



**PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI
(KARTU DOMINO BUDAYA INDONESIA)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 02
SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Danang Fatkhul Muslim
1401415417**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI
(KARTU DOMINO BUDAYA INDONESIA)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 02
SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Danang Fatkhul Muslim
1401415417**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang", karya

Nama : Danang Fatkhul Muslim

NIM : 1401415417

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Semarang, 08 Juli 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Dr. H. Sa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

NIP 49850606 200912 2 007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang”, karya

nama : Danang Fatkhul Muslim

NIM : 1401415417

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, 15 Juli 2019

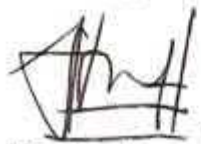
Semarang, 15 Juli 2019

Ketua,

Dr. Achmad Rifai, M.Pd.
NIP.19590821 198403 1 001

Panitia Ujian

Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003

Penguji I,



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.

NIP 19850721 201404 1 001

Penguji II,



Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP 19831217 200912 2 003

Penguji III,



Fitria Dwi P, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850606 200912 2 007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Danang Fatkhul Muslim

NIM : 1401415417

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KADOBUDI (KARTU DOMINO
BUDAYA INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 02
SEMARANG

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Juni 2019

Penulis,



Danang Fatkhul Muslim

NIM 1401415417

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.” –QS. An-Najm [53]: 39
2. Jika kamu menikmati suatu permainan, maka kamu menjadi pemenang walaupun kamu kalah dalam permainan tersebut.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya, Bapak Saokhani Hidayat dan Ibu Sofingah.
2. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan semangat.
3. Almamater Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Muslim, Danang Fatkhul. 2019. *Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd. 326 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS yang rendah. Penyebabnya antara lain guru hanya menggunakan media peta Indonesia dan buku cetak IPS, siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia satu media pembelajaran IPS, serta belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Rumusan masalah pada penelitian ini antara lain (1) Bagaimanakah desain pengembangan media pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?, (2) Bagaimanakah kelayakan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?, (3) Bagaimanakah keefektifan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?.

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang yang berjumlah 40 siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall*. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran KADOBUDI berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kelompok kecil kemudian diterapkan pada kelompok besar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, wawancara, data dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan *uji paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli media sebesar 97% (sangat layak) dan persentase yang didapat oleh ahli materi adalah 95% (sangat layak). Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh thitung 14,480 dan ttabel sebesar 2,032. Peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,493 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media KADOBUDI layak untuk digunakan dan efektif terhadap hasil belajar IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Saran untuk siswa sebaiknya membaca dengan cermat buku panduan media KADOBUDI dan lebih cermat dalam memasangkan kartu sesuai dengan petunjuk yang ada, sehingga hasil belajar bisa lebih optimal. Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik pada muatan pembelajaran lain untuk mendukung proses belajar.

Kata Kunci : kartu domino, keragaman budaya di Indonesia, hasil belajar.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media KADOBUDI (Kartu Domino Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang”. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rivai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dosen penguji 1;
6. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd., dosen penguji 2;
7. Sony Zulfikasari, S.Pd. M.Pd., ahli media;
8. Drs. Susilo, M.Pd., ahli materi;
9. Tugiyana, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 02 Semarang;
10. Sartini, S.Pd. SD, Guru Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang;
11. Siswa-siswi kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan serta penyelesaian skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah swt.

Semarang,

Peneliti,

Danang Fatkhul Muslim

NIM 1401415417

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoretis	6
1.6.1 Manfaat Praktis	7
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.1.1 Pengertian Media	10
2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran	11
2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	14
2.1.1.5 Pengelompokan Media Pembelajaran	16

2.1.1.6	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	20
2.1.1.7	Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	22
2.1.2	Hakikat Permainan KADOBUDI.....	24
2.1.2.1	Hakikat Permainan	24
2.1.2.2	Hakikat KADOBUDI	26
2.1.2.3	Tujuan Permainan KADOBUDI	29
2.1.3	Hakikat Belajar.....	30
2.1.3.1	Pengertian Belajar	30
2.1.3.2	Unsur-unsur Belajar	32
2.1.3.3	Prinsip-prinsip Belajar	33
2.1.4	Hakikat Pembelajaran	34
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran	34
2.1.5	Hakikat Hasil Belajar	35
2.1.6	Hakikat IPS	37
2.1.6.1	Keragaman Budaya di Indonesia	42
2.2	Kajian Empiris	42
2.3	Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	49
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.3	Prosedur Penelitian	51
3.4	Data, sumber data dan Subjek Penelitian	54
3.5	Variabel Penelitian.....	55
3.6	Definisi Operasional Variabel	56
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	57
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	62
3.8.1	Uji Kelayakan	62
3.8.2	Uji Validitas	62
3.8.3	Uji Reliabilitas	65
3.8.4	Taraf Kesukaran	66

3.8.5	Daya Pembeda.....	68
3.9	Teknik Analisis Data	70
3.9.1	Analisis Data Produk	71
3.9.2	Analisis Data Awal	72
3.9.3	Analisis Data Akhir.....	73
3.9.3.1	Uji <i>t-test</i>	73
3.9.3.2	Uji <i>N-gain</i>	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	76
4.1.1	Perancangan Produk	76
4.1.1.1	Analisis Angket Kebutuhan	76
4.1.1.2	Desain Produk	78
4.1.2	Hasil Produk	82
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	94
4.1.3.1	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94
4.1.4	Analisis Data	99
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	99
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
4.1.4.4	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	104
4.2	Pembahasan	105
4.2.1	Pemaknaan Temuan	106
4.2.1.1	Pengembangan Media KADOBUDI	106
4.2.1.2	Kelayakan Media KADOBUDI	108
4.2.1.3	Hasil Analisis Data Keefektifan Media	109
4.3	Implikasi Penelitian	111
4.3.1	Implikasi Teori	111
4.3.2	Implikasi Praktis	112
4.3.3	Implikasi Paedagogis	112
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	113

