



Mita Haritsa¹
 Sri Setyawati
 Mulianingsih²
 Muchamad Triyanto³
 Muhammad Husni⁴

PENGEMBANGAN MEDIA KADO RAYA (KARTU DOMINO RAGAM BUDAYA) BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 MASBAGIK TIMUR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berupa KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dibuat melalui aplikasi canva dan untuk menjelaskan keefektifan media KADO RAYA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Masbagik Timur. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model *Borg & Gall*. Teknik dalam mengumpulkan data melalui wawancara, angket, dan tes yakni *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan data validasi dan analisis uji-t. Hasil penelitian ini berupa produk KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dengan penilaian uji kelayakan produk dari ahli media sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan layak, dari ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan layak, sedangkan hasil penilaian siswa pada uji coba skala kecil sebesar 94,5%, dan hasil validasi ahli praktisi sebesar 100%, validasi ahli soal sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KADO RAYA yang ditunjukkan dengan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji-t yang memperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yakni $8,738 \geq 2,051$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan media KADO RAYA sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Masbagik Timur.

Kata Kunci: Canva, Hasil Belajar, Kartu domino, Media, Ragam Budaya,

Abstract

This study aims to develop teaching media in the form of KADO RAYA (Cultural Domino Cards) made through the Canva application and to explain the effectiveness of KADO RAYA media in improving learning outcomes of fourth grade students of SDN 2 Masbagik Timur. This type of research was research and development (R&D) using the Borg & Gall model. The technique of collecting data was through interviews, questionnaires, and tests, namely pre-test and post-test. Data were analyzed using validation data and t-test analysis. The results of this study are in the form of a KADO RAYA product (Cultural Variety Domino Cards) with a product feasibility test assessment from media experts of 97.5% with a very valid and feasible category, from material experts of 100% with a very valid and feasible category, while the results of student assessments in small-scale trials were 94.5%, and the results of practitioner expert validation were 100%, question expert validation was 95% with a very valid category. There is a difference in student learning outcomes before and after using the KADO RAYA media as indicated by the results of the pre-test and post-test values using the t-test formula which obtained a t_{count} result greater than the t_{table} , namely $8.738 \geq 2.051$. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the KADO RAYA media is very effective and can improve the learning outcomes of grade IV students of SDN 2 Masbagik Timur.

Keywords: Canva, Learning Outcomes, Domino cards, Media, Cultural Variety

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi
 email: mitaharitsaaaa@gmail.com¹, srisetyawati750@gmail.com², triyantomuhamad924@gmail.com³,
 muhammad.husni2014@gmail.com⁴

PENDAHULUAN

Pendidikan dari masa ke masa sangatlah penting bagi kemajuan manusia itu sendiri, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dan bakat yang ada di dalam dirinya. Menurut Yohanes, tidak ada anak yang terlahir bodoh, yang ada hanya anak yang tidak mendapatkan kesempatan belajar dari guru yang baik dan metode yang tepat. Pendidikan juga salah satu sektor penting yang menjadi tolak ukur keberhasilan kemajuan suatu negara, sehingga pendidikan harus terus dikembangkan dan ditingkatkan supaya nantinya dapat tercapai cita-cita bangsa dan negara Indonesia seperti yang tertuang dalam (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan, 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Telah berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam rangka peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yakni melalui inovasi pada bidang pendidikan. Upaya yang dilakukan hampir mencakup seluruh unsur pendidikan seperti perubahan kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, menyiapkan sarana dan prasarana sekolah, dan penyempurnaan sistem pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pendidikan ini dilakukan untuk memberikan pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat diberbagai jenjang pendidikan. Mutu pendidikan merupakan salah satu faktor penentu tingginya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan terus mengalami perubahan, dan bidang pendidikan perlu direformasi dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan inovasi pendidikan. Menurut (Syafaruddin, 2012) Inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Salah satu inovasi pendidikan di Indonesia yang baru-baru ini terjadi yakni inovasi pada kurikulumnya, dimana terjadi perubahan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Ada beberapa perubahan pada struktur kurikulum yang saat ini digunakan seperti pada mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS untuk jenjang Sekolah Dasar. (Nurani et al., 2022) dilansir dari Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka alasan penggabungan kedua mata pelajaran tersebut lantaran anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka juga masih dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Pada pelajaran IPAS Topik keragaman Budaya Indonesia, dimana siswa diperkenalkan berbagai bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia seperti pakain adat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, makanan khas daerah dan lagu daerah serta alat musik daerah. Keragaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur social dan religi, yang terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang ada di dalam sebuah masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya (Antara & Yogantari, 2018). Namun kenyataannya, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan di beberapa sekolah, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini disebabkan karena banyaknya materi yang harus dipelajari dan tidak mudah untuk menghafalnya. Metode yang digunakan guru menimbulkan kebosanan bahkan membuat peserta didik dominan pasif, dan tidak tersedianya media yang mendukung pembelajaran di kelas.

