JUDIKDAS JURNAL ILMU PENDIDIKAN DASAR INDONESIA
DOI : https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.376
Volume 1 No. 2 (2021) pp 135-144

Media Pembelajaran Domino Nusantara (Dora) Untuk Siswa Sekolah Dasar

Received:
20/01/2022

Accepted:
05/02/2022

Published:
01/03/2022

Ayunda Fitri Milenia
Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

ayundafitrimilenia07@gmail.com

Abstract

This development was motivated by the limited learning media and unstable student learning outcomes. The research objective is to develop a practical, effective and valid Domino Nusantara (DORA) media to improve the learning outcomes of elementary school students. This development uses a 4D (four D) model. Before carrying out the pilot phase, expert tests were carried out, namely learning media experts, learning design experts, and material experts. The research was carried out at SDN Mander 1 Tambakboyo in class IV. Based on the results of expert validation, the following percentages were obtained: material expert validation 89.2% (very valid), learning design experts 95.5% (very valid), and media development experts 82.1% (very valid), response teachers are 91.6% and the results of student responses are 91.4%, and the average percentage of results is 91.5% (very practical) learning implementation observation sheets are 92.5% (very effective) and student learning outcomes are 88.4 % of students finished studying. Based on the results of practicality validation obtained from teacher and student responses as well as from the observation sheet on the implementation of learning and student learning outcomes, it can be concluded that the Domino Nusantara (DORA) learning media is effectively used.
Keywords: *Development; Learning Media; Domino; Domino Nusantara (DORA)*

Abstrak

Pengembangan ini dilatarbelakangi terbatasnya media pembelajaran dan hasil belajar siswa yang tidak stabil. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media Domino Nusantara (DORA) yang *praktis, efektif* dan *valid* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan ini menggunakan model 4D (*four D*) Sebelum melaksanakaan tahap uji coba dilakukan uji ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi, Penelitian dilakukan di SDN Mander 1 Tambakboyo pada kelas IV. Berdasarkan hasil validasi ahli, diperoleh *persentase* sebagai berikut: validasi ahli materi sebesar 89,2%(sangat valid), ahli desain pembelajaran sebesar 95,5% (sangat valid), dan ahli pengembangan media 82,1% (sangat valid), respon guru sebesar 91,6% dan hasil respon siswa sebesar 91,4%, dan persentase hasil rata- rata sebesar 91,5% (sangat praktis) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran 92,5%(sangat efektif) dan hasil belajar siswa 88,4% siswa tuntas belajar. Berdasarkan hasil validasi kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa serta dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, maka dapat di simpulkan bahwasannya media pembelajaran Domino Nusantara (DORA) efektif digunakan.
Kata kunci: *Pengembangan; Media pembelajaran; Domino; Domino Nusantara (DORA)*

This is an open access article under the CC BY-SA 4.0
All rights reserved

Pendahuluan

Hasil belajar merupakan bagian yang melekat pada diri peserta didik sebagai kebiasaan dalam kehidupan. Hasil belajar juga berpengaruh dengan penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran, dikarenakan salah satu manfaat media pembelajaran menjadikan siswa lebih banyak aktivitas, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktif seperti mengamati, mencari, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya (Wahyu.dkk, 2014; Wiratman, dkk, 2021). Karakteristik siswa juga mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa (Sukri.F dan Farida .I, 2019). Untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV di SDN Mander 1 Tambakboyo, peneliti melakukan wawancara kebutuhan siswa pada guru kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo. Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan siswa, peneliti akan mengembangkan media permainan kartu domino. Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan mengirim pesan melalui indra pandangan/ pengelihatan. Pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol lingkaran sebagai komunikasi visual. Pembelajaran menggunakan kartu domino dikonsep belajar sambil bermain sehingga akan lebih menyenangkan dan bermakna. Di Indonesia kartu domino lebih sering disebut kartu *gaple*. Desain kartu terdapat dua sisi yang berbeda yaitu bagian depan kartu dan belakang kartu. Sisi depan kartu memiliki desain terdapat garis tengah yang memisahkan sisi atas dan bawah. Sedangkan, belakang kartu terdapat gambar yang sama dengan kartu lainnta

Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan permainan domino yang berbeda dari permainan domino biasanya. Permainan domino ini disebut dengan domino nusantara. Dalam sisi depan terbagi menjadi 2 sisi yang dibatasi oleh garis tengah, pada setiap sisinya terdapat simbol-simbol lingkaran layaknya kartu domino biasa dan terdapat gambar rumah adat beserta soal yang harus dikerjakan semua pemain. Selain itu juga dilengkapi buku pendamping yang memudahkan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan. Kartu domino nusantara dikemas dengan materi macam-macam rumah adat tradisional Indonesia. Rumah adat pada setiap provinsi memiliki keunikan dan ciri khas tertentu. Hal tersebut menunjukan bahwa nenek moyang Indonesia merupakan perancang bagunan yang handal membuat dan memadukan setiap simbul-simbul bangunan sehingga menjadikan bentuk unik yang sangat indah dan memiliki makna pada setiap bentuknya. Mengenal rumah tradisional Indonesia merupakan sikap menghormati para leluhur dalam membangun rumah adat Indonesia sebagai simbol keanekaragaman budaya Indonesia (Al Faisal, 2017).

Namun sangat disayangkan adanya perkembangan zaman yang begitu pesat menjadikan siswa jarang mengetahui keanekaragaman rumah adat Indonesia, padahal keanekaragaman tersebut haruslah diturunkan antar generasi. Menurut (Nahak, 2019) kurangnya minat untuk belajar dan mewarisi budaya mengakibatkan lunturnya beberapa kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Apalagi konsep pembelajaran di sekolah lebih sering berpusat pada guru, yang menjadikan siswa akan bosan dan tidak tertarik

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

mempelajarinya. Namun diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran domino nusantara siswa dapat minat untuk belajar keanekaragaman budaya Indonesia khususnya pada Rumah Adat Indonesia dan membantu kelestarian warisan negara Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Melina (2017), meneliti penggunaan media kartu domino dalam materi IPS memberi pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa ranah kognitif pada sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Peneliti terdahulu yang kedua yaitu Wardani (2017), melakukan memodifikasi media kartu domino pada pembelajaran IPA menunjukan hasil media domino sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dan media tersebut menjadikan siswa lebih memiliki rasa ingin tahu dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Domino Nusantara merupakan pengembangan dari media kartu domino modifikasi pada pembelajaran IPA milik Wardani. Desty Dyah(2017). Pengembangan media domino nusantara ditinjau dari: aspek konten, aspek tampilan dan penggunaan, kepraktisan dan efektivitas. Ditinjau dari aspek konten, peneliti sebelumnya memfokuskan pada pelajaran IPA materi struktur akar dan batang tumbuhan, sedangkan media domino nusantara Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku pada sub tema 2 pembelajaran 3.

Ditinjau dari aspek tampilan dan penggunaan, Penelitian sebelumnya memfokuskan pada konsep menjawab soal dengan menjodohkan kartu satu dengan yang lainnya. Hal ini menjadikan konsep kartu domino dengan menyampaikan pesan berupa simbol- simbol tidak tampak. Dalam media domino nusantara dikonsep siswa menjodohkan kartu berdasarkan simbol yang tertera, kemudian jika sudah cocok siswa menjawab soal pada kartu tersebut. Media domino nusantara juga disertai buku pendamping yang berfungsi sebagai literatur siswa saat melakukan permainan. Kemudian Bagaimana pengembangan media Domino Nusantara (DORA) pada tema 7 sub tema 2 kelas 4 yang valid, praktis, dan efektif ?. Kepraktisan media domino nusantara dilihat dari tampilan dan cara penggunaan. Media domino nusantara mudah dibawa kemana- mana, mudah digunakan dan tidak memerlukan tempat yang luas. Ditinjau dari aspek keefektifan, media domino nusantara dikembangkan dengan konsep pembelajaran sambil bermain. Melalui permainan siswa diharapkan tidak merasa bosan dan lebih tertarik sehingga diharapkan hasil belajar siswa memuaskan. Media domino nusantara dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna, desain gambar dan soal- soal dalam kartu.

Pengembangan media domino nusantara dipilih berdasarkan pertimbangan. Pertimbangan yang pertama didasari oleh karakteristik siswa kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo yang lebih senang pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan media domino nusantara siswa akan lebih berminat mempelajari warisan budaya Indonesia salah satunya "rumah adat Indonesia pada setiap provinsi". Pertimbangan kedua didasar oleh pendapat Abdul Alim,2009 dalam (Burhaein. Erick, 2017:52) menegaskan bahwa karakteristik anak SD berkaitan dengan aktifitas fisik yaitu secara

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

umumnya anak senang bergerak atau beraktifitas, senang bermain permainan, senang melakukan dalam kelompok dan senang terlibat secara langsung. Pengembangan media domono nusantara diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan tanpa harus menghilangkan karakteristik siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Terdapat berbagai produk yang dapat dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan (Research & Development) seperti: meteri pembelajaran, seperangkat tujuan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, dan sistem manajemen. Penelitian pengembangan media pembelajaran "Media Pembelajaran Domino Nusantara (DORA)" menggunakan model 4D (four-D).

