



Vol. 1 Issue (1) 2025

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Pengembangan Media Kartu Domino Kreatif Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar

Delviana Kullin^{*1}, Satrio Wibowo² Endang Wahju A,³

¹Universitas PGRI Delta, email: delvianakullin28@gmail.com

² Universitas PGRI Delta, email: sugali.satrio@gmail.com

³ Universitas PGRI Delta, email: endang.wahju1818@gmail.com

delvianakullin28@gmail.com

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kartu domino kreatif serta untuk mengetahui bagaimana respon siswa atas pengembangan media kartu domino kreatif dalam mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) yang melibatkan tujuh Langkah, yaitu : identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, pengujian produk, dan perbaikan produk. Subjek penelitian ini terdiri dari 14 siswa kelas V di SDN Lemah Putro 1. Instrument penelitian ini mencakup validasi ahli, tes (pretest dan posttest), serta angket respon siswa. Hasil validasi media menyatakan tingkat kelayakan sebesar 80% (layak). Sedangkan validasi materi memperoleh 90% (sangat layak). Hasil uji cobah menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan kartu domino kreatif, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 48,07% dan posttest naik menjadi 85,43. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat positif, dengan persentase 90%, menunjukkan bahwa kartu domino kreatif dapat mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Kartu Domino Kreatif; IPAS;

Abstract; *The objectives of this research are to ascertain whether or whether it is possible to design innovative domino card media and, secondly, to gauge the reaction of fifth grade IPAS students at elementary school to such media. Potentials and challenges, data collecting, product design, design validation, product testing, and revision are the seven steps of research and development (R&D) that this study employs. Fourteen fifth graders from elementary school participated in the study. Validation by experts, pre- and post-tests, and questionnaires filled out by students are all part of the research toolkit. While material validation achieved 90% (very feasible), media validation only managed an 80% (feasible) level of success. Students' comprehension improved significantly after the use of creative domino cards in the pilot study; their average pre- and post-test scores were 48.07 and 85.43, respectively. And with 90% of students giving it a good review, it's clear that these innovative domino cards are a winning combination for classroom engagement and motivation.*

Keywords:Learning Media; Creative Domino Cards; IPAS;

e-ISSN: 2807-7016

Universitas Negeri Makassar 2025

©

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten sangat bergantung pada kesempatan pendidikan. Hal ini menjadi pondasi utama bagi kemajuan bangsa dan negara (Ajizah, 2023). pendidikan tidak hanya mencakup proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang mendukung pengembangan individu maupun masyarakat (Lase, 2018).

Menurut (Hafid & Khulaikah, 2025), pendidikan adalah proses yang disusun secara terstruktur untuk mendukung siswa mengembangkan potensi mereka, baik dalam aspek intelektual, moral, maupun emosional. Sementara itu, Daryanto menjelaskan bahwa tujuan utama sekolah adalah membantu anak-anak tumbuh menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, yang dapat menghadapi kesulitan hidup yang tak terhindarkan dengan percaya diri dan kompeten. Salah satu cara untuk melakukannya adalah melalui pendidikan formal, yang mencakup semua jenjang sekolah dari taman kanak-kanak hingga universitas. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian penting dari pendidikan dasar yang menyeluruh. Sangat penting bagi siswa untuk menerapkan waktunya yang cukup untuk mempelajari topik ini karena menerapkan ide-ide ilmiah ke dalam situasi dunia nyata.

Peningkatan kualitas pembelajaran sangat terbantu oleh media pembelajaran. Menurut (Riswan, 2023) media pembelajaran mencakup berbagai sumber daya yang membantu mempermudah proses pendidikan. Siswa mungkin lebih berhasil memahami pembelajaran, memiliki dorongan intrinsik yang lebih besar untuk belajar, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan ketika media pembelajaran yang sesuai digunakan. Guru menghadapi kendala saat mencoba menciptakan bentuk media pendidikan yang inovatif, menurut wawancara yang dilakukan dengan instruktur kelas pada 6 Agustus 2024. Karena itu, siswa merasa proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik. Lebih lanjut, hasil kajian jawaban angket pada 13 Agustus 2024 menunjukkan bahwa delapan dari empat belas siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS karena materi pembelajaran bersifat monoton dan kurang variatif sehingga menyebabkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif berkurang. Sementara itu, 6 siswa masih mampu memahami materi meskipun menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Untuk mengatasi masalah tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang sangat diperlukan. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan kartu domino kreatif sebagai alat bantu pembelajaran.

