

Pengembangan media kado (kartu domino) dengan *barcode* materi sejarah kemerdekaan Dikelas VI SD

Ilham Juniardi¹, Maharani Oktavia², Puji Ayurachmawati³
Program Studi PGSD Universitas PGRI Palembang, Indonesia^{1,2,3}

ilhamjuniardi2002@gmail.com¹, maharanigeo@gmail.com², pujiar29@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media KADO (kartu domino) dengan barcode pada pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu : *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 3 Rambutan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media KADO (kartu domino) dengan barcode materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD masuk dalam kategori sangat valid yaitu 86,9% dari gabungan hasil ketiga validator. Selanjutnya pada tahap uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 siswa mencapai 92,6%, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa mencapai 93,7% serta hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa mencapai 94,9%. Dapat dikatakan ketiga tahapan tersebut sangat praktis, maka dapat disimpulkan media KADO (kartu domino) dengan barcode materi sejarah kemerdekaan layak digunakan.

Kata kunci : Pengembangan Media, Sejarah Kemerdekaan, Kado (Kartu Domino)

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam mencerdaskan dan membentuk generasi yang bertaqwa, cinta tanah air, terampil, kreatif, berbudi pekerti, serta mampu mengatasi permasalahan di Perkembangan anak SD memiliki dampak signifikan terhadap kondisi siswa dan perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi, memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan (Khoirriya, Allen , Puji 2023).Marga

Permainan adalah sebuah hiburan untuk manusia baik orang dewasa maupun anak-anak, permainan yang sudah ada sejak lama terus diturunkan sampai sekarang disebut sebagai permainan tradisional. Menurut Iswinarti (2017, p. 6) permainan tradisional adalah sebuah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan diinginkan”. Ada konsensus

bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti permainan tali, karet, engklek dan domino.

Menurut Jayanti dkk (2023, p. 82) Domino adalah semacam permainan kartu *galeric* yang berjumlah 28 kartu, masing-masing terdiri dari balak/palang 1-6 dan diikuti oleh batu-batu lainnya. Dimana permainan ini menggunakan kartu kecil yang memiliki dua sisi yang berisikan pertanyaan dan satu sisinya lagi jawaban yang harus disatukan. Media kartu domino ini cocok dengan karakteristik anak karena dapat memancing motivasi siswa dalam belajar yang dimana anak senang belajar sambil bermain.

Menurut (Oktavia, dkk., 2022) media disebut sebagai alat yang dijelaskan oleh sumber informasi kepada penerima sumber, sehingga media yang baik apabila media dapat mempermudah penyampaian materi. Selain itu media lebih menstimulus peserta didik agar aktif memberikan tanggapan, umpan balik dan praktik yang benar.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada salah satu pendidik kelas VI di SD Negeri 3 Rambutan, pada bulan desember 2022. Pada proses pembelajaran IPS pendidik masih dominan menggunakan metode *Teacher Center*. Di sekolah ini hanya menggunakan buku siswa dalam pembelajaran IPS materi sejarah, sedangkan media yang dibuat sendiri tergolong minim karena waktu guru yang terbatas. Karakteristik anak disekolah ini kebanyakan aktif dan suka bermain maka dengan menggunakan buku siswa saja itu akan membuat siswa merasa bosan tapi dengan belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Alasan peneliti memilih pembelajaran IPS kelas VI terutama pada materi “Kemerdekaan Indonesia” yaitu pendidik belum maksimal memberikan media pembelajaran terkait dengan materi yang peneliti kembangkan sehingga peneliti inisiatif mengajak peserta didik dalam memahami materi tersebut dengan adanya media KADO (Kartu domino) pada IPS.

Pengembangan yaitu menciptakan suatu produk untuk membantu menyelesaikan masalah maka peneliti memilih media KADO (kartu domino) karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi sejarah kemerdekaan. Dimana media ini berupaya memancing motivasi atau minat belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa dengan belajar sambil bermain. KADO (kartu domino) yang dikembangkan adalah

domino dalam pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan dengan cara bermain sama seperti domino pada umum, pada bagian depan ada dua sisi domino satu sisinya berisikan pertanyaan dan satu sisinya lagi berisikan jawaban, bagian belakang berisikan *barcode* yang bisa discan yang memuat jawaban lengkap, kartu domino itu dibuat dengan kertas PVC yang bahannya dari plastik supaya tahan lebih lama dan tahan terhadap air. Cara bermainnya kartu domino diacak kemudian dibagikan secara acak selanjutnya siswa ditugaskan mencocokkan pertanyaan dan jawabannya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah media kartu domino, maka dari itu peneliti terdorong untuk mengembangkan media kartu domino yang berjudul Pengembangan Media KADO (Kartu domino) Dengan *Barcode* Materi Sejarah Kemerdekaan Dikelas VI SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, menurut Cahyandi (2019, p. 36) dari namanya sendiri model ini menggunakan lima fase yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implimentasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran dengan menggunakan media KADO (Kartu Domino) dengan *Barcode*. Terdapat beberapa kekurangan pada media yang telah dikembangkan yaitu seperti segi tampilan yang kurang menarik atau sesuai sehingga melakukan beberapa perbaikan untuk menyesuaikan media KADO (Kartu Domino) dengan *Barcode* yang valid. Kemudian pada segi pertanyaan ataupun jawaban yang belum sesuai dengan kemampuan siswa sehingga dilakukannya perbaikan untuk mencapai indikator yang akan dicapai. Adapun beberapa perbaikan pada tampilan media KADO (Kartu Domino) yakni pada segi tampilan kotak kartu adanya penambahan foto peneliti sedangkan pada kartu Domino sedikit perubahan mengenai gambar dan warna yang akan disesuaikan.