Maka dari itu tenaga pendidik hendaknya berupaya untuk mewujudkan proses pembelajaran IPAS yang efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga kondisi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung dapat menjadi lebih menyenangkan. Hal ini tentunya dapat dicapai dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran akan membantu siswa memahami materi yang diberikan guru dengan cepat, dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa saat belajar. Maka dari itu pendidik perlu meninjau cara menentukan sebuah media pembelajaran (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Sejalan dengan pendapatnya Hasan (Devantari et al., 2024) bahwa dalam memilih suatu media pembelajaran tenaga pendidik harus menyesuaikan dengan kurikulum, tujuan, materi, karakteristik, serta kemampuan siswa, sehingga dapat tercapai efektivitas dan

efisiensi dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria yang perlu dipertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (Hasan et al., 2021) antara lain: 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakan media, 5) ketersediaan waktu untuk menggunakan media, 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan dengan melakukan pengamatan di SDN 2 Masbagik Timur, terdapat beberapa masalah yang ditemukan peneliti diantaranya, (1) Peserta didik menganggap mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik karena khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia cakupan materinya yang cukup luas. (2) Pada saat penyampaian materi pembelajaran oleh guru masih terpusat pada buku paket yang dimiliki, hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton, membosankan dan tidak menyenangkan akibatnya peserta didik menjadi kurang aktif dan cenderung pasif serta kurang kreatif dalam mengajukan pendapat. (3) Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran juga hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah yang menyebabkan peserta didik hanya menjadi pendengar, sehingga suasana pembelajaran di kelas kurang aktif. (4) Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, hal ini terbukti dari sedikitnya peserta didik yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh gurunya. (5) Selain itu, pemanfaatan media ajar oleh guru di dalam kelas juga masih terbilang jarang, karena banyaknya materi yang harus disampaikan serta jika ingin memanfaatkan media didalam pembelajaran di kelas maka membutuhkan waktu yang panjang. Permasalahan inilah yang membuat peserta didik menjadi kurang memahami pelajaran yang diberikan oleh guru dan menyebabkan hasil belajar IPAS yang didapatkan siswa kelas IV masih rendah atau masih kurang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda et al., 2020)

Melihat permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengatasinya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menurut (Mulyawati & Kowiyah, 2018) media adalah salah satu komponen penentu dalam pembelajaran, media sebagai alat penghubung untuk menyampaikan sesuatu yang sengaja direncanakan oleh guru sebagai persiapan dalam menjelaskan materi sehingga memungkinkan para siswa untuk berpartisipasi secara langsung demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu menjadikan siswa lebih fokus, hal ini karena terdapat objek yang menjadi titik fokus selain gurunya di dalam kelas.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ialah kartu domino yang sudah dimodifikasi yang dapat menunjang pembelajaran siswa di dalam kelas yakni KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya). Media KADO RAYA ini berbentuk kartu domino yang didalamnya terdapat pertanyaan dan jawaban berupa berbagai macam gambar dan teks terkait materi keragaman budaya Indonesia yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Menurut (Febriana et al., 2024) canva adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik karena memiliki rangkain desain siap pakai, yang juga mempermudah prosesnya bagi guru. Perpaduan unsur visual berupa gambar dan tulisan pada media kartu domino dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018). Media kartu domino ini juga praktis, mudah diingat, menyenangkan, dan mudah dalam penggunaannya (Prebriantri et al., 2020). Tujuan pemanfaatan media ini dalam pembelajaran supaya siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan. Penggunaan media kartu domino ini memberikan alternatif bagi guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain terdapat berbagai macam gambar dan teks dengan warna yang menarik, guru juga dapat memadukannya dengan melakukan permainan yang menyenangkan sambil mengajarkan materi kepada siswa, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih menyukai permainan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hijriati (Devantari et al., 2024) bahwa siswa SD lebih menyukai pembelajaran yang sifatnya menyenangkan seperti bermain dan menggunakan hal-hal konkret. Anak SD termasuk pada tahapan operasional konkret, sehingga penggunaan alat peragaan benda konkret dapat membantu dalam menumbuhkan kemampuan berfikir siswa.

Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih santai dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran.

Melalui pengembangan media berupa kartu domino ragam budaya (KADO RAYA) diharapkan dapat menjadi sarana penunjang belajar siswa untuk memahami pembelajaran IPAS dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2012). Menurut (Sugiyono, 2014) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) dengan mengadopsi model penelitian pengembangan dari *Borg & Gall*. Model pengembangan *Borg & Gall* terdapat 10 langkah. Langkah-langkah atau tahapan yaitu 1) *Research And Information Collection*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form Of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final Product Revision*, dan 10) *Dissemination And Implementation* (Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari beberapa faktor yakni keterbatasan waktu, tempat, dan biaya yang digunakan dalam penelitian ini. Model pengembangan *Borg & Gall* ini akan peneliti sederhanakan menjadi tujuh (7) tahapan dalam penyusunan pengembangan produk KADO RAYA (kartu domino ragam budaya). Tahapan atau langkah penelitian pengembangan dari *Borg & Gall* ini disederhanakan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan peneliti sehingga dari 10 tahapan penelitian *Borg & Gall* hanya ada tujuh (7) tahapan yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini. Tahapan atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses penyusunan pengembangan media KADO RAYA (kartu domino ragam budaya) ini adalah 1) analisis kebutuhan, 2) desain dan perencanaan draf produk, 3) validasi produk, 4) uji coba skala kecil, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan, dan 7) revisi akhir.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Masbagik timur dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data yakni wawancara, obesrvasi dan angket yang terdiri dari angket validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli soal, ahli praktisi dan angket respon siswa pada uji coba skala kecil serta tes pada uji coba skala besar.

Metode analisis data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan diolah dengan *skala likert* yang digunakan untuk mengolah data hasil dari angket validasi para ahli dan angket respon siswa. Data yang diperoleh berupa skor yang didapat dari lembar validasi ahli akan dilakukan analisis data sesuai dengan yang didapatkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk media yang dikembangkan dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2012:313)

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

∑ = jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

∑Xi = jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dasar sebagai penentu terhadap tingkat kevalidan dan untuk merevisi produk media yang dikembangkan menggunakan patokan kualifikasi penilaian yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
76% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

56% - 75%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
40% - 55%	Kurang Valid	Perlu Revisi
0% - 39%	Tidak Valid	Direvisi

Adapun dasar dalam menentukan kelayakan pada produk media yang dikembangkan yaitu berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini (Arikunto, 2012)

Tabel 2. Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
81% -100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
61% -80%	Layak	Tidak Revisi
41% -60%	Cukup Layak	Perlu Revisi
21% -40%	Kurang Layak	Revisi
0% - 20%	Tidak Layak	Revisi

Pada penelitian ini menggunakan analisis *dependent* t-test dari hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Berikut rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 5% atau 0,05 yakni sebagai berikut (Susetyo, 2010)

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

Hasil uji coba dibandingkan, t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino. Berikut hipotesisnya: H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino. H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino. Pengambilan keputusan sebagai berikut: Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_1 diterima. Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

