

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERUPA KARTU DOMINO PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS V SEKOLAH DASAR

Yunita Sari<sup>1</sup>, Farizal Imansyah<sup>2</sup>, Anggria Septiani Mulbasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Surel: [yunitasari16774@gmail.com](mailto:yunitasari16774@gmail.com)

### Abstract

The proper use of teaching materials for IPS learning is very important for the learning process to run well. One of the teaching material that can be used in IPS training is a domino card. However, at the moment there is no media domino card for learning IPS especially on the material of economic activity class V SD. This research is research Research and Development (R&D) this research using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation. Data collection is carried out through validation, elevation of student practicality, and test of learning outcomes. At the development stage, the validation process was carried out by the experts. From the data analysis results showed that the IPS learning media is a domino card that has been developed in the category "Very Valid" based on a validation sheet of 3 experts for validation of material, media and language with an average score of 81%. The practicality value of the learning media IPS is the domino card developed with the category "Very Practical" based on the result of the elevator response of the students with the achievement of an average rating of 84%. While the effectiveness of the IPS learning media is a domino card developed with the category "Very Effective" with an average score of 85%. It can be concluded that the learning media of IPS is the domino card that on the material of economic activity class V SD is worthy to be used.

**Keywords** : IPS Learning Media, Economic Activities, Domino Cards

### Abstrak

Penggunaan bahan ajar yang tepat untuk pembelajaran IPS sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah kartu domino. Akan tetapi saat ini belum ada media kartu domino untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development* (R&D) penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui validasi, angket kepraktisan peserta didik, dan tes hasil belajar. Pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi oleh para ahli. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang telah dikembangkan dalam kategori "Sangat Valid" berdasarkan lembar angket validasi 3 ahli untuk validasi materi, media dan bahasa dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81%. Nilai kepraktisan media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang dikembangkan dengan kategori "Sangat Praktis" berdasarkan dari hasil angket respon peserta didik dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 84%. Sedangkan efektifitas media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang dikembangkan dengan kategori "Sangat Efektif" dengan memperoleh nilai rata-rata 85%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD layak untuk digunakan.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran IPS, Kegiatan Ekonomi, Kartu Domino

## PENDAHULUAN

Abad ke-21 dalam pendidikan terutama dalam pembelajarannya harus menerapkan adanya kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, dapat berkerjasama, memiliki keterampilan komunikasi, kemasyarakatan serta memiliki karakter yang baik (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Seorang tenaga pendidik atau guru harus dituntut memiliki tingkat kreativitas dalam mengajar, baik itu dari segi materi ataupun media nya. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar mudah untuk dipahami oleh peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran merupakan sumber belajar untuk membantu guru dalam memberikan ilmu kepada peserta didik, dengan jenisnya yang banyak, guru menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan ilmu mengenai Pendidikan (Nurrita, 2018).

Pentingnya media pembelajaran akan melihat bahwa media pembelajaran sangatlah membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tetapi guru masih banyak yang menggunakan beberapa media saja bahkan masih ada yang tidak mampu untuk mengembangkannya, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik di kelas (Abdullah, 2016). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dan hasil belajarnya. Tetapi saat ini media pembelajaran yang disediakan oleh guru tidak menarik atau kurang efektif karena media pembelajarannya hanya berfokus pada lembar kegiatan

siswa (LKS) sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat peserta didik cepat merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran (Kartini & Sujarwo, 2014).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, terutama dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini peneliti memilih Pembelajaran IPS pada tema 9 (Benda-benda di sekitar kita) subtema 3 (manusia dan benda di lingkungannya) pada pembelajaran ke 3 sebagai bahan dalam penelitian. Pada pembelajaran tersebut didalamnya terdapat materi mengenai kegiatan ekonomi, yang membahas mengenai produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi tersebut adalah materi yang sering di temukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi peserta didik harus berpengalaman langsung agar materi yang dipelajari bermakna dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Ramadia, Komariah, & Arifin, 2023). Proses pembelajaran yang sering dilaksanakan biasanya telah sesuai dengan standar proses pendidikan, akan tetapi siswa masih kesulitan memahami materi “Kegiatan Ekonomi” karena guru atau tenaga pendidik belum menggunakan media yang mendukung saat mengajarkan materi tersebut (Ali, Bektiningsih, & Samadhy, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari rabu tanggal 24 Januari 2024 tepatnya di SDN 78 Palembang, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara langsung dengan wali kelas V, dimana saat melakukan pengamatan dan wawancara peneliti ingin mengetahui tentang analisis kebutuhan peserta didik. kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni masih menggunakan k13. Dari

pengamatan dan wawancara tersebut masih terlihat bahwa dalam proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, hanya pada saat pembelajaran tertentu saja itupun media yang bersifat kurang menarik. Media yang sering digunakan juga masih berupa buku tema dan papan tulis, dan berdasarkan wawancara tersebut untuk memilih media pembelajaran yang cocok untuk kelas V SD adalah media yang sesuai dengan materi dan yang menarik.