5.2	Saran	113
	DAFTAR PUSTAKA	115
	LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	56
Tabel 3.2 Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba	65
Tabel 3.3 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	66
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesukaran	67
Tabel 3.5 Analisis Taraf Kesukaran	68
Tabel 3.6 Kriteria Daya Beda	69
Tabel 3.7 Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba	70
Tabel 3.8 Soal Instrumen Penelitian	70
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	71
Tabel 3.10 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	75
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4.2 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	84
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	85
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	86
Tabel 4.6 Hasil Angket Tanggapan Siswa	95
Tabel 4.7 Hasil Angket Tanggapan Guru	97
Tabel 4.8 Hasil Belajar Kognitif Kelas Uji Coba Skala Besar	100
Tabel 4.9 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	103
Tabel 4.10 Uji <i>N-Gain</i> pada Uji Coba Produk Skala Besar	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Domino angka (atas) dan domino warna (bawah)	28
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	48
Gambar 3.1 Prosedur <i>R&D</i> oleh Sugiyono	51
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pre test Posttest</i>	54
Gambar 4.1 Desain kartu domino budaya Indonesia depan dan belakang	79
Gambar 4.2 Desain kemasan kartu domino budaya Indonesia	79
Gambar 4.3 Desain bungkus media kartu domino budaya Indonesia.....	80
Gambar 4.4 Desain buku panduan kartu domino budaya Indonesia.....	81
Gambar 4.5 Pembagian Seri Kartu KADOBUDI sebelum revisi	84
Gambar 4.6 Pembagian Seri Kartu KADOBUDI sesudah revisi.....	84
Gambar 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi KADOBUDI.....	87
Gambar 4.8 Seri Rumah Adat KADOBUDI.....	88
Gambar 4.9 Seri Tarian Daerah KADOBUDI	89
Gambar 4.10 Seri Pakaian Adat KADOBUDI	90
Gambar 4.11 Seri Senjata Tradisional KADOBUDI	91
Gambar 4.12 Seri Alat Musik Daerah KADOBUDI	92
Gambar 4.13 Bungkus 5 Seri KADOBUDI.....	93
Gambar 4.14 Kotak Penyimpanan Media KADOBUDI	93
Gambar 4.15 Buku Panduan KADOBUDI	94
Gambar 4.16 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	97
Gambar 4.17 Grafik Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	99
Gambar 4.18 Grafik Hasil Belajar Kognitif Uji Coba Produk Skala Besar.....	100
Gambar 4.19 Grafik Rata-Rata Ketuntasan Klasikal Uji Produk Skala Besar	101
Gambar 4.20 Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media KADOBUDI	122
Lampiran 2. Daftar Nilai Siswa	125
Lampiran 3. Hasil Wawancara Pra Penelitian	127
Lampiran 4. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	129
Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media	130
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media	134
Lampiran 7. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru	138
Lampiran 8. Angket Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media	139
Lampiran 9. Hasil Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media	143
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	147
Lampiran 11. Angket Penilaian Validasi Ahli Media	148
Lampiran 12. Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Kelayakan Media	153
Lampiran 13. Hasil Penilaian Validasi Kelayakan Media	159
Lampiran 14. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	163
Lampiran 15. Angket Penilaian Validasi Ahli Materi	165
Lampiran 16. Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Kelayakan Materi.....	169
Lampiran 17. Hasil Penilaian Validasi Kelayakan Materi.....	175
Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa dan Guru	178
Lampiran 19. Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	179
Lampiran 20. Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	183
Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	187
Lampiran 22. Angket Tanggapan Guru Terhadap Media	188
Lampiran 23. Hasil Angket Tanggapan Guru Terhadap Media	192
Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	195
Lampiran 25. Silabus Pembelajaran <i>Pretest</i>	196
Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Pretest</i>	201
Lampiran 27. Silabus Pembelajaran <i>Postest</i>	224
Lampiran 28. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Postest</i>	230
Lampiran 29. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	284
Lampiran 30. Soal Uji Coba	288

Lampiran 31. Pedoman Penilaian Soal Uji Coba.....	297
Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	298
Lampiran 33. Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	300
Lampiran 34. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	301
Lampiran 35. Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	302
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil Taraf Kesukaran	303
Lampiran 37. Analisis Hasil Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	304
Lampiran 38. Rekapitulasi Hasil Daya Beda	305
Lampiran 39. Analisis Hasil Daya Beda Soal Uji Coba	306
Lampiran 40. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	307
Lampiran 41. Hasil <i>Pretest</i> Siswa	316
Lampiran 42. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Siswa	313
Lampiran 43. Penghitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i>	314
Lampiran 44. Hasil <i>Posttest</i> Siswa	315
Lampiran 45. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa	316
Lampiran 46. Penghitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	317
Lampiran 47. Uji Perbedaan Rata-Rata Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	318
Lampiran 48. Hasil Perhitungan Uji Perbedaan Rata-Rata Data	319
Lampiran 49. Uji N-Gain Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	320
Lampiran 50. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	321
Lampiran 51. Dokumentasi Penelitian	322

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diberikan agar manusia lebih mengenal dirinya sebagaimana tercantum pada Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, bangsa, dan negara. Dengan mengenali identitas dirinya sebagai warga negara Indonesia yang kaya akan keberagaman maka seseorang tidak akan mudah berselisih hanya karena berbeda dengan individu yang lain. Negara Indonesia memang terdiri atas berbagai pulau, suku bangsa, bahasa dan kebudayaan yang sangat beragam. Sebagai warga negara Indonesia dengan segala kekayaan yang dimiliki sudah seharusnya bangga dengan kekayaan tersebut. Namun hal yang terjadi belakangan ini malah sebaliknya, banyak orang Indonesia yang lebih bangga dengan segala hal yang berasal dari luar negeri. Misalnya banyak anak muda yang lebih melirik budaya yang berbau asing daripada budaya daerah mereka sendiri, padahal budaya Indonesia jauh lebih kaya dan tidak kalah menarik dengan budaya asing tersebut. Sudah bukan menjadi rahasia bahwa banyak orang di luar negeri yang lebih tertarik mempelajari budaya Indonesia dibandingkan orang Indonesia sendiri. Oleh karena itu jangan heran apabila nantinya ada kebudayaan Indonesia diklaim oleh negara lain yang lebih

peduli untuk melestarikannya. Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan budaya pada masyarakat. Pengenalan terhadap budaya nasional dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah mulai dari tingkat dasar.

Dijelaskan dalam Permendikbud No. 24 tahun 2016 bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI. Salah satu muatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan kebudayaan bangsa kepada anak adalah muatan pembelajaran IPS. Menurut Susanto (2016:138) hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pembelajaran IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Permasalahan pada pembelajaran IPS yang terjadi di SDN Purwoyoso 02 berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas diantaranya dari total 40 siswa dalam satu kelas terdapat 25 siswa (60%) yang nilainya belum mencapai KKM, sedangkan 15 siswa (40%) sudah mencapai KKM yang ditetapkan untuk mapel IPS yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah guru yang belum optimal dalam memanfaatkan media yang ada, hal ini dibuktikan dengan guru hanya sesekali menggunakan media *LCD proyektor* untuk menampilkan gambar.

Berdasarkan temuan peneliti, siswa kurang aktif pada saat pembelajaran karena cara guru mengajar kurang mendukung terjadinya interaksi sosial antar siswa. Perlu ada perbaikan kualitas pembelajaran agar siswa lebih antusias dan dapat menguasai materi dengan lebih baik. Peneliti menilai diperlukan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* atau bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’, sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014:3).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014:3), media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam konteks ini media dapat berupa buku teks, guru dan lingkungan sekolah. Pengertian didukung oleh AECT (*Association for Educational Communications Technology*, 1977) yang memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017:4) antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) ketrampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media juga bertujuan menarik perhatian dan menambah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan menggunakan media yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*) yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna (Rossal, 2010). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan kartu domino. Kartu domino merupakan salah satu permainan berbasis kartu yang dimainkan untuk bersenang-senang (Fairosa dkk, 2018:3). Dengan demikian diharapkan siswa dapat belajar dengan rasa senang dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami.

Penelitian yang mendukung penelitian ini salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hastuti, Dian Nur Antika Eky pada tahun 2016 dengan judul, “Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Perbandingan kemampuan kognitif siswa pada tahap pra siklus hanya 38%, pada akhir siklus I sebesar 68,75%, pada akhir siklus II sebesar 93,75%. Sedangkan perbandingan minat belajar siswa pada tahap pra siklus adalah 32,25%, siklus I adalah 82% sedangkan pada akhir siklus II naik menjadi 93,75%.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti mengembangkan media berupa permainan kartu domino budaya Indonesia (KADOBUDI) sebagai sarana belajar siswa untuk memahami muatan pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, teridentifikasi masalah terkait masalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS masih rendah dan dibawah KKM
2. Guru hanya menggunakan media peta Indonesia dan buku cetak IPS.
3. Siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia satu media pembelajaran IPS.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi pada masalah belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas serta hasil belajar siswa khususnya pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia yang belum baik. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media berupa permainan KADOBUDI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah desain pengembangan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?
2. Bagaimanakah kelayakan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?
3. Bagaimanakah keefektifan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS siswa SD kelas IV SDN Purwoyoso 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media KADOBUDI untuk kelas IV SD sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.
2. Menguji kelayakan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.
3. Menguji keefektifan media KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi keragaman budaya Indonesia sehingga penelitian ini dapat dijadikan pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya di masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk siswa

Dapat memberi warna baru dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia, meningkatkan daya tarik siswa terhadap muatan pembelajaran IPS, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Untuk guru

Dengan adanya media permainan kartu domino dapat menambah variasi penyampaian materi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa kartu domino dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah permainan kartu domino pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia.
2. Permainan Kartu Domino Budaya Indonesia (KADOBUDI) memuat materi kebudayaan yang ada di 34 provinsi Indonesia yang terbagi menjadi 5 seri yaitu rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah.
3. Kartu pada permainan KADOBUDI mempunyai ukuran 5x10 cm dan terdiri atas 2 bidang. Bidang atas berisi gambar kebudayaan sedangkan bidang bawah berisi petunjuk untuk mencari kartu pasangan selanjutnya.

