

Pengembangan Media Pembelajaran Dosean Pada Materi ASEAN

Ima Rahmawati^{1*}, Ainun Fitri Yadi², Rusdiono³
^{1,2,3} IAI Sahid, Bogor, Indonesia

* Corresponding author: ¹dafenta.ima@gmail.com, ²ainunfitriyadi8@gmail.com,
³rusdiono79@gmail.com
<https://doi.org/10.56406/jkim.v9i01.177>

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan yang diketahui masih ada peserta didik yang belum aktif di kelas VI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi ASEAN, karena IPS adalah mata pelajaran yang memiliki banyak hafalan dan di dalam materi ASEAN tersebut terdapat banyak nama-nama negara, tokoh dan tahun yang membuat peserta didik kesulitan terhadap materi tentang ASEAN ini sehingga dibutuhkan kartu domino yang mengkongkritkan materi pada mata pelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif DOSEAN (Domino Asean) pada materi yang terdapat di dalam buku tematik SD/MI kelas 6 tema 1 “Selamatkan Mahluk Hidup” subtema 1 “Tumbuhan Sahabatku” pada halaman 8 dan 9 topik IPS tentang ASEAN di SDN Tegallangkap 01 Kabupaten Bogor. *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan yang digunakan pada penelitian ini dengan desain penelitian yaitu dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dengan metode ADDIE akan tetapi hanya sampai tahap *Analysiz, Design, dan Development*. Diperoleh hasil validasi media persentase 95,3% dan validasi materi dengan persentase 96%. Maka hasil penelitian dari validasi tersebut dikategorikan “Sangat Valid” dan media pembelajaran DOSEAN layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Domino, ASEAN

ABSTRACT

This research is motivated by a problem which is known that there are still students who are not active in class VI in Social Sciences (IPS) subjects on ASEAN material, because IPS is a subject that has a lot of memorization and in the ASEAN material there are many country names. , figures and years that make students have difficulty with material about ASEAN so that domino cards are needed to concretize the material in these subjects. The purpose of this research is to develop educational game-based learning media DOSEAN (Domino Asean) on the material contained in the thematic books of SD/MI grade 6 theme 1 "Save Living Things" sub-theme 1 "Plants my best friend" on pages 8 and 9 of the IPS topic about ASEAN at SDN Tegallangkap 01, Bogor Regency. Research and Development (R&D) is the approach used in this study with a research design that is able to produce products, so using research that is needs analysis in nature, with the ADDIE method, but only up to the Analysis, Design, and Development stage. The results of media validation were obtained with a percentage of 95.3% and material validation with a percentage of 96%. Then the research results from the validation are categorized as "Very Valid" and DOSEAN learning media is feasible to use

Keywords : Learning media, Dominoes, Asean

PENDAHULUAN

Secara keseluruhan pendidikan di Indonesia merupakan tanggung jawab yang sangat mendasar bagi bangsa dan negara dalam menjamin kelangsungan hidup. Pendidikan adalah investasi untuk manusia agar dapat menjadi dan menciptakan manusia yang layak di masyarakat terutama di negara (Suprihatin Siti, dalam Khumaeroh et al., 2021). Pemerintah Indonesia telah berusaha meningkatkan kualitas Pendidikan karena mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia. Banyak upaya yang sudah dilakukan dalam meningkatkan taraf pendidikan, upaya-upaya yang dijalankan sudah hampir melingkupi komponen keseluruhan seperti diubahnya kurikulum, peningkatan kualitas guru, sistem pembelajaran yang disempurnakan, proses belajar mengajar lebih maju dan sarana prasarana lebih disiapkan sekolah. Alasan peningkatan mutu pendidikan bagi rakyat ini yaitu agar menghasilkan manusia-manusia yang yang mampu mempersatukan ilmu, iman dan amal (Sudrajat, dalam N.L.G. Wiratni et al., 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kapabilitas yang banyak mewariskan persepsi terhadap peserta didik dalam rangka mempersiapkan diri dalam kehidupan bermasyarakat serta akan membentuk peserta didik sebagai warga yang berguna bagi negara dan juga bangsa. Edukasi dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat pada sekolah dasar yang elok merupakan teladan yang dapat aktif, berguna, menantang, selaras dan berlaras nilai akan mampu menciptakan pemahaman peserta didik dan pemahaman peserta didik (Stalh dalam Susanto, 2014).

Mempelajari IPS di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting ada reformasi sangat serius karena belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada saat ini masih terkesan tradisional tidak modern, jauh dari itu persyaratan dan kondisi pembelajaran modern dengan lingkungan di mana peserta didik benar-benar hidup, pembelajaran Sekolah Dasar saat ini menggunakan (K13) dikelola mengacu pada proses belajar dan mengajar yang merupakan peserta didik pusat (komprehensif). Sehubungan dengan hal tersebut Proses belajar ilmu sosial harus diajarkan dengan cara yang menghibur tetapi kreatif, aktif dan inovatif (Susanto, dalam Ayu et al., 2018)

Materi yang dipakai dalam media DOSEAN ini yaitu materi ASEAN adalah kependekan dari (*Association of Southeas Asia Nations*) merupakan organisasi yang dibentuk di negara Bangkok pada tahun 1967 tanggal 8 bulan agustus. Tujuan dari ASEAN ini yaitu kerja sama yang dilakukan oleh 10 negara dalam berbagai bidang. 10 negara tersebut berasal dari Asia Tenggara diantaranya yaitu Indonesia, Brunei Darussalam, Vietnam, Thailand, Laos, Myanmar, Filipina dan malaysia (Asy'ari, dalam Dwi Novika, 2021).

