ini tidak perlu untuk direvisi lagi. Dalam penerapannya, siswa dapat menggunakan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) ini dengan mudah.

7. Diseminasi

Diseminasi adalah upaya menginformasikan hasil produk media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dikembangkan kepada para

pengguna yakni guru dan siswa dengan memberikan media kartu domino yang bisa langsung digunakan setelah melalui tahap revisi produk terakhir.

C. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media bernama KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dengan materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV. Adapun materi keragaman budaya tersebut meliputi suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, alat musik tradisional dan makanan khas daerah. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan, antara lain: a) kurangnya pemanfaatan media yang sudah tersedia oleh guru; b) terdapat kesulitan dalam mengembangkan media oleh guru; c) metode pengajaran oleh guru yang masih tradisional; serta d) adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall. Tahapan menurut Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan, diantaranya yakni: a) penelitian dan pengumpulan data, b) perencanaan, c) pengembangan draf produk, d) validasi produk, e) revisi hasil validasi produk, f) uji coba lapangan skala kecil, g) revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, (h) uji coba lapangan skala besar, (i) penyempurnaan produk akhir, dan (j) desiminasi.

Pertama tahap penelitian dan pengumpulan data, dilakukan penyebaran angket analisis kebutuhan pada siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media; dan dilakukannya wawancara kepada guru kelas IV untuk mencari informasi mengenai pembelajaran di kelas khususnya terkait dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Kedua tahap perencanaan, dilakukan pencarian materi pada buku tematik serta memilah materi tersebut; mencari dan mengunduh gambar-gambar yang sesuai dengan materi melalui internet; serta

menyiapkan bahan evaluasi bagi siswa. Ketiga tahap pengembangan draft produk, dilakukan pembuatan desain media kartu domino yang mana dibuat dengan menyerupai kartu permainan domino pada umumnya namun memiliki beberapa perbedaan, meliputi ukuran kartu yang lebih besar serta gambar pada media kartu yang berbeda.

Tahapan selanjutnya yakni uji coba dan revisi, produk awal media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) divalidasikan terlebih dahulu kepada tiga validator ahli terdiri dari dua dosen sebagai validator ahli media dan ahli materi serta satu tenaga pendidik yakni guru kelas sebagai praktisi. Media kartu domino kemudian diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Validasi soal juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan soal sebelum digunakan pada saat penelitian. Validasi soal dilakukan pada satu validator saja dengan memvalidasi dua soal meliputi soal *pre-test* dan soal *post-test*.

Setelah tahap validasi media dan soal, dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan yang terdiri dari uji coba lapangan skala kecil dan skala besar. Pada uji coba lapangan skala kecil dilakukan penilaian media kartu domino oleh siswa melalui angket penilaian siswa dengan hanya melibatkan sebagian siswa kelas IV. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV dalam satu kelas dengan jumlah 25 siswa. Pada tahap ini, dilakukan penerapan media kartu domino yang dikembangkan serta siswa akan diberi soal *pre-test* sebelum menggunakan media dan soal *post-test* sesudah menggunakan media.

Berdasarkan uji coba lapangan skala besar, diketahui bahwa adanya peningkatan pada hasil nilai *post-test*. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh, yakni rata-rata nilai *pre-test* mencapai 68 dan rata-rata nilai *post-test* mencapai 82,6. Hasil rata-rata kedua nilai selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus uji-t dengan hasil

perolehan t_{hitung} sebesar 6,606 dan t_{tabel} sebesar 2,897. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, adanya adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya).

2. Hasil Validasi

a. Validasi Produk

Perhitungan hasil validasi produk yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media yang dikembangkan untuk siswa kelas IV dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Adapun hasil validasi yang telah diperoleh yakni sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, penilaian terhadap media kartu domino oleh ahli media mencapai 93,75% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli media guna sebagai acuan perbaikan terhadap media yang dikembangkan, meliputi perbaikan kotak/wadah kartu, ukuran petunjuk penggunaan, serta penambahan jumlah pada kartu.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi dilakukan dengan menunjuk validator yang berkompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, penilaian terhadap media kartu domino oleh ahli materi mencapai 91,67% dengan kriteria sangat layak. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi sebagai acuan perbaikan terhadap media yang dikembangkan, meliputi penambahan Kompetensi Dasar (KD), penambahan evaluasi guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta memperbaiki huruf yang digunakan pada media.

3) Hasil Validasi Praktisi

Validasi oleh praktisi dilakukan dengan menunjuk guru kelas IV di MI Ar-Raudhah Lawang sebagai validator. Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, penilaian terhadap media kartu domino oleh praktisi mencapai 80% dengan kriteria valid dan layak digunakan. Pada angket validasi oleh praktisi tidak dilengkapi dengan data kualitatif berupa kritik dan saran, hanya data kuantitatif berupa penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan skor penilaian 1 hingga 4.