4. Desain gambar pada permainan KADOBUDI menggunakan gambar asli sehingga lebih jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran huruf disesuaikan sehingga dapat jelas dimengerti oleh siswa.
5. Permainan KADOBUDI dilengkapi dengan buku panduan yang berisi daftar kebudayaan Indonesia, peraturan dan petunjuk permainan, serta cara pemeliharaan media.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* atau bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’, sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014:3).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014:3), media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam konteks ini media dapat berupa buku teks, guru dan lingkungan sekolah. Pengertian didukung oleh AECT (*Association for Educational Communications Technology*, 1977) yang memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Raharjo (Kustandi & Sutjipto, 2013:7) menyatakan bahwa media adalah wadah pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Gagne dan Brigs dalam Sadiman (2012: 6) menyebutkan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang

siswa untuk belajar. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajiakan pesan dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran atau perasaan seseorang dalam proses belajar.

2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad, Azhar (2014:4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Sedangkan menurut Asyhar (2012:8), mengemukakan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. Sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:4) media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Banyaknya jenis-jenis media pembelajaran mengharuskan guru untuk dapat memilih dengan cermat media yang tepat sehingga dapat diterapkan dengan optimal dalam pembelajaran.

Dalam jurnalnya untuk Unesa, Isma dan Rusly (2015: 386-389) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada umumnya merupakan alat yang digunakan selama proses belajar mengajar yaitu segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan meningkatkan pengetahuan selama belajar mengajar berlangsung.

Menurut Hestuaji (2012:2) media pembelajaran sangat banyak ragam dan bentuknya. Media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan pengajaran dan dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menciptakan kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Darmawan (dalam Tiaraningrum 2017:248) menyatakan bahwa sebelum berkembangnya teknologi komputer bahan pelajaran yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat *printed material*, seperti buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, hand out liflet, buklet, dan sebagainya yang semuanya menggunakan bahan tercetak. Namun, seiring perkembangan zaman kini telah berubah dengan munculnya berbagai media digital yang canggih.

Media Pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri umum. Menurut Arsyad (2014:6) ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

1. media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra;

2. media pembelajaran mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa;
3. penekanan media pembelajaran terdapat pada *visual* dan *audio*;
4. media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar di dalam maupun diluar kelas;
5. media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran;
6. media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya, radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya *film*, *slide*, *video*, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio *tape*/kaset, *video recorder*);
7. sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Karakteristik atau ciri media yang digunakan sebagai alat bantu juga dijabarkan oleh Gerlach and Ely dalam (Arsyad, 2014:15-17), yakni meliputi ciri fiksatif, ciri manipulatif dan ciri distributif..

1. Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif yaitu ciri dimana media dapat merekam, melestarikan, merekonstruksi dan menyimpan suatu objek atau peristiwa. Objek yang telah direkam dengan video kamera dapat diproduksi atau dikelola dengan mudah saat diperlukan. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditampilkan kembali tanpa mengenal waktu. Rekaman yang telah didapat dan disimpan bisa digunakan setiap saat diperlukan.

Peristiwa yang hanya terjadi sekali seumur hidup dapat disusun kembali menjadi pembelajaran. Seperti misalnya proses terbentuknya suatu negara atau berbagai peristiwa bencana alam yang terjadi di masa lampau.

2. Ciri Manipulatif

Ciri Manipulatif yaitu media memiliki kemampuan untuk mentransformasi suatu objek atau kejadian. Seperti misalnya kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang singkat. Contohnya pengambilan gambar *time-lapse* perekaman proses pembentukan sarang laba-laba. Selain dapat mempercepat, ciri media juga dapat memperlambat suatu gambar atau video yang ditayangkan. Contohnya proses bunglon melahap serangga. Selain ciri di atas, media juga dapat memotong gambar atau video. Tentunya dengan ketentuan tidak mengubah kandungan isi dan maksud asli dari gambar atau video tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri Distributif yaitu media memungkinkan suatu video yang telah ditangkap, disusun dan dimanipulasi ditransformasi melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian. Di dunia modern, media memiliki ciri dapat didistribusikan ke sekolah-sekolah atau kelas dalam waktu yang bersamaan.

Berdasarkan penjabaran tersebut, diketahui bahwa media KADOBUDI memiliki ciri-ciri media pembelajaran yaitu dapat menampilkan kebudayaan yang beranekaragam (fiksatif), menampilkan banyak kebudayaan dalam waktu singkat

(manipulatif), dan dapat mentransformasikan kebudayaan yang berasal dari berbagai daerah (distributif)

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, (2014:19). Menurut Pamungkas (dalam Rosihah 2018:36-37) penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting karena fungsinya dapat mendorong terjadinya proses belajar dari dalam diri siswa dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Levie dan Lenz (dalam Arsyad, 2014:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

a) fungsi atensi

Fungsi ini merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai materi teks pelajaran.

b) fungsi afektif

Fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) fungsi kognitif

Fungsi ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) fungsi kompensatoris

Fungsi ini terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan dengan verbal.

Sudjana (dalam Djamarah, 2014:134-135) merumuskan fungsi media pembelajaran dalam 6 kategori sebagai berikut:

1. penggunaan media dalam proses belajar memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. penggunaan media dalam pengajaran merupakan kewajiban guru.
3. penggunaan media dalam pengajaran disesuaikan dengan tujuan dan isi (bahan) pelajaran.
4. penggunaan media dalam pengajaran bukan semata hiburan dan hanya sebagai pelengkap.
5. penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan mempermudah pembentukan pemahaman konsep dalam diri siswa.
6. penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi kualitas kegiatan belajar mengajar, karena mampu merangsang memori untuk bekerja lebih kuat. Peserta didik harus fokus dan berkonsentrasi untuk dapat

memunculkan ide. Oleh karena itu, peserta didik masih membutuhkan sebuah media yang dapat merangsang pikiran mereka untuk memunculkan ide.

Fairosa dkk (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran yang monoton di dalam kelas membutuhkan inovasi agar dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran, menurutnya media dapat digunakan untuk menguatkan konsep pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan media KADOBUDI memiliki fungsi media diantaranya yaitu fungsi untuk menarik perhatian siswa ketika belajar (atensi), membuat suasana belajar yang menyenangkan (afektif), meningkatkan hasil belajar (kognitif) dan membantu mengakomodasi siswa yang lambat dalam menerima pembelajaran (kompensatoris).

2.1.1.5 Pengelompokan Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:45) mengemukakan media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis media yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

1. Media visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, kemampuan pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

2. Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

3. Media audio-visual

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

4. Multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media, teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Selain itu menurut Arsyad (2014:31) mengemukakan media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok.

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.

2. Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesr. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

4. Media hasil gabungan teknologi

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2014:35) dibagi menjadi dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi muthakir.