SDN Tegallangkap 01 adalah sekolah yang berada di daerah Bogor, seperti pada sekolah lainnya SDN Tegallangkap 01 juga mengajarkan materi tentang ASEAN pada kelas VI, materi ASEAN Berisi tentang peran Indonesia, sejarah terbentuknya ASEAN, nama anggota-anggotanya dan letak maupun geografis negara-negara tersebut. Alasan media pembelajaran ini dibuat faktor salah satunya adalah kurangnya strategi pembelajaran yang ada pada sekolah yang sangat tidak menarik, pada proses belajar dikelas peserta didik hanya datang, duduk, mendengarkan dan diam. Pada kegiatan mendengarkan ini peserta didik lalu melakukan penilaian dengan mengerjakan tugas hal ini akan menimbulkan efek menjenuhkan. Sehingga cara berpikir peserta didik tidak dapat maju dan berkembang. Permasalahan yang ada berdasarkan hasil kebutuhan guru setelah melakukan wawancara guru kelas VI di SDN Tegallangkap 01 yaitu menunjukkan bahwa tidak adanya proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS kelas VI khususnya dalam materi ASEAN menggunakan media pembelajaran, peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan dengan metode ceramah lalu membaca buku paket.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dikembangkan dan dipakai pengajar dalam prosedur mengajar supaya lebih mempermudah penyampaian materi, dan dapat memberikan peningkatan terhadap perhatian peserta didik dalam memperhatikan proses menuntut ilmu, selanjutnya dapat lebih meningkatkan kreativitas peserta didik karena dengan memanfaatkan media pembelajaran peserta didik dapat lebih terdorong untuk berimajinasi, berlatih, berbicara dan mendorong peserta didik untuk lebih rajin menulis (Hutauruk et al., 2022; Lestari, Siskandar, et al., 2020; Wandira et al., 2023; Yulianti et al., 2022). Dengan hal ini melalui belajar menggunakan media pembelajaran belajar di kelas bisa lebih efektif serta dapat terjalin hubungan guru dan peserta didik dengan baik (Ruth Lautfer, dalam Tafonao Talizar, 2018).

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses meningkatkan kualitas pada pembelajaran agar dapat mencapai tingkat efektivitas, realistik yang optimal (Lestari, Setiawan, et al., 2020). Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menghilangkan atau dapat juga dengan mengurangi sistem pada saat pengutaraan materi pembelajaran yang verbalistik dengan cara memakai media pembelajaran dikarenakan adanya pembaharuan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut keefektifan dalam belajar dan mengajar (Kristanto et al., 2016).

Istilah dari sumber belajar adalah media pembelajaran. Cakupan yang sangat luas dikuasai oleh sumber belajar, dalam arti luas ini berarti sumber belajar merupakan semua yang digunakan dalam kepentingan pendidikan baik secara tidak langsung maupun langsung. Sangat banyak konsep yang terikat dalam media pembelajaran salah satunya adalah media pendidikan, selain itu ada juga yang berhubungan seperti sumber belajar, alat peraga dan alat bantu belajar (Rahardi, dalam (Munisah, 2020). Menurut (Hamalik, dalam Munisah, 2020) Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian pada sebuah gambar yang terdapat dalam sebuah layar, untuk mengingat kembali sebuah pelajaran agar dapat membangun peserta didik dalam mengingat materi yang sudah mereka pelajari, untuk menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran baru, untuk mendukung proses belajar yang telah dilaksanakan oleh peserta didik, supaya mendapatkan umpan balik dan untuk mendapatkan respon peserta didik dalam menyampaikan pertanyaan yang diberikan dengan sebuah informasi yang didapatkan (Lestari & Siskandar, 2020; Purba et al., 2022).

Domino dalam media pembelajaran adalah permainan kartu yang biasa disebut dengan kartu generic, mempunyai bulatan berwarna yang merupakan ciri khasnya. Aturan yang dimiliki yaitu dengan melibatkan semua peserta didik untuk dapat menjawab dan dilakukan dengan berpikir untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Pertanyaan yang termuat pada kartu didesain sesuai dengan pasangan kartu lainnya agar saling berkaitan. Menurut KBBI kartu domino merupakan kartu yang berisi bulat-bulatan dengan maksud bulatan tersebut menunjukkan nilai angka, pada keseluruhan umumnya kartu domino yaitu kartu yang terbentuk persegi panjang dengan berukuran kecil dan terbuat dari kertas tebal dan pada setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang dengan setiap bidangnya memiliki nilai-nilai tertentu (Darmaswari, dalam Wardani, 2017)

Dari pembahasan di atas peneliti ingin membiasakan peserta didik untuk berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada materi ASEAN. Dalam permasalahan ini peneliti memilih media yang cocok dalam proses pembelajaran adalah media interaktif berupa permainan edukatif DOSEAN, Interaktif adalah keterkaitan komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang di input oleh pengguna yang mendapat respons oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi. Berdasarkan hal tersebut Interaktif dalam media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan yang bersumber dari belajar ke pembelajaran, dengan menggunakan metode

pembelajaran yang bisa membuat respons balik mengenai seseorang yang menggunakan dari sesuatu yang sudah di input ke dalam media itu, ini menyangkut software dan hardware (Sutarti, dalam Asela et al., 2020).