4) Hasil Angket Penilaian Siswa

Angket penilaian media oleh siswa dilakukan pada tahap uji coba lapangan skala kecil dengan hanya melibatkan 10 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, penilaian terhadap media kartu domino oleh siswa kelas IV mencapai 96,5% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan. Pada angket penilaian siswa tidak dilengkapi dengan kritik atau saran sebagai acuan perbaikan media.

b. Validasi Soal

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu soal divalidasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan pada soal. Adapun soal yang divalidasi berupa soal *pre-test* (sebelum menggunakan media kartu domino) dan *post-test* (sesudah menggunakan kartu domino). Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, penilaian soal oleh validator mencapai 82,5% dengan kriteria valid. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh validator guna memperbaiki soal yang akan digunakan, meliputi perbaikan struktur bahasa, homogenitas jawaban sebagai pengecoh, memperbaiki *template* pada soal, dan memperhatikan penggunaan kata “kecuali”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media atau alat peraga adalah alat bantu yang bagus sekali digunakan untuk memperkuat ingatan siswa serta lebih memudahkan pemahaman siswa. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dapat membantu siswa kelas IV dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia. Media kartu domino ini hanya sebatas media visual yakni media yang memiliki dua dimensi berisikan beberapa gambar dan teks. Kartu pada media berjumlah 57 kartu yang dilengkapi dengan kartu-kartu berisikan petunjuk penggunaan, KD dan indikator. Media kartu domino ragam budaya ini hampir sama bentuknya seperti kartu permainan domino pada umumnya, tetapi gambar pada media kartu domino yang dikembangkan ini berbeda. Akan tetapi penggunaan media kartu domino hampir sama seperti pada permainan kartu domino serta dimainkan oleh 5 pemain.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan desain model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari 10 tahapan, antara lain: 1) Penelitian dan pengumpulan data; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan draft produk; 4) Validasi produk; 5) Revisi produk; 6) Uji coba lapangan skala kecil; 7) Revisi produk; 8) Uji coba lapangan skala besar; 9) Penyempurnaan produk akhir; dan 10) Diseminasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan data, dilakukan pemilihan lokasi penelitian serta analisis kebutuhan melalui wawancara terhadap guru dan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa. Pada tahap ini diperoleh beberapa informasi antara lain guru kurang maksimal dalam pemanfaatan media yang telah tersedia, guru mendapati kesulitan dalam mengembangkan media, metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih tradisional, serta adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia.

2. Tahap perencanaan, dilakukan penyusunan perencanaan penelitian dan pengembangan produk media, antara lain mencari dan memilah materi; mencari dan mengunduh gambar yang sesuai dengan materi; serta menyiapkan bahan evaluasi bagi siswa.
3. Tahap pengembangan draft produk, dilakukan pembuatan desain media kartu domino dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Desain tersebut dicetak pada lembar kertas dengan ukuran 5 x 10 cm berisikan teks dan gambar keragaman budaya. Selain membuat desain media, dilakukan pula pembuatan kotak/wadah kartu dari kardus yang dilapisi kertas bermotif.
4. Tahap validasi produk, dilakukan pemvalidasian media kepada 3 validator ahli, terdiri dari 2 dosen sebagai ahli media dan ahli materi serta guru kelas sebagai praktisi. Adapun hasil validasi yang telah diperoleh sebagai berikut:
 - a. Prosentase penilaian yang diperoleh dari ahli media mencapai 93,75% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan.
 - b. Prosentase penilaian yang diperoleh dari ahli materi mencapai 91,67% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan.
 - c. Prosentase penilaian yang diperoleh dari ahli materi mencapai 80% dengan kriteria valid dan layak digunakan.

Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi soal yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi siswa. Validasi ini dilakukan dengan menunjuk 1 dosen sebagai validator soal dengan perolehan prosentase mencapai 82,5% dengan kriteria valid.

5. Tahap revisi produk, dilakukan perbaikan terhadap media berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh para ahli, antara lain:
 - a. Ahli media : melaminating kartu pada media, wadah kartu dibuat lebih menarik, perubahan ukuran petunjuk penggunaan, dan penambahan jumlah kartu.
 - b. Ahli materi : penambahan kompetensi dasar (KD), penambahan evaluasi dan perbesar ukuran huruf pada media.

6. Tahap uji coba lapangan skala kecil, dilakukan uji coba dengan melibatkan sebagian siswa yang dipilih secara acak berjumlah 10 siswa. Pada tahap ini siswa diberikan angket untuk menilai media kartu domino yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian yang diperoleh yakni mencapai 96,5% dengan kriteria sangat valid.
7. Tahap revisi produk, dilakukan perbaikan terhadap media berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan melalui angket. Namun pada uji coba lapangan skala kecil diperoleh respon yang baik dan tidak ada perbaikan.
8. Tahap uji coba lapangan skala besar, dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV dalam satu kelas dengan jumlah 25 siswa. Pada uji coba ini, media diterapkan pada siswa di kelas dan siswa diberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan media dan *post-test* setelah menggunakan media. Adapun hasil rata-rata nilai yang diperoleh yakni rata-rata nilai *pre-test* mencapai 68 nilai rata-rata *post-test* mencapai 82,6. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat diketahui bahwa adanya perbedaan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikansi 5% dengan perolehan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yakni t_{hitung} sebesar 6,606 dan t_{tabel} sebesar 2,897, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino.
9. Tahap penyempurnaan produk akhir, dilakukan perbaikan apabila masih terdapat kesalahan pada media. Akan tetapi dalam penerapannya, siswa memberi respon positif dan dapat menggunakan media kartu domino dengan mudah.
10. Tahap diseminasi, dilakukan penyampaian hasil pengembangan yakni media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) kepada guru dan siswa sebagai pengguna.