Media ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Hestuaji dan Heksanti. Kartu domino dirancang dengan konsep yang menyerupai permainan kartu domino, namun dimodifikasi dengan konten edukatif. Setiap kartu terdiri dari pertanyaan di bagian bawah dan jawaban di bagian atas, yang saling berhubungan dengan kartu lainnya. Desain kartu yang menarik dan dinamis ini dapat membangkitkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Produk ini dibuat agar tahan lama berkat kertas bergambar setebal 280 gram.

Setiap kemasan berisi dua puluh delapan kartu dengan dimensi 10 x 5,5 cm. Gambar dan teks pada kartu ini tepat, dengan bahasa yang lugas dan mudah dipahami semua orang. Untuk menjaga keawetannya, kartu dilapisi plastik laminating. Dari segi konten, kartu ini disusun berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran IPAS. Terutama pada topik sistem dan fungsi organ pernapasan manusia. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi sistem pernapasan, menjelaskan fungsi setiap organ, dan memahami hubungan antara sistem tersebut dengan kesehatan tubuh.

Siswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna melalui penggunaan kartu domino kreatif. Media ini tidak hanya dapat membantu siswa memahami konsep ilmiah, tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk belajar dan mendorong mereka untuk lebih terlibat di kelas. Di kelas, media ini dapat menjadi instrumen yang ampuh untuk mendorong keterlibatan siswa dan ide-ide baru. Tujuan para peneliti dalam menciptakan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pendidikan secara signifikan, khususnya di sekolah dasar. Salah satu penemuan yang dikatakan dapat memecahkan masalah pembelajaran kontemporer adalah kartu domino yang kreatif.

Guru di masa kontemporer harus selalu mencari cara-cara baru dan lebih baik untuk

membantu siswa belajar. Media adalah salah satu bagian terpenting dari proses pendidikan. Menghubungkan guru dan siswa, media pembelajaran memfasilitasi komunikasi dua arah. Dalam hal menyampaikan data yang menarik dan informatif (Mukhlisa & Linopadang, 2025). Semua jenis komunikasi yang membantu siswa memahami ide-ide kompleks dianggap sebagai media pembelajaran. Menurut (Suroihah, 2021), media pembelajaran juga berperan dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis. Media ini terbagi dalam tiga kategori utama: media cetak, media visual, dan media audio. Ketiganya menawarkan kelebihan masing-masing dalam memperkuat proses belajar mengajar.

Manfaat media pembelajaran sangat beragam. (Sitepu, 2021) menyatakan bahwa media dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman konsep, dan menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Selain itu, media juga memungkinkan guru berfungsi sebagai fasilitator, sehingga siswa dapat belajar secara lebih mandiri dan aktif. Salah satu media inovatif yang terbukti efektif adalah kartu domino kreatif. Kartu tersebut dirancang dengan dua bagian utama: bagian atas berisi pertanyaan dan bagian bawah berisi jawaban. Dengan desain yang menarik, kartu domino kreatif meningkatkan motivasi siswa dan memungkinkan mereka belajar sambil bermain (Khumaeroh, 2021). selain itu, permainan ini dapat dimainkan dalam kelompok kecil, sehingga meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kartu domino kreatif juga dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, kartu domino digunakan untuk mengjarkan sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V. Bagian kartu atas memuat pertanyaan tentang organ pernapasan, sementara bagian bawah berisi jawaban dan gambar pendukung. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi.

Salah satu ciri kurikulum merdeka adalah IPAS yang merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS merupakan program pembelajaran yang bersifat interaktif dan dinamis yang berupaya mengajarkan siswa tentang lingkungan dan fenomena alam. Sistem pernapasan manusia yang tercakup dalam kurikulum IPAS terdiri dari diafragma, bronkus, faring, laring, dan hidung. Siswa dapat mempelajari fungsi organ-organ tersebut sambil bermain kartu domino yang bersifat imajinatif.