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media interaktif berbentuk kartu yang dinamai dengan DOSEAN (Domino Asean) karena di dalam media ini mengandung materi pembelajaran ASEAN. DOSEAN dikembangkan agar dapat memicu interaksi antar peserta didik dan mendapat pemahaman terhadap peserta didik agar menghargai pendapat yang dikemukakan orang lain, tidak hanya itu DOSEAN juga bisa mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi ASEAN (Rendana, 2018).

DOSEAN adalah salah satu media yang berguna dalam proses pembelajaran yang memiliki bentuk persis seperti domino yang digunakan pada umumnya hanya saja banyak perbedaan yang terdapat pada bentuk media tersebut. DOSEAN adalah media yang didalamnya berisikan pertanyaan dan jawaban. Pertanyaan terdapat pada ruas bawah sedangkan jawaban terdapat pada ruas atas, kartu DOSEAN mempunyai background berwarna biru, dengan bentuk kartu persegi panjang berukuran 10x5 cm dengan jumlah 20 kartu. Cara mendesain kartu dengan awal mulanya memperkirakan ukuran yang pas pada kartu DOSEAN ini, setelah ukuran disesuaikan kemudian proses membuat background, membuat pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan dengan materi dan tingkat kecerdasan peserta didik, setelah itu memasukkan gambar-gambar yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang telah dibuat. Kartu DOSEAN diawali dengan "START" dan diakhiri dengan "FINISH". DOSEAN dimainkan dengan cara berkelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang dan setiap pemain mendapatkan 5 kartu dengan waktu bermain selama 15 menit.

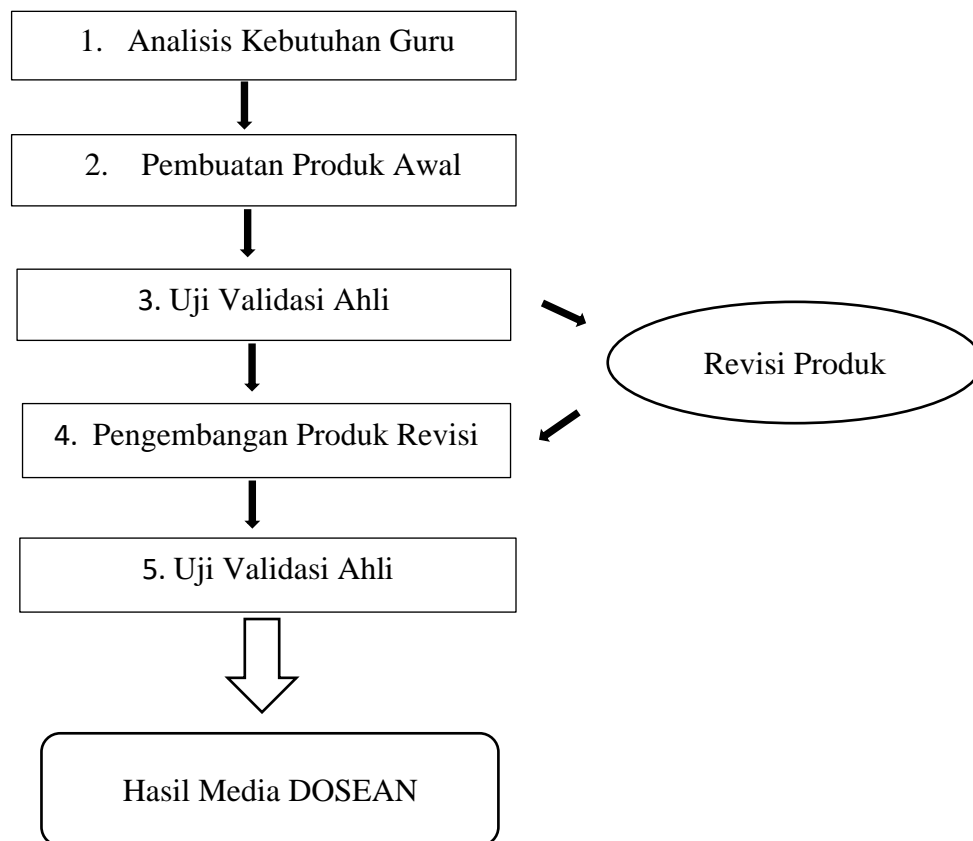
Pengembangan media DOSEAN pada penelitian ini, peneliti mendapat rujukan dari hasil tesis penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Fitri Rendana pada 2018. Dalam menghasilkan produk yang dilakukan, peneliti sebelumnya mendapatkan persentase 100% dari ahli media dan 95,28% dari ahli materi dengan kategori bahwa media sangat layak. Banyak perbedaan yang terdapat pada pengembangan DOSEAN dengan pengembangan media sebelumnya yaitu dari jenis bahan, jumlah kartu, penggunaan mata pelajaran, isi materi, penempatan kelas dan warna desain sangat jelas berbeda, persamaannya yaitu dari segi ukuran kartu, cara bermain dan penggunaan kartunya. Pembaharuan pada pengembangan peneliti ini adalah pengembangan media dengan keunggulan yaitu kartu terlihat sangat menarik dengan permainan warna pada desain kartu selain itu kartu DOSEAN juga mempunyai background belakang yang membuat kartu terlihat sangat cantik.