B. Saran

Saran-saran diberikan dengan tujuan agar media yang dikembangkan yakni KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai saran-saran:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut merupakan saran-saran yang berkaitan dengan keperluan pemanfaatan media yang dikembangkan:

- a. Siswa dan guru diharapkan membaca petunjuk penggunaan yang ada pada media sehingga dapat dengan mudah menggunakan media kartu domino. Siswa juga diharapkan mengikuti petunjuk dan aturan penggunaan media.
- b. Media kartu domino ragam budaya ini bukan satu-satunya sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga guru perlu mengarahkan siswa untuk menggunakan sumber belajar lainnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) ini hanya sebatas disampaikan pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Media kartu domino ragam budaya dapat disebarluaskan ke sekolah lainnya dengan mempertimbangkan satu hal yakni karakteristik siswa. Media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah Lawang, sehingga apabila ingin disebarluaskan perlu adanya revisi dan penyesuaian dengan karakteristik siswa lainnya.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Berikut adalah saran untuk mengembangkan produk/media lebih lanjut:

- a. Media kartu domino ini hanya sebatas pada materi keragaman budaya di Indonesia, sehingga pihak yang ingin mengembangkan media ini lebih lanjut bisa ditambahkan dengan materi-materi lainnya.
- b. Media kartu domino telah melakukan validasi dan perbaikan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator, akan tetapi untuk meningkatkan kualitas pada media ini sebaiknya dilakukan validasi dan revisi lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'adun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ali, Mohammad & Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aprianingsih, Vina. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA 5 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asnawir & M. Bayiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Baihaqi, Muhammad Rizky dkk. 2018. *Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Kenaekaragaman Suku Bangsa dan Budaya*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 5 No. 2.
- Daling, Stepanus, dkk. 2017. *Pengembangan Media Booklet Bermuatan Ideal Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMP*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak.
- Departemen Agama RI. 2009. *Azalia: Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Syaamil Quran.
- Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Hermanto, Idan. 2010. *Pintar Antropologi: Pendamping dan Pengkayaan Siswa Hebat*. Jogjakarta: Tunas Publishing.
- Iriantara, Yosol. 2014. *Komunikasi Pembelajaran: Interaksi Komunikatif dan Edukatif di dalam Kelas*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Junia, Ucha Ayu & Rachmadyanti, Putri. 2018. *Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGS). Vol. 06. No. 01.
- Kalsum, dkk. Tt. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5*. Jurnal Kreatif Tadulako, Universitas Tadulako. Vol. 4 No. 6.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Domino*. Diakses pada 7 Mei 2019: <https://kbbi.web.id/domino.html>
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kusuma, Kartika Nur. 2016. *Studi Fenomenologi Seksualitas Transgender Wanita di Samarinda*. Jurnal Psikoborneo Vol. 4. No. 2.
- Melina, Veni. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif*

- Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prashnig, Barbara. 2007. *The Power Of Learning Style: Memacu Anak Melejitkan Prestasi Dengan Mengenal Gaya Belajarnya*. terj. Niana Fauziah. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar) Edisi Kesembilan*. terj. Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Soedarsono, Slamet. 2010. *Ajaibnya Otak Tengah*. Jogjakarta: Katahati.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Susetyo, Budi. 2010. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Team Dosen. 2018. *Bahan Perkuliahan: Pendidikan IPS Kelas Tinggi*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Thobroni, M. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Uno, Hamzah B. & Koni, Satria. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Widoyoko, S. Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wikipedia. *Domino*. Diakses pada 30 April 2019:
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>.

LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2020/Un.03.1/TL.00.1/10/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

07 Oktober 2019

Kepada
Yth. Kepala MI Ar-Raudhah Lawang Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Anindhita Enggar Dian Putri
NIM : 15140106
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020
Judul Skripsi : **Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang**
Lama Penelitian : **Oktober 2019** sampai dengan **Desember 2019**
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN MUSTHOFA ABDURRO'UF
MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAUDHAH
TERAKREDITASI A
NSM. 111235070119 NPSN. 60715102
Jl. Anjasmoro IA No. 41-42 Turirejo Lawang Malang Telp. 0341- 426949
Website : www.miarraudhah.wordpress.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 898/ MI AR / XI/ 2019

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Utami Sri Rejeki, S. Pd
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar Raudhah
Alamat : Jl. Anjasmoro IA No. 41-42 Turirejo Lawang Malang

menerangkan bahwa,

Nama : ANINDHITA ENGGAR DIAN PUTRI
NIM : 15140106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah (PGMI)

Menerangkan bahwa mahasiswi tersebut di atas telah mengadakan penelitian/survey/wawancara di lembaga kami dengan tema PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4B AR RUDHAH LAWANG

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran III Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : **/325**/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/09/2019 17 September 2019
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada
Yth. Bapak/Ibu... Nuril Nuzulita, M.Pd.
di -
Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Anindhita Enggar Dian Putri
NIM : 15140106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media KAdo Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan HASil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang
Dosen Pembimbing : M. Irfan Islamy, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran IV Instrumen Validasi Media oleh Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) UNTUK AHLI MEDIA

Dalam rangka penulisan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI AR RAUDHAH Lawang”.

Berhubungan dengan penelitian dan pengembangan ini, saya hendak mengadakan uji coba produk media yang sudah saya kembangkan yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum media digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen validasi media ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian Instrumen

- A. Cermatilah secara keseluruhan produk media yang dikembangkan terlebih dahulu.
- B. Isi lembar instrumen penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pilihan Anda.
- C. Pedoman penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
- D. Selain memberikan skor penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang tersedia.