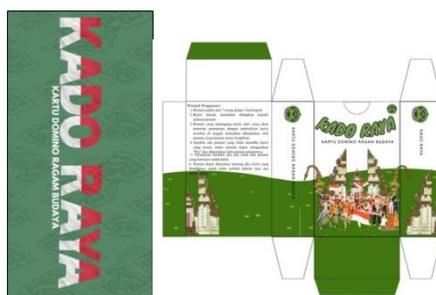
Hasil penelitian ini berupa media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) pada mata pelajaran IPAS pada materi keragaman/kekayaan budaya Indonesia. Pengembangan media KADO RAYA pada penelitian ini menggunakan model *Borg & Gall* yang telah disederhanakan menjadi 7 tahapan. Tahap pertama (analisis kebutuhan). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan wawancara guru dan observasi di kelas IV SDN 2 Masbagik Timur. Informasi yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi adalah jumlah siswa kelas IV ada 28 orang kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, beberapa siswa cenderung pasif, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak memanfaatkan fasilitas sekolah yang tersedia seperti bahan ajar cetak/buku yang diberikan oleh pemerintah, dalam proses pembelajaran IPAS permasalahan yang dihadapi guru yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran. Akibatnya berdampak pada kurang maksimalnya pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan dan hasil belajar siswa menjadi menurun, kendala guru dalam memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran karena banyaknya materi yang harus disampaikan khususnya mata pelajaran IPAS pada materi keragaman budaya sehingga membutuhkan waktu yang panjang untuk membuat media yang sesuai dengan materi, guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar keragaman budaya yakni gambar rumah adat, makanan khas, dan pakaian adat yang dicetak sendiri oleh guru dengan menggunakan kertas HVS namun media gambar yang dicetak hanya beberapa saja karena mengingat banyaknya kegaraman budaya dan media itupun mudah rusak sehingga tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, siswa juga kesulitan dalam mengingat berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia. Ketika menyampaikan pembelajaran di kelas guru belum menerapkan metode yang variatif, guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan latihan. Pada saat menyampaikan materi guru hanya berpatokan pada buku paket saja tanpa adanya media yang dapat menarik perhatian siswa.

Akibatnya siswa cenderung bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini terlihat dari beberapa siswa yang sibuk sendiri dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh gurunya.

Tahap kedua (desain dan perencanaan draf produk). Perancangan media kartu domino ini dimulai dari pembuatan desain media kartu domino ragam budaya, pemilihan warna latar kartu domino, mencari gambar keragaman budaya Indonesia, pemilihan jenis tulisan dan ukuran huruf. Kartu domino ragam budaya ini didesain dengan menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 5 x 10 cm dan kotak kartu domino ragam budaya berukuran 6 x 11 x 3 cm. Bahan kertas yang peneliti gunakan pada kartu domino ini yakni kertas dengan jenis *art paper* 260 gsm. Kartu domino yang dibuat berjumlah 57 buah. Tampilan kartu domino ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Desain Media Kartu Domino Ragam Budaya



Gambar 2. Cover Belakang Kartu Domino Ragam Budaya dan Desain Kotak Penyimpanan Kartu Domino Ragam Budaya

Selain mengembangkan media kartu domino ragam budaya, peneliti juga menyusun bahan evaluasi berupa soal *pre-test* dan soal *post-test* yang berjumlah 20 butir pada masing-masing soal. Jenis soal yang digunakan peneliti ialah soal pilihan ganda. Tujuan penyusunan bahan evaluasi ini untuk mengetahui apakah ada perubahan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah penggunaan media kartu domino ragam budaya ini.

Tahap ketiga (validasi produk). Setelah kartu domino selesai dikembangkan, tahap selanjutnya yakni dilakukan validasi oleh *expert judgment* dan diuji cobakan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kelemahan produk kartu domino ragam budaya serta untuk memperoleh penilaian, komentar dan saran. Sehingga peneliti juga dapat mengetahui sejauh mana kualitas produk kartu domino yang dikembangkan sebagai pedoman dalam perbaikan produk/revisi produk. Validasi ini dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli soal serta ahli praktisi. Adapun hasil validasi media kartu domino ragam budaya yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Media Kartu Domino Ragam Budaya (KADO RAYA)

No	Subjek Validasi Media	Hasil Validasi	Kategori
1	Validasi Ahli Media	97,5 %	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Materi	100%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Praktisi	100 %	Sangat Valid
4	Validasi Ahli Soal	95 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil pemerolehan data diatas, disimpulkan bahwa media kartu domino ragam budaya (KADO RAYA) ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang cukup banyak. Namun terdapat kritik dan saran dari para ahli untuk menambah ketebalan kertas supaya media tidak mudah rusak. Kritik dan saran tersebut peneliti jadikan sebagai dasar atau acuan dalam memperbaiki/ merivisi produk demi kesempurnaan produk yang dihasilkan.

Tahap keempat (uji coba produk skala kecil). Pada tahap ini dilakukan uji coba skala kecil oleh peneliti di SDN 2 Masbagik Timur. Dalam uji coba ini responden yang terlibat hanya 5 responden dari 28 siswa. Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media kartu domino ragam budaya (KADO RAYA) yang sedang peneliti kembangkan dengan menggunakan instrument penelitian berupa lembar angket respon siswa yang dapat diketahui rata-rata persentase dari angket penilain siswa tersebut yakni sebesar 94,5%. Dengan rata-rata persentase yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino ragam budaya (Kado Raya) dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan berdasarkan kualifikasi tingkat kelayakan yakni antara 81-100% dan tidak perlu dilakukan revisi.