Berlandaskan pada latar belakang tersebut maka tujuan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu untuk mengembangkan media DOSEAN dengan ide dan referensi dari penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development merupakan penelitian yang dipakai pada proses pengembangan ini. Penelitian pengembangan adalah suatu kaitan yang digunakan untuk proses pengembangan suatu produk dan juga untuk menilai seberapa efektifnya produk yang akan dikembangkan (Sugiono, dalam N.L.G. Wiratni et al., 2021). Pada proses pengembangan produk yang dilakukan peneliti ini mendapatkan inspirasi dari model penelitian ADDIE yang meliputi banyak tahap diantaranya yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Yang pertama yaitu *Analysis* adalah kegiatan yang dilakukan dan berkaitan terhadap kegiatan lingkungan serta situasi kerja sehingga adanya

pemahaman dan hasil tentang produk yang akan dikembangkan. Kedua adalah *design* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menemukan kesesuaian produk dengan merancang produk yang akan dibuat. Yang ketiga *development* yaitu suatu kegiatan untuk menguji produk yang sudah dibuat tersebut apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, jika tidak pada tahap ini banyak revisi-revisi yang akan dilakukan untuk menemukan produk yang sesuai. Yang keempat *implementation* adalah suatu kegiatan penggunaan produk dalam skala kecil atau skala besar untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Selanjutnya *evaluation* adalah suatu kegiatan menilai sebuah produk yang telah diciptakan untuk menilai kesesuaian dengan setiap langkah yang wajib dilakukan diharapkan produk sesuai dengan spesifikasi (Sugiono, dalam N.L.G. Wiratni et al., 2021).



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian DOSEAN

Tahap awal proses mengembangkan produk ini yaitu dengan *Analysis* (Analisis). Kegiatannya adalah melakukan analisis terhadap objek penelitian yaitu guru hal ini dilakukan agar mendapatkan informasi apa yang menjadi kebutuhan dalam proses belajar dan mengajar didalam kelas. Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan metode wawancara agar dapat memperoleh data dasar untuk tahap pengembangan. Dengan metode wawancara yang telah dilakukan peneliti

menganalisis kebutuhan pendidik (guru) dengan mencari tahu mengenai kelas yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan, menganalisis kurikulum, bahan ajar, metode pembelajaran, dan materi yang perlu dikembangkan serta menganalisis apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam proses belajar.

Tahap kedua adalah rancangan (*Design*). Pada tahap ini sesuai dengan yang di hasilkan pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, peneliti merancang produk media pembelajaran yang akan dibuat pada tahap desain. Penelitian ini merupakan pengembangan media untuk peserta didik sekolah dasar kelas VI SD/MI. Langkah yang dilakukan dan dihasilkan pada tahap ini masih bersikap hanya konsep yang akan menjadi dasar untuk pengembangan media selanjutnya. Tahap pada langkah desain ini membutuhkan klarifikasi materi dan kecocokan warna background dengan karakteristik peserta didik kelas VI SD/MI agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Rancangan pada media ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran berupa media pembelajaran DOSEAN dimana media ini merupakan media games edukasi yang dimainkan sambil belajar agar membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Tahap ketiga adalah pengembangan atau biasa dikenal dengan tahap (*Development*). Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino. Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya yaitu penyusunan materi sesuai buku, mengembangkan bahan instruksional sesuai silabus dan RPP, dilanjutkan dengan perancangan media yang sebenarnya. Setelah perancangan selesai dan media sudah dibuat selanjutnya peneliti melakukan pengembangan produk dengan membuat angket validasi untuk diisi dengan cara menilai yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan oleh 2 validator yang merupakan dosen tetap. Validasi ini dilakukan untuk menerima penilaian terhadap media yang dikembangkan sebelum digunakan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Tegallangkap 01 yang berlokasi di Jln Curug Luhur Indah, Gunung Malang, Kec. Tenjolaya, Kab. Bogor Provinsi. Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada hari selasa 8 November 2022 pukul 08.30 WIB s/d selesai. Pengembangan penelitian ini dilaksanakan hanya pada tahap *development* (Pengembangan) saja dengan harapan media DOSEAN dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan manfaat dapat memancing interaksi sosial pada peserta didik yang mengoperasikan media DOSEAN ini. Dari interaksi tersebut semoga peserta didik dapat membangun kreatifitas dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Metode wawancara adalah teknik yang di lakukan pada penelitian ini. Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan wali kelas VI di SDN Tegallangkap 01. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik: 1) Studi dokumen 2). Studi lapangan 3). Validasi. Teknik pertama yaitu dengan analisis data dengan memaparkan dengan jelas semua komentar dan masukan dari 2 evaluator yang terdapat pada lembar catatan. Selanjutnya analisis pengembangan penelitian ini menggunakan studi dokumen dan studi lapangan. Pada tahap studi dokumen dengan menganalisis Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap studi lapangan, data dihimpun dengan wawancara secara langsung kepada guru kelas dan peserta didik kelas VI di SDN Tagallangkap 01. Sedangkan pada tahap pengembangan, data dihimpun menggunakan validasi dengan menggunakan 2

validator yang merupakan ahli materi dan ahli media. Lembar pengumpulan data melalui validasi memiliki kriteria 5 tingkatan kemudian dilakukan analisis dengan melakukan perhitungan rata-rata pada persentase kedua hasil validasi tersebut. Skor yang dicantumkan dalam lembar validasi ini dalam memberikan nilai terhadap materi dan media DOSEAN yaitu dengan skor : (5) Sangat baik, (4) Baik, (3) Cukup baik, (2) Kurang baik, (1) Tidak baik. Nilai yang diharapkan pada pengembangan dosean ini yaitu (5) Sangat baik.