Analyze (Analisis)

peneliti menemukan beberapa masalah yaitu pada proses pembelajaran terkhusus mata pelajaran IPS sarana dan prasarana didalam proses pembelajaran belum menggunakan media secara efektif karena minimnya media pembelajaran dan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru sehingga guru lebih mengandalkan *teacher center* pada proses pembelajaran. Maka, dengan mengetahui analisis masalah yang dihadapi siswa, peneliti mempunyai antusias untuk menciptakan suatu produk media KADO (Kartu Domino) dengan *Barcode*.

Design (Desain)

Design ini telah dirancang untuk bisa menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan sketsa yang telah ditentukan.. Pada tahap *design* ini peneliti telah mengumpulkan beberapa bahan-bahan sebagai pertimbangan untuk menghasilkan media pembelajaran. Beberapa tahap yang akan dilakukan peneliti yaitu merancang sebuah produk sesuai dengan *desain* yang telah ditetapkan. Ada beberapa bagian pada media kartu Domino yang pertama pada bagian kartu peneliti telah mendesain kartu tersebut dengan menggunakan bahan PVC yang terbagi menjadi 2 sisi depan dan belakang. Pada bagian sisi depan kartu Domino berisi pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan dengan indikator dan di desain dengan memperhatikan keterkaitan antara materi yang akan dituju sedangkan pada sisi belakang terdapat *Barcode* yang berisikan jawaban soal yang ada pada kartu.

Tabel 1 Hasil angket one to one.

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kepraktisan
1	ATPA	45	90%
2	AKB	47	94%
3	IKP	47	94%
Nilai Kepraktisan			92,6%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan terhadap 3 siswa mengenai kepraktisan media yang digunakan maka, media mencapai nilai kepraktisan yaitu 92,6% dengan kriteria sangat praktis digunakan.

Implementation (Penerapan)

Tabel 2 Hasil angket small group

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kepraktisan
1	SF	45	90%
2	MR	47	94%
3	FRP	48	96%
4	WA	47	94%
5	MAAR	46	92%
6	MAA	47	94%
7	MAB	47	94%
8	MAP	48	96%
Total nilai kepraktisan			93,7%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan terhadap 8 siswa mengenai kepraktisan media yang digunakan maka, media mencapai nilai kepraktisan yaitu 93,7 % dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Tabel 3 Hasil angket field test

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kepraktisan
1	RLA	47	94%
2	MAA	46	92%
3	TP	47	94%
4	PK	48	96%
5	KZ	48	96%
6	MAR	48	96%
7	N	48	96%
8	MLP	48	96%
9	RAA	47	94%
10	RA	47	94%
11	M	48	96%
12	AN	47	94%
13	GA	48	96%
14	KPP	47	94%
15	TSP	47	94%
16	AK	48	96%
17	D	48	96%
18	JI	47	94%
19	RO	48	96%
20	MJ	47	94%
Total nilai kepraktisan			94,9%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan terhadap 20 siswa mengenai kepraktisan media yang digunakan maka, media mencapai nilai kepraktisan yaitu 94,9 % dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti melalui beberapa tahap yang telah ditentukan yaitu telah mencapai nilai yang sebenarnya maka, media KADO (Kartu Domino) dengan barcode pada pembelajaran IPS yaang tertuju pada materi “Kemerdekaan Indonesia” dengan kategori sangat praktis di terapkan di kelas.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini peneliti telah melakukan beberapa tahapan untuk menciptakan produk yang valid dan praktis yaitu media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPS materi “Kemerdekaan Indonesia” pada tahap awal yaitu peneliti melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran terutama menganalisis kebutuhan siswa, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua yaitu desain dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan seperti menyusun GBIM dan *prototype* oleh peneliti. Selanjutnya pada tahap *Development* (Pengembangan) peneliti telah melakukan beberapa tahap menuju pengembangan media KADO (Kartu Domino) dengan barcode untuk mencapai hhasil valid dari media tersebut. Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu *Implementation* (Penerapan) dengan menerapkan media KADO (Kartu Domino) dengan barcode terhadap siswa SD Negeri 3 Rambutan yang telah divalidasi oleh validator. Pada tahap ini media kann diuji cobaklan dengan beberapa tahap uji coba yaitu *one to one*, *small group* dan *field test* serta pembagian angket yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa tersebut dalam memperoleh nilai kepraktisan media yang digunakan.