Dari analisis diatas perlu dikembangkan media yang memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik salah satunya adalah mengembangkan media Domino. Kartu domino yang akan dikembangkan ini bukanlah seperti kartu domino yang biasa dipergunakan, melainkan sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran IPS mengenai materi kegiatan ekonomi yang bentuknya seperti kartu domino, yang membedakan didalamnya yaitu terdapat sebuah pernyataan yang terletak diruas bawah dengan warna latar belakang pink, dan jawaban yang terletak diruas atas dengan latar belakang warna abu-abu, dan didalam kartu tersebut akan diberikan gambar-gambar yang warna-warni serta dapat mencontohkan tentang kegiatan ekonomi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Junia & Rachmadyanti, 2018) mengenai “Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Indonesia” dapat dilihat bahwa dari hasil media yang dikembangkan menunjukkan skor 89% oleh ahli media dan 82% oleh ahli materi. Skor tersebut mendapatkan hasil “valid dengan sedikit revisi”. Hasil angket respon siswa yang diberikan kepada subjek juga

menunjukkan hasil yang sangat bagus. Saat tahap uji coba produk mendapatkan skor hasil sebesar 92,25%, sedangkan saat proses uji coba pemakaian menunjukkan skor hasil sebesar 79,1%. Dari kedua skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan memiliki kriteria “sangat layak” digunakan.

Sedangkan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yadi, Rahmawati & Rusdiono, 2023) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Dosean Pada Materi ASEAN” bahwa hasil dari penelitian pengembangan kartu DOSEAN (Domino Asean) pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi ASEAN kelas VI di SDN Tegallangkap 01 mendapatkan hasil dari 2 validator dan 2 tahap validasi, validasi pertama dilakukan oleh ahli media dengan perolehan nilai 95,3% dengan kategori “sangat layak”. Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi dengan perolehan nilai 96% dengan kategori “sangat layak”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang valid, untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang praktis, dan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang efektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada ataupun mengembangkan produk yang baru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian

ini adalah berupa kartu domino yang dijadikan sebagai media pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. materi kegiatan ekonomi untuk kelas V di SD Negeri 78 Palembang. Peneliti memodifikasi kartu domino tampilan depan kartu domino ini terdapat dua ruas, pada ruas atas terdapat jawaban dan ruas bawah terdapat pertanyaan atau soal. Selain memodifikasi tampilan depan, peneliti juga memodifikasi tampilan belakangnya sesuai dengan materi kegiatan ekonomi. banyak model pengembangan yang dapat digunakan, salah satu yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk yaitu model pengembangan ADDIE.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Kustandi & Darmawan, 2020).



**Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE**

(Widyastuti & Susiana, 2019)

### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis latar belakang perlunya pengembangan sebuah media

pembelajaran kartu domino. Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019), beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### a. Analisis kurikulum

Dalam tahapan analisis kurikulum ini dilaksanakan di SDN 78 Palembang untuk mengetahui mengenai tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang digunakan sebagai acuan pengembangan media kartu domino.

#### b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik ini melihat karakteristik dari peserta didik baik itu dari pengetahuan, keterampilan dan juga perkembangannya. Hasil analisis siswa berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang akan dijadikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran.

### 2. *Design* (Desain)

Tahapan desain dilakukan dengan perancangan awal media pembelajaran kartu domino pada materi kegiatan ekonomi. Pembuatan media pembelajaran IPS berupa kartu domino juga dilakukan dalam tahap selanjutnya agar memudahkan tahap pengembangan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Penelitian melakukan kegiatan berupa membuat dan juga memodifikasi media pembelajaran, peneliti juga membuat kerangka konseptual dalam bentuk produk yang

siap untuk diimplementasikan sesuai dengan tujuan. *design* produk yang telah disusun oleh peneliti akan dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Pada tahap pengembangan pertama peneliti melakukan *prototype* 1 dengan menentukan konsep dari instrumen yang dikembangkan, kemudian produk yang dihasilkan adalah media kartu domino.
- b. Pada tahap kedua, Jika sudah selesai peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum di validasi, jika sudah dikoreksi maka produk siap untuk di validasi.
- c. Membuat angket validitas produk untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, kemudian membuat angket untuk respon guru dan peserta didiknya. Setelah hasil desain diwujudkan dalam bentuk nyata, maka dilakukan revisi produk kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.
- d. Setelah dikoreksi dari seorang validator, maka mendapat masukan dari tiga validator tersebut. Dari hasil masukan tersebut maka terlihat apa kelemahan atau kekurangan dari media tersebut. Setelah itu peneliti memperbaiki kelemahan dari media tersebut. Produk yang sudah di perbaiki mendapatkan predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu implementasi.