Sedangkan untuk mengetahui hasil persentase skor penilaiannya dengan memakai rumus perhitungan persentase, yaitu:

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

Dengan Keterangan:

1. P = Persentase Validitas
2. F = Jumlah Skor Yang Diperoleh Dari Hasil Validasi
3. N = Maksimal Skor

Adapun kriteria kelayakan pada mata pelajaran IPS materi ASEAN dan media DOSEAN yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Layak/ Tidak Layak Media Pembelajaran DOSEAN

No	Nilai Validitas	Keterangan Nilai Validitas
1	21,0%-40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
2	41,0%-60,9%	Kurang Valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
3	61,0%-80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
4	81,0%-100,0%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan penelitian yang dilakukan peneliti ini memakai metode pengembangan yang dikenal dengan metode R&D (*Research and Development*) yang dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa kartu DOSEAN sebagai alat bantu pada proses pembelajaran di kelas VI mata pelajaran IPS materi ASEAN. Penyajian hasil pada penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE namun pada tahap *Implementation* dan tahap *Evaluation* tidak dilakukan karena penelitian ini hanya sampai *Development* saja.

Adapun hasil pengembangan penelitian yang ditinjau dari hasil validasi baik dari validasi media maupun validasi materi. Tahapan penyajian ini dimulai dengan hasil analisis, rancangan dan pengembangan. Tahapan tersebut akan diuraikan dalam penjelasan sebagai berikut:

Analysis (Analisis)

Pada awal penelitian dengan tahap analisis dari pengembangan penelitian media DOSEAN yaitu dengan menggunakan 2 analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis dokumen. Pada analisis kebutuhan ini peneliti melakukan wawancara sedangkan pada analisis dokumen menggunakan dokumen Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Adapun hasil dari analisis kebutuhan pendidik (guru) dengan mewawancarai guru kelas 6 di SDN Tegallangkap 01 menunjukkan bahwa tidak adanya media yang digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VI khususnya dalam materi ASEAN. Pendidik hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi terhadap peserta didik dengan memakai metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Minat murid terhadap pembelajaran IPS materi ASEAN ini dapat dikatakan kurang minat karena di dalam materi tersebut banyak nama-nama negara, nama tokoh, banyak nama tahun yang membuat anak-anak sulit memahami materi tentang ASEAN sehingga perlu kartu domino yang mengkongkritkan materi, mata pembelajaran IPS memiliki materi dan pembahasan yang cukup sulit di pahami oleh peserta didik dan belum ada pengembangan metode pembelajaran bersifat *student center* serta belum adanya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di dalam kelas khususnya dalam materi ASEAN. Pada hasil analisis dokumen Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) pada proses pembelajaran kemudian digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media.

Design (Rancangan)

Tahap kedua yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap desain. Pada tahap inilah peneliti melakukan klarifikasi materi yang akan dikembangkan menjadi bentuk media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan di SDN Tegallangkap 01 media yang digunakan pada proses pembelajaran IPS belum ada, maka dari itu pada pengembangan penelitian ini mengambil materi ASEAN. Spesifikasi materi yang dipilih untuk dikembangkan yaitu yang terdapat pada buku tematik SD/MI kelas 6 Tema 1 (Selamatkan Mahluk Hidup), Subtema 1 (Tumbuhan Sahabatku), pada halaman 8 dan 9 (Topik IPS tentang ASEAN). Bahan yang digunakan oleh peneliti untuk membuat media yaitu kertas *art carton* dan juga lembaran plastik untuk melaminating agar media dapat bertahan lama serta tidak mudah robek.

Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya untuk menyelesaikan penelitian ini adalah dengan melakukan pengembangan terhadap media yang sedang dikembangkan. Tahap ini peneliti mulai merancang media dengan bentuk yang sebenar-benarnya dan berbeda dari tahap sebelumnya yaitu tahap analisis dan tahap perancangan yang dijadikan acuan awal untuk proses pembuatan media yang

sebenarnya. Aplikasi yang digunakan peneliti untuk mendesain kartu domino adalah dengan aplikasi canva pada komputer. Merujuk pada mata pelajaran dan materi yang sudah ditentukan peneliti mulai melakukan rancangan desain kartu berukuran 10x5 cm dengan menggunakan bahan yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat media yaitu dengan menggunakan kertas *art carton* dan juga lembaran plastik untuk melaminating agar media dapat bertahan lama dan tidak mudah sobek. Setelah ukuran telah dirasa pas selanjutnya peneliti mendesain background yang cocok dan membuat pertanyaan dan jawaban serta gambar-gambar yang cocok digunakan berdasarkan materi yang telah ditentukan untuk dimasukkan ke dalam media DOSEAN ini. Setelah pertanyaan dan jawaban sudah ditentukan selanjutnya dimasukkan ke dalam desain DOSEAN tersebut dengan ruas bawah berisikan pertanyaan dan ruas atas berisikan jawaban. Kartu DOSEAN berjumlah 20 yang dimana pada kartu pertama terdapat tulisan “START” dan kartu terakhir terdapat tulisan “FINISH”. Setelah hasil dari desain sudah selesai kemudian peneliti mencetak dan melaminating kartu DOSEAN ini dengan ukuran yang sudah ditentukan.