Nama : Nuril Nuzulita, M.Pd.I
 NIP :
 Instansi : UIN Malang

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media kartu domino didesain secara menarik.				✓
2.	Media kartu domino dapat digunakan dengan mudah.				✓
3.	Media kartu domino aman digunakan oleh siswa.			✓	
4.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi.				✓
5.	Bentuk dan ukuran gambar yang ditampilkan telah sesuai.				✓
6.	Variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf yang digunakan telah sesuai.				✓
7.	Kombinasi warna yang digunakan pada media menarik.				✓
8.	Bahan dasar media yang digunakan berkualitas.			✓	
9.	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama berdasarkan kualitas bahan dasarnya.				✓
10.	Bentuk dan ukuran media sesuai dengan karakteristik siswa.			✓	✗
11.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.				✓
12.	Kotak wadah kartu domino didesain dengan menarik.				✓

KRITIK:

.....

.....

.....

.....

SARAN:

Kartu domino dalam rating
ditambah petunjuk

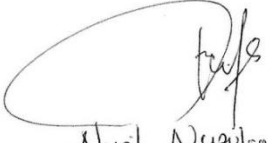
.....

.....

.....

Terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia untuk validasi media
KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya).

Validator Ahli Media


(Nuni Nasutra)

Lampiran V Instrumen Validasi Media oleh Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) UNTUK AHLI MATERI

Dalam rangka penulisan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI AR RAUDHAH Lawang”.

Berhubungan dengan penelitian dan pengembangan ini, saya hendak mengadakan uji coba produk media yang sudah saya kembangkan yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum media digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen validasi media ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian Instrumen

- A. Cermatilah secara keseluruhan produk media yang dikembangkan terlebih dahulu.
- B. Isi lembar instrumen penilaian dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pilihan Anda.
- C. Pedoman penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
- D. Selain memberikan skor penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang tersedia.

Nama : Gatih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP :
Instansi : UIN Malang

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media kartu domino telah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.				✓
2.	Media kartu domino telah sesuai dengan indikator.				✓
3.	Media kartu domino telah sesuai dengan materi keragaman budaya.			✓	
4.	Gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai dengan karakteristik siswa.			✓	
5.	Gambar pada media telah sesuai dengan materi keragaman budaya.				✓
6.	Gambar yang ada dapat mendukung materi keragaman budaya yang dipelajari.				✓

KRITIK:

.....
.....
.....
.....

SARAN:

- ditambahkan UB
- Tambahkan ~~dan~~ evaluasi u/ mengukur peningkatan Hasil Belajar setelah menggunakan media ini.
- Huruf pada media diperbesar karena u/ kelas 4.

Terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia untuk memvalidasi media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya).

Validator Ahli Materi


(..... Galih Puji))

Lampiran VI Instrumen Validasi Media oleh Praktisi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) UNTUK PRAKTIKSI

Dalam rangka penulisan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI AR RAUDHAH Lawang".

Berhubungan dengan penelitian dan pengembangan ini, saya hendak mengadakan uji coba produk media yang sudah saya kembangkan yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum media digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen validasi media ini. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian Instrumen

- A. Cermatilah secara keseluruhan produk media yang dikembangkan terlebih dahulu.
- B. Isi lembar instrumen penilaian dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pilihan Anda.
- C. Pedoman penilaian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
- D. Selain memberikan skor penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang tersedia.

Nama : Syukri

NIP :

Instansi : M. A. P. ...

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media kartu domino dapat membantu siswa untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia.				✓
2.	Media kartu domino dapat memudahkan proses belajar siswa.			✓	
3.	Media kartu domino memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.			✓	
4.	Media kartu domino dapat memberikan daya tarik belajar siswa.			✓	
5.	Media kartu domino dapat diaplikasikan dengan mudah.			✓	
6.	Media kartu domino sudah sesuai dengan materi keragaman budaya.				✓
7.	Pemilihan gambar pada media sesuai dengan karakteristik siswa.			✓	
8.	Petunjuk penggunaan yang tersedia sudah jelas dan mudah dipahami.			✓	
9.	Pemilihan huruf dan warna pada media kartu domino serta petunjuk penggunaan sudah tepat.			✓	
10.	Ukuran kartu pada media sudah tepat dan sesuai untuk siswa.			✓	

KRITIK:

.....
.....
.....
.....

SARAN:

.....
.....
.....
.....

Terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia untuk memvalidasi media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya).

Validator PRAKTISI



(.....Syukri.....)

Lampiran VII Angket Untuk Siswa

LEMBAR ANGKET UNTUK SISWA

Nama : Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN:

A. Sebelum mengisi angket ini, Anda dimohon untuk mengisi nama, kelas dan nomor absen terlebih dahulu.

B. Cermati pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dan berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihan Anda!

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Media kartu domino mudah dimainkan.				
2.	Media kartu domino ini dapat memudahkan Anda belajar materi keragaman budaya.				
3.	Media kartu domino ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.				
4.	Gambar pada kartu ditampilkan dengan jelas.				
5.	Teks tulisan pada media kartu domino cukup jelas dan mudah dibaca.				
6.	Ukuran kartu pada media sesuai.				
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino mudah dipahami.				
8.	Anda senang menggunakan media kartu domino ini.				
9.	Anda dapat belajar mandiri dengan menggunakan media kartu domino ini.				
10.	Anda merasa lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media kartu domino.				

KRITIK / SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Siswa

(.....)