Setelah melakukan bebrapa tahap dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi) maka, peneliti telah mengetahui hasil kevalidan daan kepraktisan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* pada pembelajaran IPS terhadap siswa kelas VI SD Negeri 3 Rambutan yaitu dari hasil validasi pakar ahli media mencapai 78,2%, oleh ahli materi 93% dan oleh guru sekolah dasar 89,5% dan memiliki tingkat kevalidan gabungan

mencapai 86,9% yang dapat dikategorikan sangat valid. Selanjutnya pada tahap uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 siswa mencapai 92,6%, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa mencapai 93,7% serta hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa mencapai 94,9%. Dapat dikatakan ketiga tahapan tersebut sangat praktis dan sangat layak digunakan.

Selanjutnya pada tahap *implementation* (penerapan) peneliti telah melakukan pembagian lembar angket yang dilakukan oleh siswa maka, didapatkan hasil angket seluruh siswa yang berjumlah 31 peserta didik mencapai 94,3%. dan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Menurut Tambunan (2021, p. 24) bahwa Analisis kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan pernyataan diatas maka, peneliti dalam mengembangkan Media KADO (Kartu Domino) dengan barcode ini harus mengetahui analisis masalah yang dihadapi siswa agar media yang dikembangkan berguna sesuai dengan analisis kebutuhan. Adapun Media kartu Domino ini dibuat dalam bentuk beberapa kartu yang berisi sebuah pertanyaan yang akan dicocokkan dengan jawaban kartu berikutnya maka, dengan adanya media tersebut bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada pengembangan media KADO (Kartu Domino) dengan barcode perlunya validasi yang dilakukan oleh validator untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum di uji cobakan. Berdasarkan data dari 3 validator mencapai 86,9 % pada pengembangan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* tidak hanya valid melainkan juga praktis digunakan. Pada tahap kepraktisan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* peneliti membagikan angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Media pembelajaran tersebut dikatakan praktis jika siswa mampu menciptakan proses pembelajarn yang efektif dan menyenangkan serta berantusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Adi, dkk (2021) Bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien sehingga dapat memberikan perwujudan

tujuan pendidikan yang telah di tentukan sebelumnya. Dibuktikan dengan adanya hasil angket seluruh siswa yang mencapai presentase 94,3% dengan kategori sangat praktis digunakan.

Menurut Zaki (2020) menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Maka, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan melibatkan 31 siswa dengan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan terhadap kemampuan siswa. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, Ningsih, & Ramadhania, 2021). Dari pernyataan diatas maka, media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* memiliki peran penting salah satunya yaitu media pembelajaran yang menarik siswa untuk bersemangat dalam belajar dan mempunyai inisiatif belajar yang tinggi. Adapun peran media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* diantaranya yaitu : (1)Media pembelajaran KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. (2)Media pembelajaran KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* dapat membuat antusias siswa untuk belajar. (3)Dengan media siswa lebih dapat memperdalam materi dengan mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dibahas pada Bab IV mengenai pengembangan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* yang valid dan praktis maka, peneliti bisa menarik kesimpulan yaitu :Peneliti telah mengetahui tingkat kevalidan atau uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan guru sekolah dasar untuk memberikan nilai terkait pengembangan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* dengan angka presentase mencapai 86,9% masuk ke kategori sangat valid. Peneliti telah mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan media KADO (Kartu Domino) dengan *barcode* melalui pengisian angket yang dilakukan oleh siswa dengan melakukan beberapa tahap uji coba yaitu : uji coba *one to one* mencapai 92,6%, tahap uji coba *small group* mencapai 93,7%, uji coba *field test* mencapai 94,9% dan hasil gabungan dari 31 siswa mencapai 94,3% maka, penggunaan media KADO

(Kartu Domino) dengan *barcode* telah mencapai nilai kepraktisan dengan kriteria sangat praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar*. Sidiarjo: JNop.
- Cahyandi, R. A. (2019). Pengembangan bahan ajar Berbasis ADDIE model . *Halaqa*, 36.
- Iswinarti. (2017). *permainan Tradisional : prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: universitas muhammadiyah malang.
- Jayanti, Zulkardi, Putri, R. I., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi pembelajaran matematika SD berbasis E-Learning*. Palembang: Bening.
- Khairunisa, Ikhtiar, P., Utami, W. Z., & Rifaldi, M. (2022). *IPS DIKDAS Kumpulan makalah perkuliahan S1 kelas I/D program studi PGMI FTK UIN mataram*. pekalongan, jawa tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Khoirriya, Allen, M, R. Puji A., Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 31 Palembang, 2023, 678
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pemelajaran*. Tenggerang: CV Jejak.
- Oktaviani,M. K., Aryaningrum, K., & Kuswidyanarko, A. (2022). Analisis PAnalisis Pemahaman Konsep IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 18 Lahati. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol.9 No.1, 57.