Spesifikasi media pembelajaran DOSEAN ini memiliki 3 aspek yaitu:

1. Aspek Tampilan

- a. Peneliti menentukan bahan yang akan digunakan untuk media kartu DOSEAN yaitu dengan menggunakan art cartoon.
- b. Kartu DOSEAN mempunyai ukuran 10x5 cm.
- c. Setiap set kartu dosean berisikan 20 lembar kartu, satu kartu pertama sebagai pembuka yang bertulisan “START” dan kartu penutup bertulisan “FINISH”.
- d. Kartu DOSEAN memiliki dua ruas dengan garis pembatas di tengahnya yang berwarna hitam, ruas bawah berisikan pertanyaan dan ruas atas berisikan jawaban.
- e. Masing-masing pertanyaan dan jawaban berasal pada kartu yang berbeda.
- f. Kartu DOSEAN memiliki background depan dan belakang dengan berwarna biru , pada background belakang menggunakan logo prodi PGMI.
- g. Mendesain kartu dengan menggunakan aplikasi canva pada computer.
- h. Kartu DOSEAN mempunyai huruf yang digunakan di dalamnya berwarna hitam, serta gambar yang terkait pada materi ASEAN disesuaikan ukurannya.
- i. Kartu DOSEAN di laminating agar dapat digunakan dalam jangka panjang, tahan lama dan tidak mudah robek.

2. Aspek Isi

Materi yang terdapat dan ditampilkan dalam media DOSEAN diambil dari buku Tematik SD/MI pada kelas VI Tema 1Selamatkan Mahluk Hidup, Subtema 1 Tumbuhan Sahabatku, yang terdapat dalam halaman 8 dan 9 (Topik IPS tentang ASEAN).

KD (Kompetensi Dasar) mata pelajaran IPS

- a. 1.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, di wilayah ASEAN.
- b. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik wilayah ASEAN.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media DOSEAN yaitu dengan menggunakan bahasa yang sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) yang dapat dengan mudah dipahami.

Berikut adalah materi yang di termuat pada media DOSEAN:

Malaysia, Laos, dan Indonesia hidup berlingkungan. Meskipun berbeda negara, namun ketiganya memiliki persamaan dalam kehidupan sosial dan budaya. Masih banyak negara lainnya yang memiliki kesamaan. Oleh sebab itu, mereka menggabungkan diri dalam suatu organisasi yang bernama ASEAN, yaitu persatuan negara-negara se-Asia Tenggara. Berikut adalah ke-10 negara ASEAN.

Untuk menambah wawasanmu tentang negara-negara ASEAN, bacalah informasi berikut dengan saksama.

ASEAN Menjawab Kebutuhan Hidup Bertetangga

Kamu pasti pernah merasakan nyamannya hidup bertetangga. Hal ini terasa saat semua keluarga saling mendukung, saling membantu, dan bekerja sama. Kenyamanan dalam bertetangga perlu diwujudkan karena tiap keluarga memiliki kepentingan yang sama.

Hal itu juga yang mendasari terbentuknya ASEAN. ASEAN adalah sebuah organisasi internasional yang beranggotakan negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Negara-negara ini bersatu karena adanya persamaan letak geografis dan kemiripan budaya. Kepentingan yang sama dalam memajukan pertumbuhan ekonomi, sosial budaya, serta menjaga keamanan kawasan menjadi dasar pertimbangan para tokoh-tokoh dunia pendiri ASEAN. Pada tahun 1967 ASEAN berdiri atas dasar Deklarasi Bangkok. Saat itu, tokoh-tokoh dari lima negara yang terlibat dalam diskusi menjadi pencetus dan pendiri organisasi ini.

Lima negara yang menjadi anggota pertama ASEAN di tahun 1967 adalah Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, dan Filipina. Para utusan dari kelima negara tersebut, yang sekaligus merupakan tokoh-tokoh pendiri ASEAN, adalah Adam Malik (Indonesia), Tun Abdul Razak (Malaysia), Thanat Khunan (Thailand), S. Rajaratnam (Singapura), dan Narciso Ramos (Filipina).

ASEAN harus dapat memberikan manfaat bagi semua anggotanya. Untuk itu, berbagai kerja sama dikembangkan untuk memajukan kesejahteraan semua anggotanya. Kerja sama di bidang ekonomi, sosial, budaya, serta politik dikembangkan demi kemajuan semua anggota. Manfaat yang dirasakan oleh anggota-anggota ASEAN, membuat semakin banyak negara yang kemudian bergabung dengan organisasi ini. Saat ini ada sepuluh negara yang menjadi anggota ASEAN. Berdasarkan urutan waktu bergabungnya, negara anggota ASEAN tersebut adalah:

1. Lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, Filipina, yang bergabung pada tanggal 8 Agustus 1967
2. Brunei Darussalam, bergabung pada tanggal 7 Januari 1984
3. Vietnam, bergabung pada tanggal 28 Juli 1995
4. Laos dan Myanmar, bergabung pada tanggal 23 Juli 1997
5. Kamboja, bergabung pada tanggal 30 April 1999

Masyarakat negara-negara ASEAN memiliki kehidupan sosial budaya yang unik. Kamu dapat mempelajarinya dengan membaca teks berikut.

Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat ASEAN

A. Brunei Darussalam

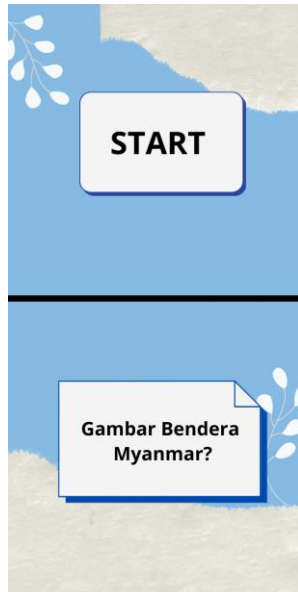
Kampung Ayer adalah desa terpanjang di Brunei Darussalam. Tahun 1400 Kampung Ayer sempat menjadi pusat pemerintahan. Saat ini banyak penduduknya yang memiliki perahu pribadi dan disimpan di bawah rumah apung mereka.