#### 4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahapan ini mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian disiapkan secara nyata di kelas.

Hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

##### a) Uji Coba Kelompok Kecil

Sebelum melakukan uji coba kelompok besar maka peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil terlebih dahulu, dalam uji coba kelompok kecil ini mengujikan pada 5-10 peserta didik pada kelas VA. uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang telah dibuat, dari saran dan komentar peserta didiklah peneliti akan mengetahui ada atau tidaknya revisi.

##### b) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba kelompok kecil telah dilakukan maka peneliti akan melakukan uji coba kelompok besar, uji coba kelompok besar mengujikan pada 20 peserta didik atau 1 kelas yaitu di kelas VD. Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan untuk mengetahui respon peserta didik atau keefektifan dari media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang telah dibuat.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dari model pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Penyusunan *draft prototype* media kartu domino yang di desain menggunakan materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS untuk kelas V SD yakni sebagai berikut:



**Gambar 2. Desain Proptotype**

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner dan tes hasil belajar. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Tujuan penggunaan angket atau kuesioner dalam proses pembelajaran adalah untuk memperoleh data terutama mengenai latar belakang peserta didik agar dapat dijadikan salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar peserta didik (Shobariyah, 2018). Tes hasil belajar adalah tes yang diberikan kepada peserta didik setelah diberikan materi pelajaran sebelumnya, tes ini bisa berupa tes lisan, tes tertulis atau tes perbuatan untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Tes hasil belajar dilakukan saat uji coba kelompok besar.

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil angket (kuesioner) dan tes hasil belajar,

kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Data yang diperoleh untuk menganalisis data kevalidan diperoleh dari data lembar validasi yang diisi *expert review* (penilaian para ahli) baik ahli materi, ahli media maupun ahli Bahasa. *Skala Likert* ini digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang ataupun kelompok tentang sebuah fenomena sosial atau peristiwa (Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019). Lembar validasi yang telah diisi dan dinilai oleh validator, selanjutnya dianalisis oleh peneliti dengan rekapitulasi skor hasil penilaian dari masing-masing validator. Analisis data kepraktisan dilihat dari sejauh mana tingkat kepraktisan penggunaan dari media kartu domino yang akan dikembangkan dari hasil respon guru dan peserta didik. Analisis keefektifan berdasarkan dari tahap uji coba kelompok besar dan dilihat dari ketuntasan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang telah dikembangkan dilihat dari hasil uji coba kelompok besar yang menggunakan media kartu domino.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

*Implementation, Evaluation*). Seluruh tahapan ini dilakukan guna menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan ter uji dengan sangat valid dengan rata-rata 81%, sangat praktis dengan rata-rata 84%, dan sangat efektif dengan persentase ketuntasan 84%.

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 78 Palembang, pada tanggal 3-5 april 2024. Dalam penilaian kevalidan terhadap media yang dikembangkan, peneliti memperoleh penilaian kevalidan dari para validator ahli materi, media, dan bahasa. Untuk instrumen penilaian peneliti menggunakan lembar angket atau kuesioner yang akan menjadi alat ukur dan dana cuan peneliti untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Sedangkan dalam penilaian kepraktisan peneliti menjadikan 5-10 peserta didik kelas VA, dengan menggunakan instrumen berupa lembar angket atau kuesioner. Untuk memperoleh hasil keefektifan peneliti menjadikan 20 peserta didik atau satu kelas VD untuk menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 10 soal essay sebagai alat ukur penilaian hasil belajar peserta didik.

Tahap *Analysis* (Analisis) yaitu Analisis Kurikulum dan analisis peserta didik penyajian materi dalam media pembelajaran didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah. Materi yang disampaikan yaitu materi kegiatan ekonomi. Analisis peserta didik merupakan telaah berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang dijadikan gambaran bagi peneliti dalam mendesain media pembelajaran. Dari analisis peserta didik telah mendapat hasil bahwa: (1)

Pengetahuan dan keterampilan peserta didik belumlah maksimal karena tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, (2) kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik adalah belajar sambil bermain di kelas, dan (3) Di kelas V belum pernah ada media pembelajaran IPS berupa kartu domino.