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SDN Mander 1 Tambakboyo sebanyak 26 siswa dengan 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dan digunakan sebagai uji coba implementasi dan untuk tahap uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Pulogede 2 Tambakboyo- Tuban dengan jumlah subjek penelitian 5 anak yaitu 3 perempuan dan 2 laki- laki. Sebelum melaksanakaan tahap uji coba dilakukan uji ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi.

Instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket. Angket analisis kebutuhan Siswa Digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan karakteristik siswa kelas IV. Wawancara dengan guru kelas IV ini digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV. Observasi Siswa, Untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Angket validasi Ahli budayawan, Ahli media pembelajaran, Ahli desain pembelajaran Digunakan peneliti untuk validasi dari ahli budayawan, validasi dari ahli media pembelajaran dan validasi dari ahli desain pembelajaran. Angket respon Guru dan Siswa Digunakan untuk mengerahui data kepraktisan penggunaan media pembelajaran, serta Digunakan untuk mengetahui data kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Angket respon Guru dan Siswa Digunakan untuk mengerahui data kepraktisan penggunaan media pembelajaran, serta Digunakan untuk mengetahui data kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Tes Siswa Untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan Untuk mengukur hasil belajar siswa saat uji coba terbatas dan implementasi. Sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan data kualitatif yang diperolah dari data berupa deskripsi seperti tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli, angket respon siswa dan lember keterlaksanaan pembelajaran. Selain data kualitatif juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan media. Data yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis menggunakan analisis data. sehingga data dapat mengetahui dan mengukur data berdasarkan tingkat kevalidan dan keefektifan produk penelitian.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Hasil

Uji Kevalidan

Uji kevalidan dilakukan dengam memberikan angket validasi kebeberapa ahli seperti: ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Uji kevalidan dimulai dari tanggal 21-25 Juni 2021.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli

No	Ahli	Hasil Presentase Validasi
1.	Desain Pembelajaran	95,5 %
2.	Materi	89,2%
3.	Media	82,1%
Total		266,8%
Rata- rata		88,9 %

Hasil persentase table 1 kemudian disesuaikan dengan kategori kevalidan media pembelajaran. Berdasarkan kriteria media domino nusantara memenuhi kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran

Uji Kepraktisan

Pengukuran kepraktisan media domino nusantara dilihat dari hasil uji pengembangan pada respon guru dan respon siswa setelah mengggunakan media domino. Data yang digunakan untuk mengukur kepraktisan dilakukan pada tahap uji coba terbatas dan implementasi. Berikut analisis data pada uji pengembangan yang terdiri dari tahap uji coba terbatas dan implementasi. Data yang diperoleh pada respon guru pada tahap uji terbatas di SDN Pulogede 2 Tambakboyo sebesar 53 dengan skor total 60. Hasil presentase validasi kepraktisan guru tahap uji coba terbatas sebesar 88,3%. Sedangkan untuk respon siswa mendapat sebesar 299 dengan skor total 300 dan hasil persentase kepraktisan dari hasil respon siswa 99,6%.

Hasil yang didapatkan pada respon siswa dan respon guru selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kepraktisan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.Hasil analisi kepraktisan pada tahap uji coba dapat di lihat pada table 2

Tabel 2 Hasil Validasi Kepraktisan Tahap Uji Coba Terbatas

NO	Validasi	Hasil Validasi
1	Respon guru	88,3 %
2	Respon siswa	99,6 %
Total		187,9 %
Rata-rata		93,9 %

Data yang diperoleh uji implemebtasi media pembelajaran domino nusantara di SDN Mander 1 Tambakboyo pada kelas IV. Total siswa 26 yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Uji kepraktisan tahap implementasi diukur dari respon guru dan respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media domino nusantara.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Berdasarkan hasil respon guru kelas IV diperoleh total skor 52 dengan skor total 60. Hasil persentase validasi kepraktisan guru yang diperoleh pada uji implementasi sebesar 86,6%. Sedangkan hasil respon siswa yang diisi 25 siswa dari 26 siswa kelas IV memperoleh skor 1426 dengan skor total 1560. Hasil persentase validasi kepraktisan siswa yang diperoleh pada implementasi sebesar 91,4%.