1. Media tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c. Audio seperti rekaman piringan, pita kaset.
- d. Penyajian multimedia seperti slide plus suara (*tape*), multi-image.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video.
- f. Cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita seperti model, spesimen (contoh) dan manipulatif.

2. Media teknologi muthakir

- a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis *micropocessor* seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Dari berbagai pengelompokan media di atas maka dapat dikatakan media KADOBUDI tergolong dalam kategori media teknologi cetak karena memanfaatkan proses percetakan mekanis dan fotografis.

2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Purmintasari (2017:9) penggunaan media sebagai sarana bantu komunikasi akan sangat membantu dalam proses penyampaian nilai-nilai dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Banyak hal yang perlu diperhatikan ketika akan memilih menggunakan suatu media pembelajaran. Menurut Indriana (dalam Ariani, 2018:142) dalam dasar dalam pertimbangan memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tepat sasaran dan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas (Puspita, 2016: 279).

Menurut Arsyad (2014:74) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pengajaran secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media antar lain sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal,

melakukan kegiatan yang melibatkan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

2. Tepat

Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

3. Praktis, luwes, dan bertahan

Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya

Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5. Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan atau individu.

6. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Sebagai contoh, visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain misalnya latar belakang yang terlalu mencolok.

Berdasarkan paparan diatas kriteria dalam pemilihan media meliputi: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, luwes, dan bertahan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pengelompokan sasaran, memenuhi persyaratan teknis tertentu, tersedia waktu untuk menggunakannya dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

2.1.1.7 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran, beberapa hal perlu diperhatikan berkaitan dengan jenis media pembelajaran apa yang ingin dikembangkan. Abqari (2018: 1191) mengemukakan fungsi dari pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Peserta didik merasa bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran yang hanya berpusat pada metode ceramah. Hal ini terjadi karena pendidik kurang kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran (Prasetyaningtyas, 2018:201). Penggunaan media dapat mengubah metode pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa akan lebih aktif dalam mencari tahu informasi daripada hanya

mendengarkan ceramah dari guru sehingga pembelajaran lebih membekas dalam memori siswa.

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah permainan KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman kebudayaan di Indonesia. Kartu domino dapat dikategorikan sebagai media visual. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran pada jenis media berbasis visual menurut Arsyad (2014:103-106) meliputi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan.

1. Kesederhanaan

Dalam pembuatan media pembelajaran, pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimat dalam media juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi.

3. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, pemberian penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa tidak boleh diabaikan. Penekanan tersebut dapat diberikan kepada unsur terpenting dengan menggunakan variasi ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang.

4. Keseimbangan

Keseimbangan tampilan suatu media berpengaruh dalam menarik minat siswa untuk menggunakannya. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris sehingga memberikan kesan dinamis dan dapat menarik simetris perhatian siswa untuk belajar.

2.1.2 Hakikat Permainan KADOBUDI

2.1.2.1 Hakikat Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Adiarti, 2009: 80).

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2012: 75). Permainan juga diartikan sebagai kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Montessori seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang

terjadi dilingkungan sekitarnya (Adiarti, 2009: 80). Menurut Setiawati (2019:165) media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Adiarti, 2009: 80).

Permainan edukatif adalah media pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar, dimana anak tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan anak sendiri. Anak justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik (Rohwati, 2012: 77). Permainan edukatif bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Pujiadi dalam Wulandari, 2017:1025)

Bottino et al (2014:33) pada jurnalnya yang berjudul *International Journal of Game-Based Learning* mengemukakan bahwa penggunaan media permainan pada proses belajar mengajar terbukti cocok diterapkan untuk anak usia 8-10 tahun. Penggunaan media permainan memberi dampak positif pada prestasi sekolah dan perilaku belajar siswa di dalam kelas.

Dari beberapa pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dapat dilakukan menggunakan atau tanpa alat oleh para pemain dengan batasan aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan dan memiliki nilai edukasi serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

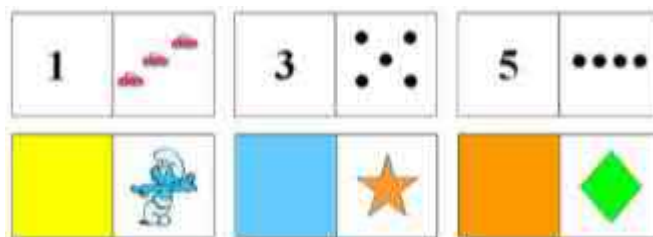
2.1.2.2 Hakikat KADOBUDI

Kartu Domino Budaya Indonesia atau bisa disebut KADOBUDI adalah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN Purwoyoso 02 Kota Semarang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), domino memiliki pengertian sebagai permainan dengan 28 kartu dalam bentuk kayu, tulang dan sebagainya yang bermata (bertitik besar), setiap kartu dibagi menjadi dua bidang dan setiap bidang berisi 0-6 titik. Menurut Melina, (2017:40) kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain yang memiliki nilai, angka, atau jumlah titik yang sama.

Kartu domino dipilih oleh peneliti karena subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak. Sebagaimana dijelaskan oleh Fairosa (2018:3) bahwa domino merupakan salah satu permainan berbasis kartu yang dimainkan untuk bersenang-senang. Perpaduan unsur visual berupa gambar dan tulisan pada kartu domino dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Baihaqi, 2018:56). Dengan demikian diharapkan anak-anak dapat belajar dengan rasa senang dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Selain itu, menurut Rosyid (2017:28) media kartu domino dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang terjadi di suatu

kelompok. *The young generation do like to feel important* (Beck & Wade dalam Yong, 2019:10). Penggunaan metode permainan menggunakan kartu domino juga memengaruhi gaya mengajar guru. Menurut Estiani (2015:713) Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa kesulitan belajar di kelas. *Because teaching with games means teaching in a totally different way. No teacher sat at a teacher's desk and pupils listening, but movement, action in teaching* (Allsop, 2015:13). Guru akan lebih jarang duduk di depan kelas dan akan lebih aktif dalam mengajar.

Menurut Indriyani (dalam Bilda, 2016:11) Kartu domino dapat dimainkan sekitar 4 orang dan alat yang digunakan adalah 28 kartu. Kartu domino dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Brankaer et al, 2015:31). Bila pada umumnya kartu domino mengharuskan kita untuk memasang titik-titik yang berjumlah 0-6, titik-titik tersebut dapat diganti dengan objek lain seperti gambar mobil dengan jumlah tertentu. Modifikasi lain contohnya adalah memasang warna sebuah objek dengan jenis warna objek tersebut. Ada banyak jenis modifikasi lain termasuk modifikasi isi, bentuk dan ukuran. Tak terkecuali kartu domino yang dikembangkan pada penelitian ini, KADOBUDI adalah permainan kartu domino yang memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 5x10 cm dan terbagi menjadi dua bidang yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap beragam jenis kebudayaan yang ada di 34 provinsi di Indonesia. Di setiap kartunya terdapat dua bidang, yakni bidang atas yang berisi gambar kebudayaan dan bidang bawah yang berisi petunjuk berupa penjelasan mengenai gambar kebudayaan untuk kartu selanjutnya.



Gambar 2.1 Domino angka (atas) dan domino warna (bawah)

(Brankaer et al, 2015:32)

Ada beberapa variasi dalam memainkan kartu domino, di antaranya:

1. Mengambil kartu (*Draw*)

Aturan ini mengharuskan pemain yang tidak mempunyai kartu yang cocok untuk dimainkan agar mengambil stok kartu yang diletakkan di tengah papan permainan sampai menemukan kartu yang cocok.