tahap desain atau perencanaan dengan membuat desain awal kartu domino dalam pembuatan *prototype* 1 peneliti berpedoman pada desain awal dalam pembuatan kartu domino, dengan dibantu aplikasi Canva dalam pembuatannya. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang mana peneliti membuat desain dari kartu domino menggunakan elemen-elemen yang terdapat dalam aplikasi canva.

tahap *development* atau tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti mengembangkan *prototype* 1 kemudian melakukan validasi kepada pakar ahli pada bidangnya, *prototype* 2, melakukan validasi kelompok kecil dan kelompok besar.

a. *Prototype* 1 Kartu Domino merupakan produk awal yang telah dikembangkan oleh peneliti sendiri tanpa campur tangan orang lain.

b. Validasi Kartu Domino tahap ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada para validator atau pakar ahli.

**Tabel 1. Saran Validator Terhadap Prototype 1**

Validator	Komentar/saran
Ida Suryani, M.Si	Perhatikan <i>font</i> dan ukuran kata, agar mudah terbaca oleh peserta didik
Aan Suriadi, S.Pd., M.Pd	Sudah siap dipergunakan
Adi Imron, S.Pd.SD	Perbaiki bagian penulisan

(Sumber : Hasil Validator)

Setelah melakukan kegiatan validasi peneliti menerima beberapa saran dari validator yang kemudian menjadai acuan peneliti dalam memperbaiki dan melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk menghasilkan *prototype 2*.

c. *Prototype 2*

Peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi *prototype 2* kepada validator untuk menjadi ahli materi, media, dan bahasa. Validasi dilakukan oleh 2 dosen Universitas PGRI Palembang dan Guru kelas VD SD Negeri 78 Palembang. Setelah melakukan revisi yang sesuai dengan saran validator selanjutnya menganalisis hasil angket kevalidan yang telah diisi oleh para validator. Hasil persentase seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Hasil Persentase Validasi**

Validator	Persentase	Keterangan
Ida Suryani, M.Si	80%	Sangat Valid
Aan Suriadi, S.Pd., M.Pd	84%	Sangat Valid
Adi Imron, S.Pd.SD.	81%	Sangat Valid

(Sumber : Hasil validator)

Tahap *Implementation* (Implementasi) atau di uji cobakan dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Uji

coba kelompok kecil media kartu domino ini dilaksanakan pada tanggal 3 april dengan subjek penelitian peserta didik kelas VA, dan uji coba kelompok besar media kartu domino ini dilaksanakan pada tanggal 4-5 april 2024 di SD Negeri 78 Palembang dengan subjek penelitian peserta didik kelas VD. Berikut uraian hasil uji coba produk kartu domino yang dilakukan oleh peneliti.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran IPS berupa kartu domino dilaksanakan pada tanggal 3 april 2024 di SD Negeri 78 Palembang dengan subjek penelitian peserta didik kelas VA, pada pembelajaran pertama dimulai dengan peneliti membagi kelompok terlebih dahulu, satu kelompok terdapat 4-5 orang siswa, kemudian peneliti menjelaskan cara menggunakan kartu domino. Peserta didik memulai mengocok kartu domino dan dibagikan dengan anggota kelompoknya, Peneliti memulai dengan menjelaskan materi bersamaan dengan peserta didik mencari jawaban dan menyusun kartu domino sampai selesai, sampai terdapat tulisan *finish*.

Setelah itu peneliti memberikan lembar angket kepraktisan kepada 10 peserta didik di kelas VA SD Negeri 78 Palembang sebagai nilai kepraktisan produk kartu domino. Berdasarkan gambar 4.5 10 perwakilan siswa melakukan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan angket respon peserta didik untuk memiliki kepraktisan media kartu domino dengan 8 pertanyaan yang diajukan.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar mengujikan pada 20 peserta didik atau 1 kelas yaitu pada kelas VD. Setelah



pembelajaran telah selesai peneliti membagikan tes hasil belajar berupa LKPD yang berisikan 10 soal esai untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis apakah media pembelajaran IPS berupa kartu domino yang dikembangkan telah ter uji kevalidan, kepraktisan dan juga keefektifannya, serta kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 1. Analisis data kelompok kecil

Adapun hasil dari 10 lembar angket respon peserta didik dengan perolehan persentase nilai rata-rata 84% dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 81%-100% bahwa media kartu domino yang dikembangkan sangat praktis.