Tabel 3 Hasil Validasi Kepraktisan Tahap Implemnentasi

NO	Validasi	Hasil Validasi
1	Respon guru	86,6 %
2	Respon siswa	91,4 %
Total		178 %
Rata-rata		89 %

Hasil persentase respon guru dan respon siswa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media domino nusantara. Berdasarkan kriteria kepraktisan, media domino nusantara memenuhi kriteria sangat praktis. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil maupun kelompok besar.

Uji Keefektifan

Keefektifan media domino nusantara memperoleh data dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Analisis keefektifan dilakukan dua kali pengujian yaitu tahap uji coba terbatas dan implementasi. Uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Pulogede 2 Tambakboyo yang diikuti oleh 5 siswa dan 1 guru kelas IV. Analisis keefektifan dilaksanakan di uji coba terbatas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran sebelum tahap implementasi. Analisis keefektifan menggunakan instrument angket observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil kemampuan awal serta tes hasil belajar siswa.

Angket observasi keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada 01 Juli 2021. Data diperoleh dari observer yaitu ibu Nur Kholifahtus,S.Pd selaku guru kelas IV SDN Pulogede 2 Tambakboyo. Data yang diperoleh dari hasil angket observasi keterlaksanaan pembelajaran mendapat skor 99 dengan skor total 108. Persentase yang didapat sebesar 91,6 %. Kemudian persentase disesuaikan dengan kriteria keefektifan media pembelajaran. Berdasarkan pedoman kriteria pada tahap uji coba terbatas menunjukan sangat efektif untuk digunakan.

Tes Hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa yang dikuasai dengan jenjang kognitif siswa setelah menerima pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dilakukan dua tahap tes yaitu tes kemampuan awal siswa dan tes hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa disesuaikan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Pulogede 2 Tambakboyo yaitu nilai 70.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Tabel 4 Hasil Validasi Keefektifan Tahap Uji Coba Terbatas

No	Validasi	Hasil Validasi	Keterangan
1	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	91,6 %	Efektif
2	Hasil belajar siswa	100 %	Efektif

Berdasarkan hasil data angket observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dinyatakan efektif jika memenuhi indikator. Berdasarkan indikator keefektifan media pembelajaran domino nusantara dinyatakan efektif digunakan. Kemudian peneliti dapat melanjutkan ketahap implementasi. Setelah melaksanakan uji coba terbatas dilaksankan uji implementasi.

Tahap implementasi pada uji keefektifan masih menggunakan instrument yang sama namun subjek penelitian berbeda. Tahap implementasi dilakukan di SDN Mander 1 Tambakboyo dengan siswa kelas IV. Siswa terdiri dari 26 siswa namun yang dapat mengikuti pembelajaran hanya 25 siswa. Observer diambil dari guru kelas IV yaitu ibu Rohmatul Khosyah,S.Pd.

Uji keefektifan dilakukan menggunakan data lembar observasi keterlaksanan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Lembar keterlaksanaan pembelajaran diisi oleh guru kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo. Ketuntasan hasil belajar disesuaikan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Mander 1 Tambakboyo yaitu dengan nilai 70. Data yang didapat menunjukan hanya 4 siswa yang dapat tuntas belajar sedangkan 22 siswa mendapat nilai dibawah 70. Hasil tes kemampuan awal akan digunakan perbandingan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Tes selanjutnya yaitu tes hasil belajar siswa yang dilakukan setelah pembelajaran selesai. Soal yang yang diberikan sama dengan soal pada tes kemampuan awal namun nomer soal diacak. Data yang didapat menunjukkan dari 26 siswa kelas IV 23 siswa tuntas belajar dan 3 siswa tidak tuntas belajar. Hasil data jika dipersentasekan menunjukkan hasil 88,4 %. Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media domino nusantara yaitu tuntas.

Tabel 5 Hasil Validasi Keefektifan Tahap Implementasi

NO	Validasi	Hasil Validasi	Keterangan
1	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	92,5 %	Efektif
2	Hasil belajar siswa	88,4 %	Efektif

Berdasarkan hasil analisis data dari lembar observasi keterlaksanan pembelajaran dan hasil tes siswa, maka media pembelajaran domino nusantara dapat dikatakan efektif berdasarkan hasil analisis indikator sebagai berikut. Hasil lembar *observasi* keterlaksanaan pembelajaran di katakan *efektif* apabila menunjukan kriteria cukup *efektif* .Hasil belajar siswa di katakan *efektif* apabila ketuntasan hasil siswa secara *klasikal* menunjukan *persentase* nilai sebesar sebesar ≥ 85%.Media pembelajaran Domino

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

Nusantara (DORA) dinyatakan tidak memenuhi kriteria keefektifan apabila salah satu indikator pada poin 1 dan poin 2 tidak memenuhi syarat.