Lampiran VIII Instrumen Validasi Soal

INSTRUMEN VALIDASI SOAL

Petunjuk Pengisian Instrumen

A. Isi lembar instrumen penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pilihan Anda.

B. Pedoman penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

C. Selain memberikan skor penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang tersedia.

Nama : Waluyo Satrio Aji, M.Pd.

NIP :

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Butir soal sesuai dengan indikator.				✓
2.	Butir soal yang dibuat sesuai dengan materi.			✓	
3.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya ataupun setelahnya.				✓
4.	Pilihan/alternatif jawaban benar sudah tepat.			✓	
5.	Seluruh pilihan jawaban homogen.			✓	
6.	Pilihan jawaban sebagai pengecoh berkaitan dengan pokok soal.			✓	
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.			✓	
8.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami.			✓	

9.	Gambar yang ditampilkan pada soal jelas.				✓
10.	Petunjuk pengerjaan soal jelas.			✓	

KRITIK:

.....

.....

.....

.....

.....

SARAN:


- Struktur Bahasa Indonesia perlu dipulih.
- Pergesah yang homogen
- Template perlu di malmalhen / banyell
yang hilang
- Penggunaan kata "keual" perlu dipulihkan

.....

.....

Terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia untuk memvalidasi soal pre-test dan post-test.

Validator Soal


(Waluyo Satono Adji, M.Pd.I.)

Lampiran X Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Jenjang Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester : 4 / I
Tema / Subtema : Indahnya Kebersamaan
Pertemuan ke- : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PPKn

Kompetesi Dasar

- 3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator

- 3.2.1 Mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.
- 3.2.2 Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.

3.2.4 Memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan ragam budaya di Indonesia.
2. Setelah mempelajari tabel ragam budaya, siswa mampu mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.
3. Setelah mengamati gambar pada media kartu, siswa mampu mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.
4. Setelah bermain media kartu, siswa mampu memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.

D. Materi Pembelajaran

- Keragaman budaya meliputi suku adat, pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas di Indonesia.

E. Metode pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelas, tanya jawab.

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya)
2. Tabel keragaman budaya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam serta mengecek kehadiran siswa. 2. Guru membuka pelajaran dengan	10 menit

	<p>mengajak siswa membaca <i>basmalah</i>, kemudian menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” bersama-sama.</p> <p>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan di kelas.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan soal <i>pre-test</i> kepada siswa untuk dikerjakan terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. 2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai pertanyaan pada soal <i>pre-test</i>. 3. Guru membuat kelompok yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Tiap kelompok akan diberikan 1 media kartu domino. 4. Siswa mengamati serta mendiskusikan gambar yang ada pada media kartu domino. (mengamati dan mengumpulkan informasi) 5. Guru berkeliling untuk mengetahui apakah terdapat kesulitan pada siswa saat berdiskusi. 6. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjelaskan hasil diskusi yang diperoleh / yang sudah mereka pahami. (mengkomunikasikan) 7. Guru membagikan tabel ragam budaya 	55 menit

	<p>pada masing-masing kelompok untuk lebih memudahkan siswa memahami pelajaran.</p> <p>8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil belajar siswa di kelas.</p>	
Penutup	<p>1. Guru mengingatkan siswa untuk mengulang pelajaran/melanjutkan pelajaran di rumah.</p> <p>2. Guru memotivasi siswa untuk selalu menghormati dan menghargai perbedaan suku dan budaya yang ada.</p> <p>3. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan <i>hamdalah</i> serta salam.</p>	5 menit

H. Penilaian

Teknik : tes tertulis

Bentuk instrument : pilihan ganda

Contoh instrument :

SOAL PRE-TEST

1. Rumah adat Jawa Barat adalah

- | | |
|-----------------|--------------------|
| a. Rumah Kebaya | c. Rumah Panjang |
| b. Rumah Joglo | d. Rumah Kasepuhan |



2. Gambar di samping adalah pakaian tradisional suku

- | | | | |
|-----------|-----------|----------|----------|
| a. Minang | b. Toraja | c. Dayak | d. Sunda |
|-----------|-----------|----------|----------|

Perhatikan gambar di bawah ini!



3. Gambar di atas merupakan ragam budaya yang berasal dari

- a. Jawa Barat
- b. DKI Jakarta
- c. Maluku
- d. Bali

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV

Svukri, S.Pd.I

Lawang, 20 November 2019

Peneliti

Anindhita Enggar Dian P.

NIM. 15140106



Lampiran XI Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Jenjang Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester : 4 / I
Tema / Subtema : Indahny Kebersamaan
Pertemuan ke- : 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

PPKn

Kompetesi Dasar

- 3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator

- 3.2.1 Mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.
- 3.2.2 Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.

3.2.4 Memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan ragam budaya di Indonesia.
2. Setelah mempelajari tabel ragam budaya, siswa mampu mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.
3. Setelah mengamati gambar pada media kartu, siswa mampu mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.
4. Setelah bermain media kartu, siswa mampu memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.

D. Materi Pembelajaran

- Keragaman budaya meliputi suku adat, pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas di Indonesia.