Budaya Brunei banyak dipengaruhi oleh ajaran Islam. Mayoritas penduduknya adalah orang Melayu. Kata "Brunei" berasal dari kata "Nuh Baru" yang diucapkan oleh Awang Akak Betotar, penguasa negara ini. Kata "Darussalam" berarti "Tempat yang Damai" atau "Rumah

8 Buku Siswa SD/MI Kelas VI Subtema 1: Tumbuhan Sahabatku 9

Gambar 2. Materi Dosean

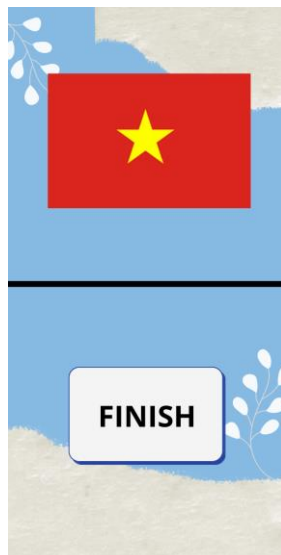
Desain kartu DOSEAN:



Gambar 3. Desain Kartu Start



Gambar 4. Desain Isi



Gambar 5. Desain Kartu Finish



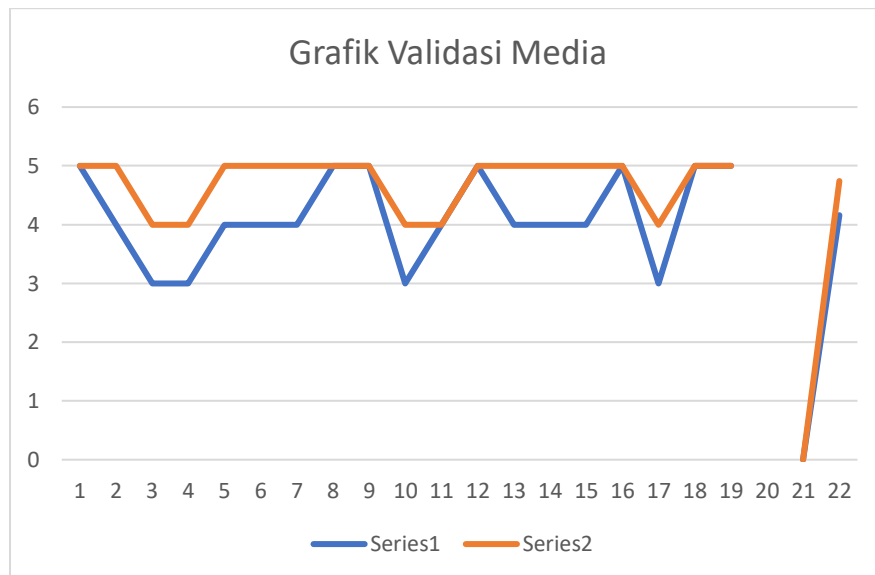
Gambar 6. Desain Background Belakang

Petunjuk penggunaan permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama peneliti atau pendidik menjelaskan materi yang sedang dipelajari dalam proses berlangsungnya pembelajaran.

- 2) Peneliti atau pendidik menjelaskan langkah dari permainan media dosean ini. Bahwa peserta didik akan dibuat menjadi beberapa kelompok dan akan menjawab sebuah pertanyaan yang terdapat pada kartu DOSEAN ini.
- 3) Permainan kartu DOSEAN dimainkan dengan berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang dan setiap orang mendapatkan 5 kartu. Kartu DOSEAN dimainkan dengan waktu 15 menit.
- 4) Setiap set kartu DOSEAN berisikan 20 lembar kartu
- 5) Untuk memulai permainan kartu DOSEAN dikocok terlebih dahulu lalu dibagikan kepada masing-masing peserta didik yang ada didalam sebuah kelompok.
- 6) Peserta didik yang mendapatkan kartu bertulisan “START” wajib meletakkan kartu terlebih dahulu.
- 7) Setelah kartu pertama bertulisan “START” diletakan, kemudia peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada masing-masing kartu.
- 8) Pertanyaan dan jawabana berada pada kartu yang berbeda.
- 9) Peserta didik yang kartunya habis duluan dinyatakan menang dan yang kartunya habis terakhir dinyatakan kalah.

Tahap Validasi yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media kartu DOSEAN, yaitu dengan memberikan lembar penilaian kepada Ahli media dan ahli materi. Pada validasi yang dilakukan oleh ahli media, peneliti yang akan mengembangkan media kartu DOSEAN memperoleh persentase 95,3% dengan total penilaian keseluruhan 81 dari keseluruhan nilai skor 85. Terdapat 4 aspek yang dinilai dalam lembar validasi diantaranya yaitu aspek konten atau isi, aspek tampilan dan desain, pemilihan jenis bahasa yang sesuai serta kesesuaian penggunaan dan penyajian. Berikut adalah grafik hasil dari validasi ahli media



Gambar 7. Hasil Validasi Media DOSEAN

Pada grafik di atas yang telah dilakukan oleh ahli media menunjukkan perbedaan skor, pada grafik 1 tahap 1 menyatakan bahwa media pembelajaran kartu DOSEAN ini termasuk ke