Peneliti memunculkan istilah “Pengembangan Media Kartu Domino Kreatif untuk Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN Lemah Putro 1” setelah melihat kendala yang ada. Siswa akan lebih mudah memahami penjelasan guru dan mengenal sistem pernapasan manusia beserta organ-organinya jika media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan peneliti berhasil. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan; Misalnya saja Sari dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan skor rata-rata pemahaman siswa dari 60 menjadi 82. hal ini menunjukkan potensi besar media ini untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Peneliti kemudian merumuskan rumusan masalah berdasarkan penjelasan tersebut: yaitu bagaimana kelayakan pengembangan kartu domino kreatif pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Lemah Putro 1 dan bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media kartu domino kreatif pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media kartu domino kreatif pada mata pelajaran IPAS dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu domino kreatif pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah dasar.

Dalam penelitian ini juga digunakan metode *Gap Analysis* untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Kondisi saat ini ditunjukkan oleh rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Sementara itu, kondisi ideal adalah terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Melalui *Gap Analysis*, peneliti dapat secara sistematis merumuskan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut. Dengan demikian, pengembangan media kartu domino kreatif menjadi solusi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas

V Sekolah Dasar

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan, atau disingkat R&D, merupakan pokok bahasan penelitian ini. (Sohibun & Ade, 2017) menarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan berupaya menyediakan barang yang dapat memenuhi tuntutan sekolah yang terus meningkat. Pertama, identifikasi potensi dan masalah; kedua, pengumpulan data; ketiga, desain produk; keempat, validasi desain; kelima, revisi desain; keenam, uji coba produk; dan ketujuh, revisi produk adalah tujuh proses yang telah disesuaikan menurut Borg dan Gall. Peneliti dalam penelitian ini menghasilkan kartu domino yang inovatif sebagai sarana media pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada 14 siswa kelas V di sekolah dasar dan media yang mereka gunakan untuk membuat kartu domino kreatif mereka sendiri. Bahan dan peralatan termasuk gunting, lem fox, kertas gambar, dan plastik laminasi digunakan dalam pembuatan media kartu domino kreatif ini. Persyaratan siswa kelas V diperhitungkan saat membuat media. Kuesioner, tes (pretest dan posttest, dan validasi) bahan dan media adalah beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk menentukan seberapa andal instrumen tersebut, para ahli melakukan uji validasi.

Dua metode pengumpulan data digunakan dalam validasi: satu dilakukan oleh para ahli materi untuk memastikan bahwa media pembelajaran sesuai dengan materi, dan yang lainnya dilakukan oleh para ahli media untuk memberikan umpan balik dan menilai media pembelajaran yang dihasilkan. Sebelum dan sesudah penyampaian materi, ujian diberikan. Tujuan penilaian ini adalah penggunaan kartu domino kreatif sebagai alat pembelajaran oleh siswa sebelum dan sesudahnya. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengumpulkan data tentang perasaan siswa terhadap media kartu domino kreatif. Spesialis media dan konten menggunakan skala Likert untuk memvalidasi materi dan proses yang digunakan dalam penelitian ini.

Siswa mengisi kuesioner evaluasi Guttman dan mengikuti tes awal dan tes akhir dengan masing-masing lima item deskriptif. Metode untuk menganalisis data meliputi analisis data kualitatif. Pendapat, rekomendasi, dan kritik dari spesialis materi pelajaran dan media memberikan data kualitatif. Kepraktisan media kartu domino kreatif dievaluasi dengan menggunakan data ini. Rumus berikut digunakan untuk menentukan skor atau nilai yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan media:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item
 $\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam sebuah item
 100 = Konstanta

Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan Media Kartu Domino Kreatif

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Sangat Layak / tidak perlu revisi
61-80 %	Baik	Layak / tidak perlu revisi
41-60 %	Cukup Baik	Kurang Layak / perlu revisi
21-40%	Kurang Baik	Tidak Layak / perlu revisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak / Perlu revisi

Dengan menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 24 for Windows, pertanyaan yang telah divalidasi dapat digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa. Pertanyaan-pertanyaan ini telah dievaluasi reliabilitasnya menggunakan teknik Alpha Cronbach dan validitasnya menggunakan rumus korelasi momen produk. Langkah berikutnya,

setelah mempersiapkan pengujian validitas dan reliabilitas, adalah memeriksa nilai pretest dan posttest, yang membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media kartu domino kreatif. Studi Guttman digunakan dalam tabel berikut sebagai tanda centang (✓) untuk memastikan jawaban siswa.