E. Metode pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelas, tanya jawab, permainan.

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya)
2. Tabel keragaman budaya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam serta mengecek kehadiran siswa. 2. Guru membuka pelajaran dengan	5 menit

	<p>mengajak siswa membaca <i>basmalah</i> dan mengulas kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk berkumpul sesuai kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Masing-masing kelompok diberi 1 media kartu domino 2. Siswa mengamati kembali gambar yang ada pada media kartu domino. (mengamati) 3. Siswa berdiskusi sebentar mengenai tabel ragam budaya yang sudah dibagikan. (mengumpulkan informasi) 4. Guru menjelaskan aturan bermain kartu domino sebelum permainan dimulai. 5. Siswa memainkan kartu domino dengan cara memasang satu per satu yang sesuai hingga kartu tersebut telah habis terpasang. Siswa memasang gambarnya berdasarkan apa yang sudah dipelajari. (menalar) 6. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> dari guru. 	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai kesan mereka setelah bermain kartu 	5 menit

3. Makanan khas Bali adalah

- a. Ayam Betutu
- b. Nasi Pecel
- c. Coto
- d. Segu Jamblang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas IV



Syukri, S.Pd.I

Lawang, 25 November 2019

Peneliti



Anindhita Enggar Dian P.

NIM. 15140106

Kepala Madrasah



Sri Rejeki, S.Pd

Lampiran XII Kisi-Kisi Soal *Pre-Test*

KISI-KISI SOAL *PRE-TEST*

Jenjang Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
 Tema : 1 / Indahny Kebersamaan
 Muatan : PPKn
 Kelas/Semester : IV/1

Jumlah Soal : 20 soal
 Alokasi Waktu : 30 menit
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal
Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.	Ditunjukkan pakaian tradisional, siswa dapat mengidentifikasi asal pakaian tradisional tersebut.	2	PG
		Diberikan ilustrasi tentang Asri yang mahir menari Tari Merak dan biasa memainkan angklung, siswa dapat mengidentifikasi suku asal Asri.	6	PG
		Siswa dapat mengenali cara memainkan alat musik tradisional Papua.	7	PG
		Siswa dapat memilih gambar tari tradisional Kalimantan Barat.	14	PG
		Siswa dapat mengetahui yang <i>bukan</i> termasuk	17	PG

<p>Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.</p>	<p>suku di Indonesia.</p>	<p>1</p>	<p>PG</p>
<p>Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.</p>	<p>Siswa dapat mengetahui rumah adat Jawa Barat.</p> <p>Ditunjukkan sebuah gambar tari tradisional, siswa dapat menyebutkan nama tari tersebut.</p> <p>Siswa dapat mengetahui pakaian tradisional Sulawesi Selatan.</p> <p>Siswa dapat mengetahui alat musik tradisional Sumatera Barat.</p> <p>Ditunjukkan sebuah gambar rumah adat, siswa dapat menyebutkan nama rumah adat tersebut.</p> <p>Ditunjukkan 3 gambar ragam budaya, siswa dapat menentukan wilayah asalnya.</p> <p>Siswa dapat mengetahui asal pakaian adat Baju Cele.</p> <p>Ditunjukkan 3 gambar ragam budaya, siswa dapat menentukan wilayah asalnya.</p>	<p>8</p> <p>12</p> <p>16</p> <p>19</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p>


		Ditunjukkan 4 ragam budaya, siswa dapat memilih ragam budaya yang berasal dari Jawa Timur. Siswa dapat mengetahui rumah adat suku Bali Majapahit.	15	PG
Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.	Siswa dapat memilih pernyataan yang benar mengenai pakaian tradisional dan suku asalnya.	18	PG
		Diberikan 4 alat musik tradisional serta asalnya, siswa dapat memasangkannya dengan tepat.	4	PG
		Siswa dapat memilih pernyataan yang tidak sesuai mengenai tari tradisional beserta asalnya.	9	PG
		Ditunjukkan tabel mengenai makanan khas beserta suku asalnya, siswa dapat mengetahui suku asal makanan khas coto.	11	PG
		Ditunjukkan 4 makanan khas dan nama suku, siswa dapat memasangkan nama makanan khas dan suku asalnya yang tidak sesuai.	13	PG
			20	PG

Lampiran XIII Soal *Pre-Test*

Nama : Kelas :

SOAL PRE-TEST

Pilihlah a,b,c atau d untuk jawaban yang tepat!


1. Rumah adat dari Jawa Barat adalah
 - a. Rumah Kebaya
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Panjang
 - d. Rumah Kasepuhan
2.  Pakaian tradisional pada gambar di samping merupakan pakaian tradisional dari suku
 - a. Minang
 - b. Toraja
 - c. Dayak
 - d. Sunda

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan ragam budaya yang berasal dari

- a. Jawa Barat
 - b. DKI Jakarta
 - c. Maluku
 - d. Bali
4. Pernyataan di bawah ini yang benar adalah
 - a. Baju Cele adalah pakaian tradisional suku Ambon.
 - b. Pakaian tradisional suku Sunda adalah Baju Bodo.
 - c. Baju Kebaya adalah pakaian tradisional suku Toraja.
 - d. Pakaian tradisional suku Sasak adalah Pesa'an.
 5. Baju Cele adalah pakaian adat yang berasal dari
 - a. Bali
 - b. Jawa Timur
 - c. Maluku
 - d. Kalimantan Barat
 6. Asri sangat mahir dalam menari Tari Merak, serta ia biasa memainkan angklung bersama teman-temannya. Dari ilustrasi di atas dapat diketahui bahwa Asri berasal dari suku
 - a. Dayak
 - b. Sasak
 - c. Sunda
 - d. Betawi
 7. Alat musik tradisional Tifa dari Papua dapat dimainkan dengan cara
 - a. Ditiup
 - b. Dipukul
 - c. Dipetik
 - d. Digesek