2. Tanpa mengambil kartu (*No Draw*)

Saat pemain yang mendapat giliran tidak mempunyai kartu yang cocok untuk dimainkan, pemain tersebut dapat melewati gilirannya tanpa harus mengambil stok kartu dan permainan dilanjutkan ke giliran selanjutnya.

3. Bermain dalam tim

Apabila pada peraturan sebelumnya permainan dilakukan secara individu, pada aturan ini pemain diharuskan bermain dalam tim. Semua kartu dibagikan ke seluruh pemain sehingga tidak ada kartu yang tersisa di tengah. Tim yang paling cepat menghabiskan kartu di tangan yang menjadi pemenangnya (Gough, 2015:21).

Pada penggunaannya, permainan KADOBUDI menggunakan aturan bermain dalam tim sesuai dengan pendapat Gough (2015:21). Permainan ini dimainkan oleh 4 orang pemain dan 1 orang wasit. Semua kartu dibagi ke setiap

pemain sehingga tidak ada kartu yang tersisa atau dengan kata lain menggunakan teknik *no draw*. Kartu pada permainan KADOBUDI dimainkan dengan cara dipasangkan antara bidang yang berisi gambar kebudayaan dengan bidang yang berisi deskripsi dari kebudayaan tersebut. Permainan dianggap selesai jika seluruh kartu domino sudah terangkai/terhubung (Rahaju, 2017:172). Media KADOBUDI disajikan dalam beberapa seri permainan. Rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah adalah seri permainan yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini.

2.1.2.3 Tujuan Permainan KADOBUDI

Permainan KADOBUDI mengangkat materi keragaman budaya yang ada di Indonesia. Adapun tujuan permainan KADOBUDI mengacu pada pendapat Rifa (2012: 12-14), sebagai berikut:

1. Membantu siswa untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.
4. Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Siswa berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.

5. Kemampuan kognitif. Menurut Piaget, siswa belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan objek.
6. Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Bermain dapat melatih siswa menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan, hal tersebut merupakan tahap awal dari perkembangan moral.
7. Kemampuan bahasa. Ketika bermain siswa menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan temannya. Permainan dapat mengajari siswa untuk mengungkapkan pendapat dengan baik, menerima pendapat orang lain, memakai kata-kata sopan. Hal ini penting untuk diajarkan sejak dini.
8. Kemampuan sosial. Saat bermain, siswa dapat berinteraksi dengan temannya. Interaksi mengajarkan kepada siswa cara merespon, memberi, menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku siswa lain.

Dapat disimpulkan tujuan permainan KADOBUDI ini adalah dapat memberikan ilmu pengetahuan, merangsang daya pikir siswa untuk berpikir kreatif, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta melatih kemampuan bahasa dan sosial melalui interaksi dengan orang di sekitar.

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses pokok bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap,

keyakinan, tujuan, kepribadian, hingga persepsi seseorang. Oleh karena itu, dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar memegang peranan penting dalam proses psikologis (Rifa'i, 2012:66).

Setiap manusia pasti mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat tersebut didukung oleh Hamdani (2011:21) bahwa belajar merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah.

Menurut Burton (dalam Susanto, 2016:3), belajar merupakan wujud perubahan tingkah laku pada diri individu dikarenakan adanya interaksi antara individu satu dengan individu lain, dan individu dengan lingkungannya sehingga individu tersebut lebih mampu mempengaruhi lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa kita belajar adalah dengan adanya perubahan dari yang semula tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2015:36).

Ada banyak pendapat mengenai definsi belajar, namun secara umum belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadinya perubahan dimana perubahan itu dapat berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang.

2.1.3.2 Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur belajar adalah faktor-faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Setiap ahli pendidikan sesuai dengan aliran teori belajar yang dianutnya memberikan aksentuasi sendiri tentang hal-hal apa yang penting dipahami dan dilakukan agar belajar benar-benar belajar. Menurut Gagne (dalam Rifa'i, 2012:68-69) belajar merupakan sebuah sistem yang mencakup beberapa unsur yang saling terkait satu dengan lainnya sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur-unsur belajar yang dimaksud Gagne (dalam Rifa'i, 2012:68-69) adalah peserta didik, rangsangan, memori dan respon.

1. Peserta didik, dapat disebut juga siswa, pembelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan yang melakukan kegiatan belajar. Organ penginderaan peserta didik digunakan dalam proses belajar untuk menangkap stimulus yang bermuara di otak. Hasil penginderaan tersebut ditransformasikan dalam otak melalui memori yang kompleks dengan bantuan syaraf.
2. Rangsangan (stimulus) merupakan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik. Contoh stimulus adalah suara, sinar, warna, panas, dingin, juga makhluk hidup di sekitar manusia.

3. Memori (ingatan) yang didalamnya terdapat berbagai potensi berupa pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon merupakan tindakan aktualisasi memori. Respon akan dihasilkan oleh rangsangan (stimulus) dan memori. Respon dalam peserta didik terlihat dari perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Unsur-unsur yang telah dijelaskan tersebut saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, tidak ada unsur yang tidak saling terkait. Unsur-unsur belajar seperti peserta didik, rangsangan (stimulus), memori (ingatan), dan respon terkoneksi dan memberikan dampak dalam belajar. Proses belajar merupakan kesatuan kompleks yang didalamnya terdapat peserta didik, rangsangan, memori dan juga respon. Peserta didik yang mengalami proses belajar mulanya mendapatkan rangsangan (stimulus) dari indera yang dimiliki, kemudian disimpan dalam memori, yang kemudian memunculkan tindakan (respon) berupa perubahan sebagai wujud indikasi bahwa peserta didik tersebut telah mengalami perubahan perilaku atau perubahan kinerja (melakukan kegiatan belajar).

2.1.3.3 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010: 27), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar, siswa diusahakan untuk dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing siswa supaya tercapainya tujuan intruksional belajar. Belajar harus menimbulkan penguatan

(reinforcement), motivasi, tantangan, dan interaksi siswa terhadap lingkungannya.

2. Sesuai dengan hakikat belajar, belajar memiliki sifat keberlanjutan atau kontinuitas. Belajar juga merupakan proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
3. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, belajar merupakan proses keseluruhan dengan struktur pada penyajian yang sederhana untuk memudahkan siswa. Belajar juga harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dicapai.
4. Syarat keberhasilan belajar antara lain: sarana yang memadai, dan pengulangan (repetition) supaya konsep yang dipahami siswa melekat kuat dalam memori.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Gagne (dalam Rifa'i, 2012:157-159) menyatakan bahwa pembelajaran yaitu serangkaian kejadian eksternal peserta didik yang disusun dalam rangka mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar dirancang supaya peserta didik dapat memproses informasi nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015:57). Menurut Komara (dalam Uno, 2016:172) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang memiliki arti petunjuk. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Susanto, 2016:19).

Berdasarkan ulasan tersebut, pembelajaran adalah serangkaian kejadian eksternal peserta didik atau seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dan disusun dalam rangka mendukung proses internal belajar supaya peserta didik dapat memproses informasi nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dapat pula diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

2.1.5 Hakikat Hasil Belajar

Salah satu indikator yang bisa menentukan tercapainya tujuan sebuah pembelajaran adalah dengan hasil belajar. Seperti yang dijelaskan pada poin sebelumnya bahwa proses pembelajaran mengarah pada hasil belajar. Hasil pembelajaran biasanya dapat dilihat pada akhir proses pembelajaran dilakukan menggunakan asesmen dari guru. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hal tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dan juga merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Wulan, 2013) Hasil belajar yang didapat ini tidak hanya mengarah pada perubahan kognitif peserta didik saja namun juga pada perubahan perilaku atau bisa disebut sebagai perubahan karakter peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Gagne dalam Suprijono (2014:5-6) bahwa hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan

pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Walaupun demikian, perubahan yang dihasilkan dari hasil belajar juga tidak selalu berhasil ke arah yang lebih baik, karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri seperti yang telah disebutkan pada poin sebelumnya. Namun, hasil belajar sudahlah pasti berupa perubahan yang terjadi pada peserta didik (Hamalik, 2015:37).