Tabel 2. Respon Siswa

No	Skor	Keterangan
1	1	Ya / Setuju
2	0	Tidak / Tidak Setuju

Persentase digunakan untuk menganalisis data dari kuesioner berdasarkan respon siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase (Ya / Tidak)

F = Jumlah siswa yang menjawab (Ya/Tidak)

N = Jumlah seluruh siswa yang mengisi angket

100 = Konstantan

Tabel 3. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Kriteria
81-100%	Sangat Baik	Media sangat layak, media sangat menarik, media tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Media layak, media menarik, media tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Media kurang layak, media kurang menarik, media perlu direvisi.
21-40%	Kurang	Media tidak layak, media tidak menarik, media perlu direvisi
<20%	Kurang Sekali	Media sangat tidak layak, media sangat tidak menarik, media perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penemuan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, pengujian produk, dan peningkatan produk merupakan beberapa fase yang terlibat dalam pengembangan media kartu domino kreatif. Peneliti mampu menemukan kemungkinan masalah hanya dengan mengamati. Reaksi para siswa saat mereka belajar di kelas mengungkap kemungkinan masalah ini. Karena siswa tidak memiliki akses ke media fisik yang sebenarnya dan harus bergantung pada pengganti seperti ilustrasi buku, mereka kehilangan minat dan menjadi tidak aktif, yang menghambat kemampuan mereka untuk belajar. Peneliti terdorong untuk membuat media yang dapat membantu instruktur dalam menyajikan konten, mengatasi tantangan ini, dan membuat penjelasan dari guru lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Media yang dimaksud berupa kartu domino yang berisi gambar organ pernapasan, pertanyaan, dan jawaban, yang diberi nama "Kartu Domino Kreatif"

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi untuk memperoleh informasi mengenai pengetahuan dan pemahaman siswa tentang sistem dan fungsi organ pernapasan manusia. Hal ini terlihat saat sesi tanya jawab mengenai berbagai macam organ pernapasan manusia, dimana siswa memberikan jawaban yang tidak tepat bahkan tidak mengetahui sama sekali. Sehingga, peneliti merancang produk dengan memulai desain canva, kemudian mengedit kartu domino kreatif dengan menambahkan pertanyaan, jawaban, gambar menarik, serta memilih warna cerah untuk mendesain pinggiran kartu. Setelah itu, kartu domino kreatif yang telah di desain kemudian di print menggunakan kertas foto dengan berat 280 gram, peneliti menggunakan kertas foto dengan alasan supaya tulisan dan gambar pada media jelas dan tidak buram, setelah di print kartu domino kreatif kemudian digunting sesuai gambar yang telah di desain, setelah digunting, supaya kartu domino aman dari air dan tidak mudah rusak kemudian dilaminating.

1. Hasil Uji Kelayakan

Peneliti melakukan validasi desain setelah mengembangkan produk untuk menentukan seberapa baik tata letak media melengkapi konten kursus. Dua spesialis, satu di bidang media dan

satu lagi di bidang materi, mengonfirmasi hal ini. Ahli Media memvalidasi media kartu domino kreatif dalam dua langkah menggunakan formulir evaluasi berdasarkan skala likert.

$$\begin{aligned}\text{Tahap 1: } P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \\ &= \frac{38}{50} \times 100 \% \\ &= 76\%\end{aligned}$$

Hasil dari tahap pertama memperoleh persentase 76%, yang dinyatakan sebagai layak. Setelah menerima saran dan masukan dari ahli media untuk menggunakan dua kertas dan ditempelkan secara bolak balik dengan tujuan kartu menjadi lebih presisi depan dan belakang kartu domino kreatif. Maka dia tahap ke dua:

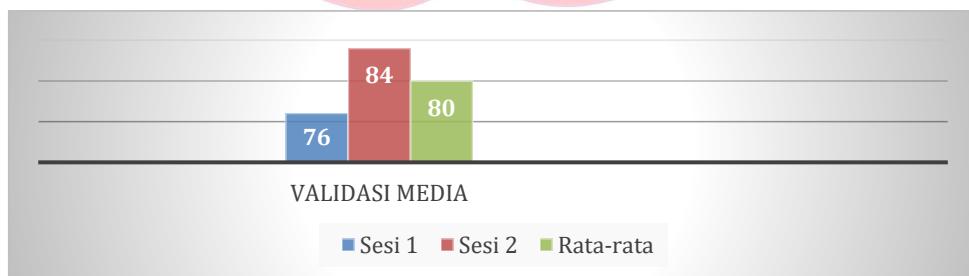
$$\begin{aligned}\text{Tahap 2: } P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \\ &= \frac{42}{50} \times 100 \% \\ &= 84\%\end{aligned}$$

Temuan tahap kedua adalah 84% dengan keterangan sangat layak, yang cukup baik untuk dianggap sebagai deskripsi yang dapat diterima. hasil validasi terhadap media kartu domino kreatif yang telah direvisi. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan 10 indikator penilaian. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh total skor sebesar 42 poin dari skor maksimum 50 poin, yang jika dikonversi ke dalam bentuk persentase mencapai 84%. Persentase ini masuk dalam kategori "sangat layak", yang berarti media ini sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun indikator-indikator yang dinilai meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, ketepatan pemilihan warna, latar, dan tulisan, komposisi warna, ketepatan jenis dan ukuran huruf, layout, pemilihan gambar, serta aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, interaktivitas siswa terhadap media, dan kemudahan media untuk dibawa dan dipindahkan.

Skor tertinggi (5 poin) diberikan pada tiga indikator, yaitu: media menarik dan mudah digunakan, ketepatan memilih ukuran media, serta tingkat interaktif siswa terhadap media. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik dalam menarik perhatian dan memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Indikator lainnya memperoleh skor 4, yang menunjukkan bahwa aspek-aspek tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan, meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan.

Pernyataan kelayakan diberikan dengan hasil rata-rata 80% untuk kedua fase dengan keterangan layak. Karena ini adalah permainan kartu domino kreatif tentang sistem pernapasan manusia dan fungsinya, permainan ini cocok untuk siswa sekolah dasar di kelas V. Temuan validasi dari tahap ahli media ditunjukkan pada Grafik 1.



Gambar 1. Grafik Validasi Media

Materi divalidasi dalam dua tahap menggunakan formulir evaluasi skala Likert. Hasil mencapai 85% pada tahap pertama, yang menunjukkan bahwa data tersebut sangat praktis.

$$\text{Tahap 1 : } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

$$= \frac{34}{40} \times 100 \%$$

$$= 85\%$$

Pengujian dapat dilanjutkan setelah materi dan ringkasan pertanyaan telah ditinjau oleh para ahli materi pelajaran untuk perbaikan. Para ahli materi akan memperbaiki dan memvalidasi ulang setiap pertanyaan atau materi yang tidak akurat. Dengan evaluasi yang sangat baik, hasil validasi mencapai 95% pada sesi kedua.