Tahap kelima (revisi produk utama). Pada tahap ini dilakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli melalui angket validasi yakni menambah ketebalan kertas pada produk supaya tidak mudah rusak. Namun kertas yang peneliti gunakan pada produk adalah kertas yang paling tebal sehingga peneliti berinisiatif untuk menambahkan laminasi saja pada produk kartu dan kotak kartu sehingga produk mejadi lebih tebal, tampilannya menajdi glossy dan anti air serta tentunya tidak mudah rusak.

Tahap keenam (uji coba lapangan). Setelah produk media kartu domino ragam budaya dilakukan validasi dan uji coba skala kecil, selanjutnya produk diuji cobakan di SDN 2 Masbagik Timur dengan skala besar yakni pada 28 siswa. Hasil uji coba lapangan ini didapat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan siswa sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino ragam budaya (KADO RAYA). Hasil rata-rata nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test*

Kelompok data	Rata-rata nilai siswa
<i>pre-test</i>	55
<i>post-test</i>	84,2

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Kartu Domino Ragam Budaya (KADO RAYA) mengalami peningkatan dengan rata-rata yang didapatkan siswa sebelum menggunakan media yakni 55 sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan siswa setelah menggunakan media yakni 84,2. Menurut Rejeki dalam (Anwar F & Pajarianto, 2022) media pembelajaran diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran supaya hasil belajarnya meningkat. Guru tidak perlu menggunakan metode ceramah, peserta didik ikut berperan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran akan mudah diingat dan tertanam lama di pikiran peserta didik. Kemudian dari data tersebut kita dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan dengan melakukan perhitungan menggunakan rumus uji-t. Data hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan rumus Uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yakni $8,738 \geq 2,051$. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai sebelum dan setelah menggunakan kartu domino ragam budaya (KADO RAYA).

Ketujuh (revisi produk akhir). Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah melakukan uji coba skala besar atau uji coba lapangan pada produk media yang peneliti kembangkan ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa kelas IV SDN 2 Masbagik Timur. Sehingga, tidak perlu dilakukan revisi lagi terhadap media kartu domino ragam budaya (KADO RAYA) ini. Kemudian dalam pengaplikasiannya siswa dapat memanfaatkan media ini dengan mudah. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar mandiri karena dapat digunakan kapanpun dan dimana saja. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad dalam

(Sari et al., 2024) mengenai fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu “dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Ibu Sri Setyawati dan Bapak Muchamad Triyanto selaku dosen pembimbing. Terimakasih kepada kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 2 Masbagik Timur. Terimakasih kepada kedua orang tua Bapak Mustafa Kamal dan Ibu Kurniati.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS, materi kekayaan/keragaman budaya Indonesia kelas IV SD. Hasil validasi yang diperoleh yakni, dari ahli media mencapai 97,5%, kemudian dari ahli materi mencapai 100%, dari ahli praktisi mencapai 100%, dari ahli soal *pre-test* dan soal *post-test* mencapai 95% dan rata-rata persentase dari angket penilain siswa sebesar 94,5%. Media pembelajaran KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) sangat valid dan layak serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan rumus Uji-t menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yakni $8,738 \geq 2,051$. Dengan adanya media pembelajaran KADO RAYA ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dan dapat membantu siswa untuk mengingat materi keragaman budaya yang cukup banyak. Media ini juga dapat memberikan dampak positif bagi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik untuk siswa, sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton dan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.
- Anwar F & Pajarianto, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Mulyawati, I., & Kowiyah, K. (2018). Pembelajaran Matematika dan IPA Guru SD Melalui Media Pembelajaran Visual. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 247. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1652>
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, K. R. (2022). Buku Saku Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar. In *Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prebriantri, D., Anwar, K., & Jamhuri. (2020). Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). Hal 176 18. *Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 18–28.
- Rizky Baihaqi, M., & Abdul Muiz Lidinillah, D. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Kartu

- Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *All Rights Reserved*, 5(2), 47.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sari, D. D. P., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS NARASI BERBANTUAN AUDIO VISUAL DI KELAS IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Excel*. PT. Refika Aditama.
- Syafaruddin. (2012). Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan. In *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.