8.  Nama tari tradisional dari gambar di samping adalah
- a. Cakalele
 - b. Gandrung
 - c. Yamong
 - d. Pendet

9. **Perhatikan di bawah ini!**

- | | |
|------------|---------------------|
| 1) Tifa | a) Sulawesi Selatan |
| 2) Serunai | b) Kalimantan Barat |
| 3) Tuma | c) Papua |
| 4) Saluang | d) DKI Jakarta |

Pasangan di atas yang benar dapat ditunjukkan pada nomor

- a. 1), d) b. 2), c) c. 3), b) d. 4), a)

10. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Gambar di atas merupakan ragam budaya yang berasal dari

- | | |
|------------------------|---------------------|
| a. Bali | c. Sulawesi Selatan |
| b. Nusa Tenggara Barat | d. Maluku |

11. **Perhatikan di bawah ini!**

- 1) Tari Selamat Datang – Papua
- 2) Tari Merak – DKI Jakarta
- 3) Tari Gandrung – Nusa Tenggara Barat
- 4) Tari Kipas Pakarena – Sulawesi Selatan

Pernyataan di atas yang tidak sesuai dapat ditunjukkan pada nomor

- a. 1) b. 2) c. 3) d. 4)

12. Pakaian tradisional dari Sulawesi Selatan adalah

- | | |
|----------------|----------------|
| a. Baju Perang | c. Baju Kebaya |
| b. Baju Cele | d. Baju Bodo |

Lampiran XIV Kisi-kisi Soal *Post-Test*

KISI-KISI SOAL POST-TEST

Jenjang Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah
Tema : 1 / Indahnyanya Kebersamaan
Muatan : PPKn
Kelas/Semester : IV/1
Jumlah Soal : 20 soal
Alokasi Waktu : 30 menit
Bentuk soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal
Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Mengenali keragaman suku bangsa dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.	Ditunjukkan gambar alat musik tradisional, siswa dapat mengetahui nama alat musik tradisional tersebut.	1	PG
		Diberikan ilustrasi ciri-ciri pakaian tradisional yang dipakai oleh Doni, siswa dapat mengidentifikasi suku adat Doni.	5	PG
		Diberikan ilustrasi ciri-ciri makanan khas daerah asal Bu Tatik, siswa dapat mengidentifikasi nama makanan khas tersebut.	9	PG
		Ditunjukkan gambar rumah adat, siswa dapat mengetahui asal rumah adat tersebut.	16	PG
		Diberikan ilustrasi bahwa Sandy sering berlatih tari tradisional dengan membawa parang dan salawaku (perisai), siswa dapat mengidentifikasi tari tradisional tersebut.	17	PG

<p>Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>Menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.</p>	<p>Siswa dapat mengetahui makanan khas Bali. Siswa dapat mengetahui rumah adat DKI Jakarta. Siswa dapat menentukan pakaian tradisional suku Minang. Diberikan ilustrasi Hendra merupakan suku Toraja dan suka bermain alat musik tradisional, siswa dapat menentukan alat musik tersebut. Siswa mengetahui suku adat Nusa Tenggara Barat.</p>	<p>3 7 11 15 18</p>	<p>PG PG PG PG PG</p>
<p>Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>Mengklasifikasikan keragaman suku bangsa dan budaya berdasarkan wilayahnya.</p>	<p>Diberikan 4 contoh keragaman budaya, siswa dapat menentukan wilayah asal dari empat budaya tersebut. Diberikan 4 gambar ragam budaya, siswa dapat menunjukkan nomor-nomor yang sesuai dengan ragam budaya dari Sumatera Barat. Diberikan ilustrasi dengan menyebutkan suku adat, rumah adat dan makanan khas; siswa dapat menentukan dari provinsi mana Dina berasal. Ditunjukkan 3 gambar yakni tari tradisional, pakaian tradisional dan makanan khas, siswa dapat mengkatégorikan berdasarkan asalnya. Ditunjukkan 4 pilihan gambar budaya, siswa dapat menentukan pilihan mana yang bukan ragam budaya dari Jawa Timur.</p>	<p>2 6 10 13 19</p>	<p>PG PG PG PG PG</p>

<p>Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>Memasangkan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berdasarkan wilayah asalnya.</p>	<p>Diberikan 4 tari tradisional dan nama provinsi, siswa dapat menentukan nomor dengan pasangan yang sesuai.</p> <p>Diberikan 4 pasangan yakni suku adat beserta wilayah asalnya, siswa dapat menentukan nomor dengan pasangan yang telah sesuai.</p> <p>Diberikan 4 pasangan berupa alat musik tradisional dan asalnya, siswa dapat menentukan nomor dengan pasangan yang tidak sesuai.</p> <p>Ditunjukkan tabel berupa rumah adat dan asalnya, siswa dapat melengkapi titik-titik pada tabel yang sesuai.</p> <p>Siswa dapat memilih pernyataan yang benar mengenai ragam budaya dan asalnya.</p>	<p>4</p>	<p>PG</p>
			<p>8</p>	<p>PG</p>
			<p>12</p>	<p>PG</p>
			<p>14</p>	<p>PG</p>
			<p>20</p>	<p>PG</p>

Lampira XV Soal *Post-Test*

Nama : Kelas :

SOAL POST-TEST

Pilihlah a,b,c atau d untuk jawaban yang tepat!