$$\text{Tahap 2 : } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

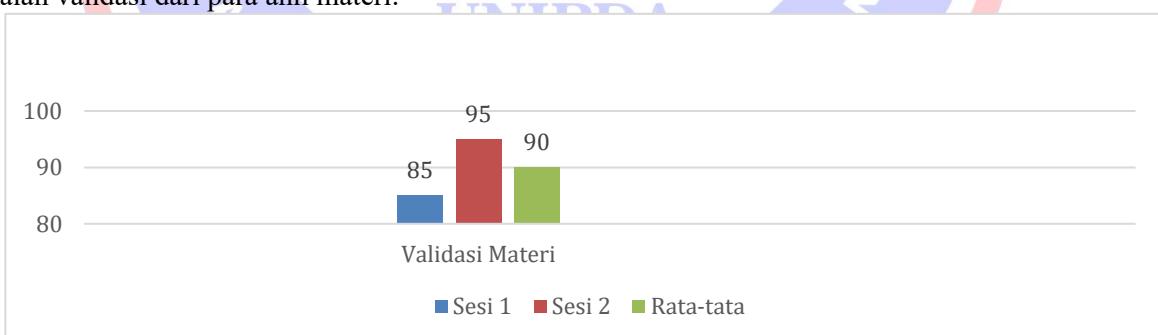
$$= \frac{38}{40} \times 100 \%$$

$$= 95 \%$$

Hasil validasi dari ahli materi terhadap bahan ajar yang telah dimodifikasi. Validasi ini dilakukan berdasarkan 10 indikator penilaian yang mencakup aspek-aspek penting dalam penyusunan materi pembelajaran, seperti kesesuaian dengan kompetensi dasar (KD), petunjuk penggunaan, penyampaian materi, serta keterlibatan siswa dan guru dalam proses belajar. Dari hasil penilaian, diperoleh skor total sebesar 38 dari skor maksimal 40, yang berarti mencapai 95%, dan termasuk dalam kategori sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sudah sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Hampir Seluruh indikator memperoleh skor maksimal (4), kecuali pada indikator "Petunjuk belajar", "Penyampaian materi yang runtut", dan "Keterlibatan peran guru dan siswa dalam kegiatan belajar" yang masing-masing mendapat skor 3. Hal ini menandakan bahwa meskipun secara umum materi sangat baik, masih ada ruang perbaikan pada beberapa aspek penyampaian dan interaktivitas.

Materi tersebut sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas V karena kedua tahap tersebut mencapai persentase rata-rata 90% dengan evaluasi sangat layak. Yang terlihat pada grafik 2 adalah validasi dari para ahli materi:



Gambar 2. Grafik Validasi Materi

Peneliti melanjutkan dengan uji coba produk setelah melakukan validasi media dan materi kartu domino kreatif untuk mengumpulkan data yang berguna dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengevaluasi validitas media dalam proses pembelajaran. Siswa kelas V sekolah dasar selanjutnya menjadi subjek uji coba media. Uji coba media dilakukan dengan menggunakan soal pre-test dan post-test yang telah divalidasi, yang

dievaluasi menggunakan rumus korelasi momen-produk. Program statistic product and service solution 24 for windows digunakan untuk tujuan ini. Tabel 6 menampilkan temuan validitas soal-soal uji:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
P.1	0,825	0,532	Valid
P.2	0,621	0,532	Valid
P.3	0,925	0,532	Valid
P.4	0,848	0,532	Valid
P.5	0,667	0,532	Valid

Setiap item dalam setiap variabel memiliki nilai r hitung yang lebih tinggi dari r Tabel (0,532), seperti yang terlihat pada hasil uji validitas di atas. Hal ini membuktikan bahwa instrumen penelitian tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		48,07	14	26,290	7,026
Pair 1	Pre Test	48,07	14	26,290	7,026
	Post Test	85,43	14	13,078	3,495

Hasil uji regresi yang ditampilkan dalam tabel Paired Sampel Statistic memberikan gambaran yang jelas mengenai perbandingan nilai pre-test dan post-test dari 14 peserta. Dengan deviasi standar 26,290 dan rata-rata pra-tes 48,07, temuan pertama peserta sebelum intervensi menunjukkan sejumlah besar varians. Pada saat yang sama, rata-rata pasca-tes 85,43 dengan deviasi standar 13,078 dicapai dengan pengenalan media kartu domino yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa setelah intervensi, tidak hanya terjadi peningkatan rata-rata nilai, tetapi juga penurunan variasi di antara peserta, yang tercermin dari deviasi standar yang lebih kecil.

Tidak hanya itu, rata-rata kesalahan standar pre-tes adalah 7,026. Di sisi lain, rata-rata postes adalah 3,495, yang menunjukkan bahwa estimasi tersebut lebih akurat daripada rata-rata pre-tes. Singkatnya, temuan menunjukkan bahwa siswa kelas V sekolah dasar memperoleh manfaat besar dari penggunaan media kartu domino kreatif untuk mempelajari IPAS, dan akibatnya hasil mereka juga lebih konsisten.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon (Non Parametrik)

Ranks

				Mean Rank	Sum of Ranks
		Negative Ranks	Positive Ranks		
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00	0,00
	Positive Ranks	14 ^b	7,50	105,00	
	Ties	0 ^c			
	Total	14			

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Tabel Peringkat menunjukkan bahwa tidak ada satu pun dari 14 siswa yang mengalami penurunan nilai (Uji Pasca < Uji Pra), yang menunjukkan bahwa semua siswa memperoleh hasil yang lebih baik setelah menggunakan media kartu domino kreatif untuk pembelajaran IPAS. Dengan total 105 penilaian dan penilaian rata-rata 7,50, 14 siswa menunjukkan penilaian positif (Uji Pasca > Uji Pra). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan hasil pembelajaran siswa

dalam mata pelajaran IPAS meningkat secara signifikan dengan penggunaan media kartu domino kreatif, karena semua siswa melaporkan adanya peningkatan.