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa atau individu melalui kegiatan belajar baik berupa kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan mencipta. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan interalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretatif (Sudjana, 2009:22).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah siswa mendapatkan pembelajaran melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media yang peneliti kembangkan.

2.1.6 Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disingkat menjadi IPS adalah muatan pembelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam

berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya (Murfiah, 2017:89). Pembelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religus, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budaya serta berkomunikasi secara produktif. Kuswandi (2016:51) menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang ilmu pengetahuan yang digali dari kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat. Sejalan dengan pengertian tersebut, Melinda (2017:172) menyatakan IPS adalah muatan pembelajaran yang mengkaji seluruh fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dengan tujuan pembentukan pribadi yang dapat menguasai pengetahuan, ketrampilan hingga nilai dan sikap sebagai bekal hidup bermasyarakat. Melalui muatan pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Faroh, 2018: 35). Mars dalam Hidayati (2008:4-4) mengemukakan bahwa IPS adalah studi tentang manusia sebagai makhluk sosial yang tersusun dalam masyarakat, dan interaksi antara satu dengan yang lainnya serta dengan lingkungan mereka pada suatu tempat dan waktu tertentu. Pendidikan IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dipandang dari satu dimensi belaka, karena keterpaduan merupakan sifat alami dari pendidikan IPS. Dengan belajar IPS diharapkan dapat membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya menjadi orang yang cerdas dalam mengambil keputusan untuk kehidupan di masyarakat. Tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar juga disampaikan oleh Rahmad (2017:68) dalam jurnal Muallimuna, menurutnya pembelajaran IPS adalah

untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Berdasarkan pendapat tersebut, IPS merupakan muatan pembelajaran yang mengkaji semua yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat. Isjoni dalam Murfiah (2017:94) menyebutkan beberapa tujuan pendidikan IPS. Berikut ini beberapa tujuan adanya pendidikan IPS:

a. Pengetahuan

Siswa harus mengetahui pengetahuan untuk mampu merefleksi dan mengambil keputusan serta berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. Pengetahuan dalam kurikulum pendidikan IPS diambil dari disiplin ilmu-ilmu sosial, sejarah dan kemanusiaan, serta sumber lain jika diperlukan dalam pengambilan keputusan dan menentukan tindakan.

b. Keterampilan

Keterampilan sangat penting dalam pendidikan IPS. Keterampilan yang dimaksud dikategorikan sebagai berikut:

1) *Thinking skills*

Penguasaan terhadap keterampilan ini memberikan kemudahan dalam memahami konsep, pemaknaan, analisis, generalisasi, pengetahuan, serta evaluasi.

2) *Social science inquiry skill*

Penguasaan terhadap keterampilan ini memberikan kemudahan untuk memformulasi pertanyaan ilmiah dan hipotesis, hubungan koleksi data dan penggunaan data untuk menguji hipotesis, dan mendapatkan generalisasi.

3) *Academic or study skill*

Keterampilan ini membantu anak menemukan lokasi, mengorganisir dan mendapatkan informasi dari membaca, mendengar dan observasi, mengomunikasikan secara lisan ataupun tulisan, memahami gambar, peta, grafik dan tabel, menyusun garis waktu, membuat catatan, membuat peta, serta memahami peta

4) *Group skill*

Keterampilan ini membantu siswa untuk mampu berlaku secara efektif, baik sebagai pemimpin maupun pengikut dalam menyelesaikan masalah, dapat berpartisipasi secara aktif dalam proyek penelitian kelompok, membantu tujuan kelompok, menggunakan kekuatan secara efektif dan memperbaiki situasi kelompok, memberikan kontribusi yang berguna bagi kelompok, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok.

c. Nilai dan Sikap

Warga negara harus mengembangkan komitmen demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan hak dan martabat manusia dalam urusan membuat keputusan dalam menentukan tindakan. Kurikulum modern pendidikan IPS mencoba membantu siswa untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi melalui

proses pembelajaran mengidentifikasi berbagai sumber nilai, pembenaran nilai serta membantu siswa untuk konsekuensi dalam pemilihan nilai-nilai

d. *Citizen Action*

Tujuan utama dari pengembangan *citizen action* bagi anak-anak dalam belajar pendidikan IPS adalah untuk memberikan pengalaman melalui pengenalan terhadap diri sendiri, masyarakat, pematapan kewarganegaraan, serta mampu melayani masyarakat.

Menurut Munisah (2018:181) muatan pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan dan untuk menumbuhkan pengetahuan siswa, kesadaran siswa dan sikap siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab serta mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS di SD juga perlu diperhatikan. Menurut Angga Dwi (dalam Yamarlin, 2012:61) proses pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Kualitas pembelajaran IPS di SD perlu ditingkatkan agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik (Ekowati 2014:170).

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS khususnya di SD adalah untuk memberikan bekal kepada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap yang sesuai dengan keadaan sosial di masyarakat.

2.1.6.1 Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keragaman suku bangsa, agama ras, budaya, bahasa dan lainnya. Namun dibalik semua keragaman tersebut, Indonesia tetaplah satu sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika yang berarti meskipun berbeda-beda tapi tetap satu jua.

Keragaman budaya turut didukung oleh wilayah Indonesia yang terpisah-pisah. Hal ini membuat tiap penduduk mengalami kondisi geografis yang berbeda-beda misalnya wilayah pesisir, hutan, pegunungan, pedesaan hingga perkotaan. Perbedaan ini menjadi salah satu faktor pemicu keragaman budaya di Indonesia. Sebagai warga negara memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Kita harus sadar bahwa perbedaan ini bukanlah kelemahan dan pemicu konflik, perbedaan ini adalah kekayaan yang khas yang tidak dimiliki oleh negara-negara lain di dunia.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media KADOBUDI yang didalamnya terdapat materi mengenai keragaman rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian lain yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media kartu domino yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Aprinawati, Iis pada tahun 2017, dengan judul, “Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD”, dengan hasil bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD

Negeri 013 Tampan Barat Kecamatan Mandau Tahun Pelajaran 2016/2017. Pengamatan aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media domino bilangan telah berjalan sesuai rencana dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian oleh Pusipta, Irene pada tahun 2016, dengan judul, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Suku Kata Menggunakan Modifikasi Permainan Kartu Domino Pada Tunagrahita Sedang”, dengan hasil penelitian pada siklus satu, dua dan tiga pada siswa SLB Negeri Subang menghasilkan perubahan sikap yang positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Abqari, Firman Tsabbit dkk pada tahun 2018, dengan penelitian yang berjudul, “Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV”. Berdasarkan hasil analisis data dan deskripsi tentang keterampilan berhitung materi konversi pecahan-desimal pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Sudimoro, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan kartu Domino keterampilan berhitung siswa dalam mengonversi pecahan ke desimal dan desimal ke pecahan dapat meningkat. Siswa terlatih dan antusias untuk menghubungkan tiap-tiap kartu domino dengan perasaan senang dan kompetitif. Siswa dengan semangat berhitung konversi pecahan-desimal dan mereka teliti mengoreksi hasil jawaban dari temannya. Tidak hanya itu siswa yang kemampuan hitungnya tinggi akan membantu siswa yang berkemampuan rendah dalam berhitung