1. Nama alat musik tradisional di samping adalah



- a. Serunai
- b. Saluang
- c. Keso
- d. Tehyan

2. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1) Dalam Loka Samawa | 3) Serunai |
| 2) Tari Gandrung | 4) Ayam Taliwang |

Pernyataan di atas merupakan contoh keragaman budaya yang berasal dari

- | | |
|---------------------|------------------------|
| a. Kalimantan Barat | c. DKI Jakarta |
| b. Sulawesi Selatan | d. Nusa Tenggara Barat |

3. Makanan khas dari Bali adalah

- | | |
|----------------|------------------|
| a. Ayam Betutu | c. Coto |
| b. Nasi Pecel | d. Sega Jamblang |

4. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1) Tari Kipas Pakarena | a) Nusa Tenggara Barat |
| 2) Tari Merak | b) Maluku |
| 3) Tari Cakalele | c) Sulawesi Selatan |
| 4) Tari Zapin | d) Jawa Timur |

Dari pernyataan di atas yang merupakan pasangan yang benar ditunjukkan pada nomor

- | | |
|-----------|-----------|
| a. 4), b) | c. 2), a) |
| b. 3), d) | d. 1), c) |

5. Doni senang memakai pakaian tradisional dengan motif garis-garis ke bawah berwarna coklat serta penutup kepala bermotifkan batik. Dari ilustrasi tersebut dapat kita ketahui bahwa Doni merupakan suku

- | | |
|-----------|----------|
| a. Betawi | c. Jawa |
| b. Asmat | d. Sunda |

- a. Pesa'an
- b. Bundo Kandung
- c. Baju Cele
- d. Baju Bodo

12. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) Gamelan – Jawa Timur
- 2) Tehyan – DKI Jakarta
- 3) Saluang – Nusa Tenggara Barat
- 4) Angklung – Jawa Barat

Nomor-nomor di atas merupakan pasangan yang benar, kecuali

- a. 1)
- b. 2)
- c. 3)
- d. 4)

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan ragam budaya yang berasal dari

- a. Jawa Timur
- b. DKI Jakarta
- c. Sulawesi Selatan
- d. Jawa Barat

14. Perhatikan tabel di bawah ini!

Rumah Adat	Asalnya
Rumah Panjang	Kalimantan Barat
Rumah Baileo	Maluku
Rumah Adat Tongkonan

Jawaban yang sesuai untuk melengkapi tabel di atas adalah

- a. Sumatera Barat
- b. Sulawesi Selatan
- c. Nusa Tenggara Barat
- d. DKI Jakarta

15. Hendra adalah warga suku Toraja. Ia mahir dalam memainkan alat musik tradisional daerahnya. Nama alat musik tradisional yang dimaksud adalah

- a. Keso
- b. Tuma
- c. Serunai
- d. Tifa

16. Gambar di samping merupakan rumah adat dari



- a. Jawa Barat
- b. Bali
- c. Papua
- d. DKI Jakarta

17. Sandy sering berlatih tari tradisional bersama beberapa temannya. Dalam tarian tersebut, Sandy nampak membawa parang dan salawaku (perisai). Nama tari tradisional yang dimaksud adalah

- a. Tari Kipas Pakarena
- b. Tari Gandrung
- c. Tari Cakalele
- d. Tari Remo

18. Suku adat Nusa Tenggara Barat adalah

- a. Ambon
- b. Toraja
- c. Betawi
- d. Sasak

19. Gambar di bawah ini adalah ragam budaya Jawa Timur, kecuali



a.



c.



b.



d.

20. Pernyataan di bawah ini yang benar adalah

- a. Suku Asmat adalah suku adat Papua
- b. Gamelan adalah alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat
- c. Tari Pendet adalah tari tradisional Jawa Barat
- d. Baju Pesa'an adalah pakaian tradisional suku Dayak

Lampiran XVI Foto Dokumentasi



Siswa Mengerjakan Soal *Pre-Test*



Siswa Menggunakan Media KADO RAYA Pada Pertemuan Ke-1



Siswa Menggunakan Media KADO RAYA Pada Pertemuan Ke-2



Siswa Mengerjakan Soal *Post-Test*



Media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya)



Foto Bersama Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang

Lampiran XVII Bukti Konsul Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : ANINDHITA ENGEGAR DWAN PUTRI
 NIM : 15140106
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KARDORAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAT LAWANG
 Dosen Pembimbing : M. IRFAN ISLAM, M.Pd.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	26 Juni 2019	Konsul Instrumen Validasi	
2.	28 Juni 2019	Revisi Instrumen	
3.	07 Oktober '19	Soal Pre-test dan Post-test	
4.	19 Desember '19	Bab IV	
5.	27 Des 2019	Revisi bab IV	
6.	31 Des 2019	Revisi	
7.	01 Jan 2020	Bab III - V + Abstrak	
8.	15 Jan 2020	Revisi pembahasan	
9.	31 Jan 2020	Revisi langkah-langkah pengembangan	
10.	03 Feb 2020	ACC	
11.			
12.			

Malang, 11 Februari 2020

Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Lampiran XVIII Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Anindhita Enggar Dian Putri
NIM : 15140106
Tempat/Tanggal Lahir: Malang, 14 September 1997
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2015
Alamat : Jl. Dorowati Barat no. 76 Mulyoarjo, Lawang.
Email : anindhita149@gmail.com

Malang, 03 Februari 2020

Mahasiswa

Anindhita Enggar Dian P.

NIM. 15140106