Tabel 7. Test Statistics

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-3,297 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Pada tabel Statistik Uji diperoleh nilai Z sebesar -3,297 dengan nilai signifikansi Asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi yang sangat rendah ini ($p<0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test sesudah penerapan media kartu domino kreatif. Dengan demikian hasil ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa pengembangan media memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS, hal ini menegaskan keefektifan metode pembelajaran yang diterapkan.

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domino kreatif, yang dinilai melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Terdapat 14 siswa yang menjadi subjek penelitian ini, masing-masing memiliki batas nilai minimal kelulusan atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 poin. Sebelum penggunaan media pembelajaran, nilai pre-test siswa bervariasi, dengan nilai tertinggi sebesar 87 dan nilai terendah 47. Dari 14 siswa, hanya 3 siswa yang telah mencapai atau melampaui KKM pada saat pre-test, yaitu MAR (87), MAN (80), dan NFS (75). Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar pada tahap awal.

Setelah penerapan media kartu domino kreatif, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai pada post-test. Nilai post-test berkisar antara 80 hingga 100, di mana seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan tertinggi terjadi pada siswa dengan inisial ABS yang awalnya hanya memperoleh 47 pada pre-test, kemudian meningkat menjadi 80 pada post-test, menunjukkan peningkatan sebesar 33 poin.

Kurang dari 20% memiliki kredensial yang sangat buruk, 21–40% memiliki kualifikasi yang lemah, 41–60% memiliki kualitas yang cukup baik, 61–80% memiliki kualifikasi yang kuat, dan 81–100% memiliki kualifikasi yang sangat baik. Ini adalah kelengkapan validasi yang digunakan dalam penelitian ini. Hanya lima dari empat belas siswa (36%) yang mendapat skor lebih tinggi dari minimum pada pertanyaan pre-tes pada Tabel 10, yang menunjukkan bahwa mereka menerima deskripsi yang buruk. Sebaliknya, 12 dari 14 siswa (atau 86% dari total) mampu memenuhi skor kelengkapan minimal pada pertanyaan post-tes. Siswa merasa lebih mudah mengikuti penjelasan guru setelah mendapatkan penerapan media kartu domino kreatif, seperti yang ditunjukkan oleh respon dan hasil tes siswa.

Penelitian ini mendukung penelitian Sari, M. & Kurniawan, T. (2022), yang menemukan bahwa media kartu domino sesuai untuk digunakan, dengan hasil perhitungan skala Likert 82%. Dengan skor perhitungan skala likert sebesar 82%, hasilnya menunjukkan bahwa media ini telah berhasil membantu instruktur dalam menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

2. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Kartu Domino Kreatif

Setelah penerapan media kartu domino kreatif, peneliti mengukur respon siswa dan mengevaluasi kelayakan media menggunakan lembar kuesioner. Evaluasi Guttman digunakan dalam kuesioner respon siswa. hasil angket yang diberikan kepada 14 siswa, diperoleh gambaran umum mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu domino kreatif dalam

pembelajaran. Terdapat 10 pernyataan yang diajukan untuk mengukur respon siswa, dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak".

Pada pernyataan pertama, sebanyak 7 dari 14 siswa (50%) mengaku pernah belajar menggunakan kartu domino kreatif sebelumnya, sementara sisanya belum pernah. Meskipun sebagian besar siswa belum familiar sebelumnya, hasil tanggapan terhadap media ini sangat positif. Sebanyak 100% siswa (14 orang) menyatakan bahwa mereka senang menggunakan media kartu domino kreatif dan merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Demikian pula, semua siswa merasa bahwa media ini mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Mereka juga merasa bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat dilakukan sambil bermain.