Diskusi

Pada penelitian Wardani 2017, pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan hasil media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan media tersebut menjadikan siswa lebih memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Kualitas media kartu domino modifikasi ini memiliki hasil "Sangat Baik" ditinjau dari : (1) aspek konten, (2) aspek tampilan, (3) aspek bahasa dan (4) aspek penggunaan dan penyajian.

Berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti mengembangkan beberapa aspek seperti aspek tampilan dan penggunaan, aspek keefektifan dan aspek kepraktisan. Pada aspek tampilan dan penggunaan, Penelitian sebelumnya memfokuskan pada konsep menjawab soal dengan menjodohkan kartu satu dengan yang lainnya. Hal ini menjadikan konsep kartu domino dengan menyampaikan pesan berupa simbol- simbol tidak tampak. Dalam media domino nusantara dikonsep siswa menjodohkan kartu berdasarkan simbol yang tertera, kemudian jika sudah cocok siswa menjawab soal pada kartu tersebut. Media domino nusantara juga disertai buku pendamping yang berfungsi sebagai literatur siswa saat melakukan permainan.

Aspek kepraktisan media domino nusantara dilihat dari tampilan dan cara penggunaan. Media domino nusantara mudah dibawa kemana- mana, mudah digunakan dan tidak memerlukan tempat yang luas. Ditinjau dari aspek keefektifan, media domino nusantara dikembangkan dengan konsep pembelajaran sambil bermain. Melalui permainan siswa diharapkan tidak merasa bosan dan lebih tertarik sehingga diharapkan hasil belajar siswa memuaskan. Media domino nusantara dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna, desain gambar dan soal- soal dalam kartu.

Pengembangan media domino nusantara dipilih berdasarkan pertimbangan. Pertimbangan yang pertama didasari oleh karakteristik siswa kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo yang lebih senang pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan media domino nusantara siswa akan lebih berminat mempelajari warisan budaya Indonesia salah satunya "rumah adat Indonesia pada setiap provinsi". Pertimbangan kedua didasar oleh pendapat Abdul Alim (2009) dalam (Burhaein. Erick, 2017) menegaskan bahwa karakteristik anak SD berkaitan dengan aktifitas fisik yaitu secara umumnya anak senang bergerak atau beraktifitas, senang bermain permainan, senang melakukan dalam kelompok dan senang terlibat secara langsung. Pengembangan media domino nusantara diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan tanpa harus menghilangkan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan analisis. Serta kevalidan media pembelajaran domino nusantara dilihat dari persentase rata- rata validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli pengembangan media pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran domino nusantara dinilai dari hasil repon guru dan respon siswa

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

setelah menggunakan media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran domino nusantara dinilai dari hasil lembar observasi keterlaksanan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berdasarkan indikator keefektifan menunjukan kriteria efektif. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran domino nusantara sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Referensi

Al Faisal, Faris. (2017). *Mengenal Rancangan Bangun Rumah Adat Di Indonesia*. Jakarta Timur: Bahan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Baihaqi, M. . (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Burhaein, Erick. (2017). *Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*. Indonesia Journal of Primary Education. Vol 1 Nomer 1.

Melina, Veni. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif (skripsi*). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Nahak. Hildigardis.M.I. (2019). *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara. Vol 5. Nomer 1

Prasetya, B. N & Hakim, L. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. Jurnal Pendidikan. Jurnal Pendidikan, 5(4).

Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SD. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 26(1), 62–68. https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062

Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian & Pengembangan (3rd ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Al- Fabita.

Sukri, Yuni Faryanti dan Farida Indariani. (2019). *Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Think Pair Share.* Prosiding Seminar Nasional. Vol 3. Nomer 1

Wardani, Desty Dyah. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (skripsi).* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Wiratman, A., Widiyanto, B., & Fadli, M. (2021). Analisis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah pada Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 185-197.

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749

--- Halaman ini sengaja dikosongkan ---

e-ISSN: 2809-4085
p-ISSN: 2809-8749