Penelitian yang dilakukan oleh Amri, Yessy Asnovida pada tahun 2016, dengan judul, “Penggunaan Media Kartu Domino Hidrokarbon ntuk Meningkatkan

Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa di Kelas X.10 SMA Negeri 5 Pekanbaru”, Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan penggunaan media kartu domino hidrokarbon dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa di kelas X.10 SMAN 5 Pekanbaru. Hal ini terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa dari 69,72% pada siklus I menjadi 85,97% pada siklus II, dan ketuntasan belajar dari 87,50% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Larasati, Lucky Dwi dan Sri Poedjiastoeti pada tahun 2016, dengan penelitian berjudul, “Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Kartu Domino Kimia layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia pada materi Unsur bagi siswa SMALB Tunarungu. Hal tersebut ditunjukkan dari penilaian validasi yang mendapat kriteria sangat layak dengan rentang persentase sebesar 73,33% - 93,33% ditinjau dari kualitas penyajian, tampilan, bahasa dan persyaratan sebagai permainan pendidikan. Respon siswa Siswa memberikan respon positif terhadap media permainan dan permaianan dengan rentang nilai sebesar 70% - 100%. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang yang ditunjukkan melalui perhitungan skor gain dengan rentang 0,2 – 0,5.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustika, Putri pada tahun 2018, dengan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Domino Terhadap Motivasi Belajar PPKN Siswa Kelas X SMK Labor Pekanbaru”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Domino dan metode konvensional

di SMK Labor Pekanbaru ($t_{\text{hitung}}=23,95 > t_{\text{tabel}}=2,00$). Dimana terdapat kenaikan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas eksperimen dari 30,92 menjadi 33,84 dan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas kontrol dari 20,82 menjadi 20,14. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh model pembelajaran Domino terhadap motivasi belajar PPKn siswa di SMK Labor Pekanbaru, dapat diterima.

Penelitian oleh Madayani, Nani Soengkono (2016) dengan judul penelitian “Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Card at Elementary School”, dengan hasil penelitian bahwa kartu domino dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yaitu 61,38 pada siklus pertama meningkat menjadi 90 pada siklus kedua.

Penelitian 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 yang dilakukan oleh Veni Melina pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 89% (sangat layak) dan persentase yang didapat oleh ahli media adalah 84,7% (sangat layak). Hasil belajar uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang. Dibuktikan pula pada hasil rata-rata posttest kelompok besar, yaitu 88,67, dibandingkan rata-rata pretest yang hanya 69,67 dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang ($N\text{-Gain}= 0,63$), disertai tanggapan positif dari siswa dan guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Donat Konservasi layak

untuk digunakan dan efektif terhadap hasil belajar kognitif. Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian tersebut adalah pada penelitian di atas menggunakan metode pengelompokan gambar sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan metode menjodohkan gambar dengan deskripsi gambar kebudayaan. Selain itu ukuran media juga dioptimalkan sehingga lebih mudah digunakan.

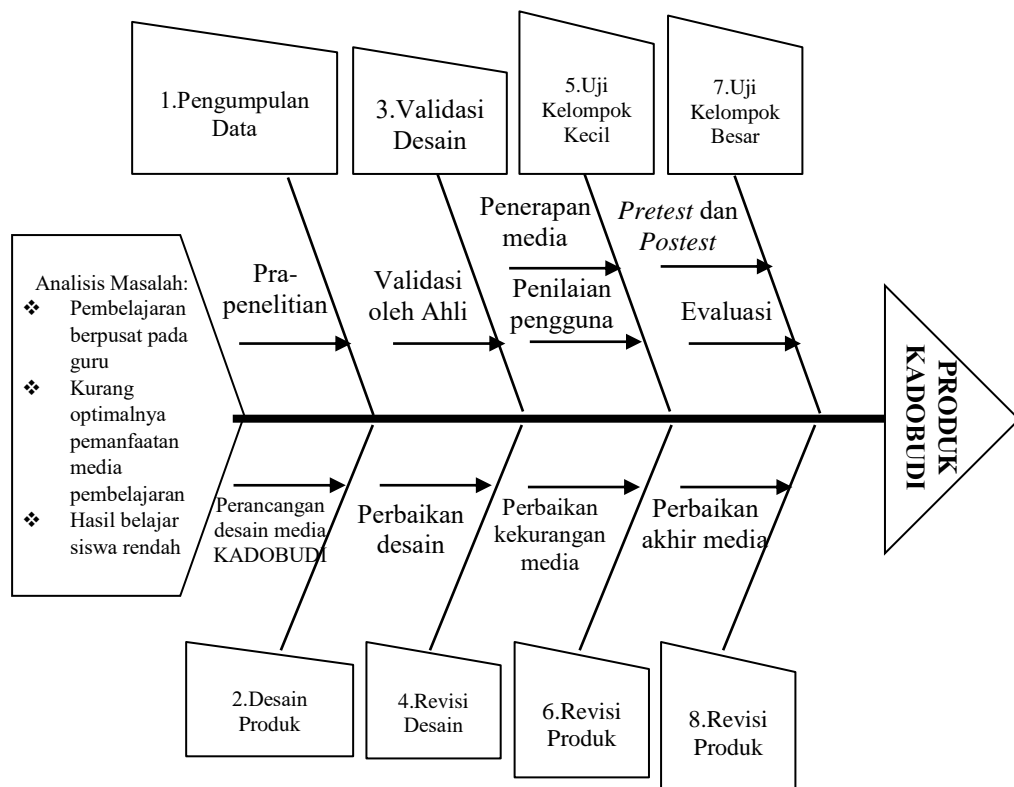
Penelitian yang dilakukan oleh Isma, Esa Nur dan Rusly Hidayah pada tahun 2015, dengan penelitian berjudul, “Development Of Domino Chemistry Game Card Media To Practice Analytical Thinking Skills Of Students In Chemical Bonding Topic Of Class X Semester 1”, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil validasi isi media permainan kartu Domino Kimia adalah 83,33%, sedangkan rata-rata hasil validasi konstruk media permainan kartu Domino Kimia adalah 86,11%. Hasil efektivitas media permainan kartu Domino Kimia diperoleh 86% siswa yang mengikuti pembelajaran dinyatakan tuntas. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa 100% siswa mengalami peningkatan dalam berpikir analitis. Kefektivan dari segi aktivitas siswa yaitu rata-rata sebesar 68,97% siswa melakukan aktivitas dengan sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan Domino Kimia efektif. Hasil kepraktisan dari hasil respon pengguna terhadap media. Rata-rata respon “Ya” pada media permainan Domino Kimia sebesar 87,19% dengan kategori sangat layak

Penelitian yang dilakukan oleh Darmaswari, Maria Wanti pada tahun 2014, dengan penelitian yang berjudul, “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran

IPS Siswa Kelas IV SD Kanisius Klepu”, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata kemandirian belajar siswa di kondisi awal diperoleh 25 (kurang), siklus I sebesar 65 (baik), dan siklus II sebesar 76 (baik) (3) penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Kanisius Klepu. Kondisi awal nilai rata-rata ulangan siswa sebesar 64, siklus I sebesar 80 meningkat disiklus yaitu 82. Persentase yang mencapai KKM kondisi awal sebanyak 63%: di siklus I sebanyak 92%: meningkat disiklus II yaitu 100%.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini diadaptasi dari kerangka berpikir yang ditulis oleh Sugiyono. Kerangka berpikir ini dapat dipahami mulai dari bagian ekor yaitu analisis masalah sampai bagian kepala yaitu hasil produk. Dalam pengembangannya, produk KADOBUDI melalui langkah-langkah yang digambarkan sebagai tulang ikan mulai dari pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain, uji kelompok kecil, revisi produk, uji kelompok besar dan revisi akhir produk. Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian (Sugiyono, 2016:409)