Dari sisi tampilan media, mayoritas siswa (12 orang) menyukai warna-warna yang digunakan dalam kartu domino, dan seluruh siswa menyukai gambar-gambar yang ada dalam media tersebut. Sebanyak 10 siswa merasa bahwa penggunaan media ini membuat mereka semakin dekat dengan teman-temannya, meskipun ada 4 siswa yang merasa sebaliknya. Secara keseluruhan, dari 140 tanggapan yang diperoleh (14 siswa × 10 pernyataan), sebanyak 126 respon positif ("Ya"). Hanya terdapat 14 tanggapan "Tidak", yang sebagian besar muncul pada pernyataan tentang pengalaman sebelumnya dan persepsi sosial.

Berdasarkan hasil angket yang dihitung menggunakan persentase, analisis data dari kuesioner tanggapan siswa dilakukan:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{126}{140} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 90% dengan pernyataan sangat layak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memvalidasi desain media kartu domino kreatif setelah pengembangannya. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert. Hasil validasi media meningkat dari 76% (layak) menjadi 84% (sangat layak) setelah perbaikan desain, dengan rata-rata kelayakan 80%. Validasi materi juga menunjukkan peningkatan dari 85% menjadi 95%, menegaskan kualitasnya yang sangat baik. Setelah validasi, uji coba dilakukan terhadap siswa kelas V sekolah dasar dengan metode pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata pre-test 48,07 dan post-test 85,43. Semua siswa mengalami peningkatan nilai, yang dikonfirmasi dengan uji Wilcoxon ($p<0,05$), membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Respon siswa terhadap media diukur menggunakan kuesioner dengan skala Guttman, memperoleh hasil 90% (sangat layak). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, M. & Kurniawan, T. (2023) yang memperoleh hasil penilaian angket respon siswa terhadap penerapan media Domino Card dengan perhitungan skala Likert mencapai persentase sebesar 96,7%, yang juga dinilai sangat layak.

Kebaruan (Novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi desain media kartu domino yang tidak hanya menekankan aspek visual dan materi, tetapi juga menggabungkan pendekatan kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mendorong interaksi aktif dan kolaboratif dalam pembelajaran, serta diuji melalui kombinasi uji validitas pakar, uji efektivitas pembelajaran, dan analisis respon siswa secara menyeluruh. Pendekatan menyeluruh ini belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya, khususnya pada konteks pembelajaran tematik kelas V.

Dengan demikian, penggunaan media kartu domino kreatif dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam membantu pemahaman siswa, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem dan fungsi pernapasan manusia. Validasi media oleh ahli memperoleh rata-rata 80% dengan kategori layak, sedangkan validasi materi mencapai rata-rata 90% dengan kategori sangat layak. Uji coba yang dilakukan melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 48,07, sedangkan setelah dilakukan intervensi dengan kartu domino kreatif nilai posttest meningkat menjadi 85,43%. Uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p<0,05$) yang menyatakan keefektifan media pembelajaran ini. Selain itu, angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak yang menyatakan bahwa media ini selain efektif dalam meningkatkan hasil belajar, juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Hafid, A., & Khulaikah, A. Z. (2025). *Hubungan Keterampilan Guru Membimbing Diskusi Kelompok Kecil dengan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas Tinggi*. 4(4).
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas Iv Mi Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Study Aims To ; Develop. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 99–119.
- Lase, B. P. (2018). Posisi dan Urgensi Bimbingan Konseling dalam Praktik Pendidikan. *Jurnal Warta*, 58, 1–17.
- Mukhlisa, N., & Linopadang, W. W. (2025). *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Mading Digital Berbasis QR Code Terintegrasi Website Untuk*

meningkatkan Literasi di Lingkungan Sekolah. 4(4), 424–433.

- Riswan, Dedi Masri, Amelia Putri, & Fery Fadli. (2023). Penerapan Sumber Belajar Blog Kelas 2 MTS Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di MTS Hidayatussalam Percut Sei Tuan. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(2), 81–92. <https://doi.org/10.58355/lectures.v2i2.28>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 516–523. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>

- Selamat Menulis -

**Sekretariat Redaksi Jurnal
PINISI JPPSD**
Publisher: Prodi PGSD UNM

Alamat (<i>address</i>)	: Kampus VI UNM Bone Sulawesi Selatan, Indonesia
Telepon (<i>Phone</i>)	: +62-411-8303666 and Fax (<i>Fax</i>) : 62-411-855288
Contact :	Amran (085299249197)
E-mail :	muh.amran@unm.ac.id