#### 2. Analisis kelompok besar

Berdasarkan hasil nilai tes peserta didik kelas VD dari 22 orang siswa mendapat 20 siswa mendapat  $\geq 75$  dan 2 siswa mendapat  $< 75$ . Setelah menentukan nilai masing-masing peserta didik selanjutnya adalah menentukan persentase ketuntasan individual dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1870\%}{2200} \times 100 \\ = 85\%$$

Sehingga nilai persentase ketuntasan individualnya adalah 85%

Setelah status ketuntasan peserta didik diperoleh, selanjutnya adalah menentukan persentase klasikal dari

hasil tes yang telah dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{22} \times 100\% \\ = 85\%$$

Sehingga diperoleh persentase ketuntasan klasikal adalah 85%

### Pembahasan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino

Berdasarkan data hasil validasi kartu domino oleh para ahli, didapatkan hasil penilaian validator pertama sebesar 80% berarti masuk ke kategori valid dan validator kedua sebesar 84% berarti masuk ke kategori sangat valid dan validator ketiga sebesar 81% yang berarti masuk ke kategori sangat valid. Kemudian dihasilkan persentase rata-rata penilaian kevalidan dari tiga validator sebesar 81%. Sejalan dengan penelitian (Junia & Rachmadyanti, 2018) pengembangan media mimbar (domino bergambar) materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia. Berdasarkan penelitian ini media domino sebagai media pembelajaran dikatakan valid dengan sedikit revisi, karena berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 82%, dari ahli media 89%.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil untuk mendapatkan nilai kepraktisan yang didapatkan dari perhitungan angket respon peserta didik kelas V SD Negeri 78 Palembang, diperoleh persentase rata-rata dari penilaian kepraktisan sebesar 84%, sehingga sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Selaras dengan hasil penelitian (Junia & Rachmadyanti, 2018) dengan judul pengembangan media mimbar (domino bergambar) materi

keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia. Dimana ada tahap uji coba produk kepada peserta didik dikategorikan sangat layak dengan persentase 92,25%. dengan ini menunjukkan media domino dapat diterima sebagai media pembelajaran.

Adapun untuk mengetahui tingkat efektifitas yang dimiliki bahan ajar atau media kartu domino yang dikembangkan, dalam penelitian ini terdapat 20 orang peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  dan 2 orang yang mendapat  $\leq 75$  sehingga jumlah siswa yang tuntas dalam tes tersebut 20 orang dengan jumlah persentase nilainya 85%. Bahan ajar atau media kartu domino yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan atau memiliki tingkat efektifitas yang tinggi sesuai dengan kriteria keefektifan yang digunakan pada penelitian ini, dimana nilai 85% tersebut memenuhi kriteria memiliki efektifitas tinggi. Sejalan dengan penelitian Junia & Rachmadyanti 2018 dengan judul pengembangan media mimbar (domino bergambar) materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia, berdasarkan penelitian ini media pembelajaran kartu domino dikatakan efektif karena hasil penelitian dari responden yang berada pada kategori sangat layak termasuk kategori efektifitas yang tinggi dengan persentase efektifitas 79,1%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD”. Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD dengan menggunakan model ADDIE

berkategori “Sangat Valid” dilihat dari hasil penilaian dari para ahli. Dimana dari validator I, validator II dan validator III memperoleh penilaian sebesar 80%, 84%, dan 81% sehingga memperoleh persentase rata-rata 81%. dikarenakan nilai persentase mencapai 81% maka termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Produk Media Pembelajaran pada tahapan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase 84% dimana persentase tersebut memenuhi kategori “Sangat Praktis” dan media kartu domino dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan. Efektifitas dari media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi setelah diterapkan pada uji coba kelompok besar atau lebih luas memperoleh persentase ketuntasan 85% dan memenuhi kategori “Sangat Efektif” sehingga produk memiliki keefektifan. Setelah media kartu domino dinyatakan valid, praktis, dan efektif berarti media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas V SD layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat digunakan oleh sekolah lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ali, F. I., Bektiningsih, K., & Samadhy, U. (2019). Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 11-


19. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/KR-10-1-02>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Junia, U. A., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 353-362. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23599>
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199-208. <http://dx.doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137. <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/185>
- Ramadia, G., Komariah, K., & Arifin, M. H. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites Pada Materi Kegiatan Ekonomi terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 276-284. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/16162>
- Shobariyah, E. (2018). Teknik evaluasi non tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1-13. <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/view/1>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>



Vol. 8 No. 4 September 2024, hlm 641-652

p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/59214>

 : <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59214>

Yadi, A. F., Rahmawati, I., & Rusdiono,  
R. (2023). Pengembangan Media  
Pembelajaran Dosean Pada  
Materi ASEAN. *JURNAL  
KAJIAN ISLAM  
MODERN*, 9(01), 16-31.  
[https://doi.org/10.56406/jkim.v9  
i01.177](https://doi.org/10.56406/jkim.v9i01.177)