1. Siswa sebaiknya membaca dengan cermat buku panduan media KADOBUDI dan lebih cermat dalam memasang kartu sesuai dengan petunjuk yang ada, sehingga hasil belajar bisa lebih optimal.
2. Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik pada muatan pembelajaran lain untuk mendukung proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F.T. 2018. *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan 3(9): 1190-1199
- Adiarti, W. 2009. *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains di Taman Kanak-kanak*. Lembaran Ilmu Pendidikan, 38(1)
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto Y., & Ratnaningrum I. 2017. *Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Pengembangan Media Edukasi. 32(2): 128-129
- Allsop, Y., & John J. 2015. Teachers' Experience and Reflections on GameBased Learning in the Primary Classroom: Views from England and Italy. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(1): 13
- Amir, M. F. & Mahardika D. K. W. 2017. *Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FIP Univ. Muhammadiyah Metro 6(2): 181-186
- Amri, Y. A., Noer A. M., Haryati, S. 2016. *Penggunaan Media Kartu Domino Hidrokarbon ntuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa di Kelas X.10 SMA Negeri 5 Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa 3(2)
- Aprianingsih. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Sma Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Apriliyani. 2014. *Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran IPS di SD*. Jurnal Studi Sosial 2(2): 15
- Aprinawati, I. 2017. *Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pelangi 9(2): 123-134
- Ariani, D. 2018. *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD*. Didaktika Dwija Indria 6(8): 142
- Arikunto, S. 2013a. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Baihaqi, M. R. 2018. *Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya*. PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 5(2): 56
- Bilda, W. 2016. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP Negeri 1 Natar*. Jurnal Prima 5(2): 11
- Bottino, R. M., Ott. M., & Tavena M. 2014. *Serious Gaming at School: Reflections on Students Performance Engagement and Motivation*. International Journal of Game-Based Learning IGI Global 4 (1): 32-33
- Brankaer, C., Ghesquiere, P., & Smedt B. D. 2015. *The Effect of a Numerical Domino Game on Numerical Magnitude Processing in Children With Mild Intellectual Disabilities*. International Mind, Brain, and Education Society and Wiley Periodicals, Inc Journal 9(1): 32
- Cahyo, A. N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook
- Darmaswari, M. W. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Kanisius Klepu*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Djamarah, S. B. & Zain, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekowati, S., Bektiningsih, K., & Sumilah. 2014. *Penerapan Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS*. Joyful Learning Journal. 3(4): 169-175
- Estiani, W., Arif W., & Sarwi. 2015. *Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik*. Unnes Science Education Journal 4 (1): 713
- Fairosa. 2018. *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen*. Jurnal Tranformasi Matematika, 2(2): 53
- Faroh, N. N. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal 7 (4): 35
- Gough, J. 2015. *Stimulation Mathematical Thinking Through Domino Games*. Diversions 71(2): 21-23

- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hastuti, D. N. A. E. 2016. *Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo*. *Premiere Educandum* 6(1): 51-58
- Hestuaji. 2012. *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. *Jurnal PGSD FKIP UNS* 3(1): 5-6
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Isma, E. N. & Hidayah, R. 2015. *Development Of Domino Chemistry Game Card Media To Practice Analytical Thinking Skills Of Students In Chemical Bonding Topic Of Class X Semester 1*. *UNESA Journal of Chemical Education* 4(2): 386-389
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). kbbi.kemdikbud.go.id. diakses pada 20 Maret 2019
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indah.
- Kuswandi, D. 2016. *Model Pembelajaran IPS yang Menggunakan Unsur-unsur Penting Kehidupan Nyata Masyarakat Sebagai Sumber Belajar*. *Edcomtech*. 1(1): 49-58
- Larasati, L. D. dan Poedjiastoeti, S. 2016. *Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu*. *UNESA Journal of Chemical Education* 5(1): 115-119
- Lestari, K. E. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Madayani, N. S. 2016. *Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Card at Elementary School*". *Lingua Scientia* 8(1): 91-93
- Melina, V. 2017. *Pengembangan Donat Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01*. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Melinda, V. A. 2017. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong*. *JINOTEP* 3(2): 162

- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munisah. 2018. *Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau*. Jurnal Kreatif. 8(2): 180-190
- Murfiah, U. 2017. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Refika Aditama
- Mustika, P. 2018. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Domino Terhadap Motivasi Belajar PPKN Siswa Kelas X SMK Labor Pekanbaru*. JOM FKIP 5 (1): 12-13
- Nadhliroh, I. & Prasetyaningtyas F. D. 2018. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V*. Joyfull Learning Journal 7 (4): 31
- Nurlita, I. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Semarang*. *Skripsi*: Universitas Negeri Semarang
- Permendikbud No 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. 2016. Jakarta.
- Poerwanti, E. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Prasetyaningtyas, F. D. 2018. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Manajemen Kelas Beginning Of Effective Teaching Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Refleksi Edukatika 8 (2): 201
- Prayogo, B. A. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Joyful Learning Journal 6 (4): 231
- Purmintasari, Y. D. 2017. *Penggunaan Media Ilustrasi Pop-Up Sejarah Dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri Batusari*. Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan 10(2): 9
- Pusipta, I. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Suku Kata Menggunakan Modifikasi Permainan Kartu Domino Pada Tunagrahita Sedang*. Jurnal Penelitian Pendidikan 17(3)
- Rahaju. 2017. *Pembelajaran Operasi Pecahan Dengan Kartu Domino Pintar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 1(2): 172
- Rahmad. 2017. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Muallimuna 2(1): 68

- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal*. Bandung: Alfabeta
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook
- Rizki, R., Wibisono, T. 2015. *Mengenal Seni dan Budaya 34 Provinsi Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif
- Rohwati, M. 2012. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1): 76
- Roisa, A. 2014. *Pengembangan Media Permainan Kartu Yu-Gi-Oh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Pada Materi Indonesia Masa Islam Di Kelas X IPS SMA*. AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah 2(3): 32
- Rosihah, I. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 4(1): 36-37
- Rossal, J. D. 2010. *Pengembangan Pembelajaran IPS Dengan Media Kartu Belajar Bagi Guru SD/MI di Kec. Buluspesantren Kebumen*. *Jurnal Abdimas* 14(1): 6
- Rosyid, A. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino untuk Memotivasi Santri di Masjid Al Muhajirin Banyuwajuh Dalam Mengerjakan Soal Matematika*. APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 3(2): 28
- Sadiman, A. S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saputri, S. M.. 2018. *Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV*. *Joyfull Learning Journal* 7 (3): 32
- Setiawati, T. 2019. *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 5(2): 165
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosada
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Suryani, N. S., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Suseno, R. 2011. Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tiaraningrum, E. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. ESJ 7(2): 248
- Tim Redaksi. 2017. *Yuk, Mengenal Tari Daerah 34 Provinsi Indonesia*. Jakarta: KAWAHmedia
- Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta
- Uno, H. B. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18(3): 172
- Widiyoko, E. P. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Wulan, L. D. P. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. *MIMBAR PGSD Undiksha* 1(1)

- Wulandari, R. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan 2(8): 1025
- Yamarlin. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik 2(1): 61
- Yong, S.T., Gates, P., & Chan A.T.Y. 2019. *Similarities and Differences in Learning of Metacognitive Skills: Computer Games Versus Mathematics Education*. International Journal of Game-Based Learning IGI Global 9 (1): 10