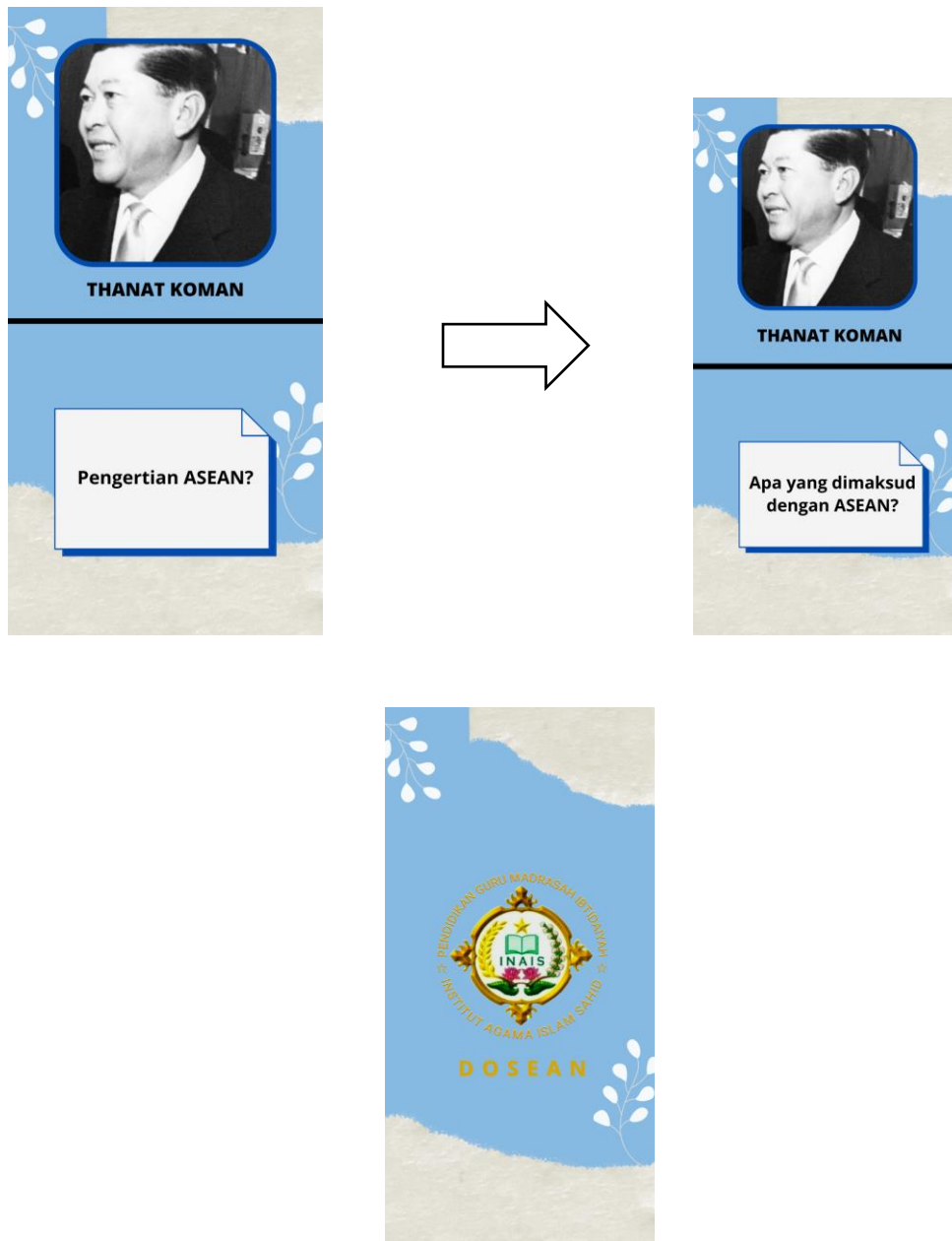
dalam kategori “Cukup Valid” mendapatkan nilai rata-rata 4. Perolehan skor tahap 1 pada media kartu DOSEAN ini memperoleh nilai skor 68 dari keseluruhan skor 85. Dari hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media ini mendapatkan persentase 80% dengan hasil bahwa media dosean dapat dilakukan uji coba di lapangan dengan revisi. Saran atau masukan dari validator yaitu merevisi keawetan media, merevisi ukuran kartu dari yang sebelumnya berukuran 12x6 cm menjadi 10x5 cm, merevisi pertanyaan pengertian yang terdapat pada kartu kelima media pembelajaran dosean pertanyaan yang dirasa ambigu dan dikhawatirkan ada kesalah pahaman persepsi, dan penambahan pada *background* belakang yang sebelumnya tidak ada *background* agar media terlihat lebih menarik.

Selanjutnya hasil dari Validasi kepada ahli media tahap 2 pada grafik 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran DOSEAN sudah termasuk ke dalam “Sangat Valid” memperoleh skor 95,3% dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 4,76. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media ini menyatakan bahwa media dosean dapat dilakukan uji coba di lapangan tanpa revisi. Penilaian dari validator dapat disimpulkan bahwa media DOSEAN sangat layak dan dapat untuk di uji cobakan.

Selanjutnya dilakukan validasi ahli materi dan didapatkan skor 85, dengan persentase yang diperoleh yaitu 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Revisi pada proses validasi ahli materi ini adalah bahwa ada beberapa kata yang tidak sesuai dengan EYD. Terdapat 5 aspek yang dinilai dalam instrumen validasi materi diantaranya yaitu, aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek penggunaan, aspek kelengkapan sajian dan terakhir yaitu aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran *student center*.

Revisi Desain

Pada validasi media, sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media mengenai media pembelajaran DOSEAN materi ASEAN untuk peserta didik kelas VI SDN Tegallangkap 01, disarankan oleh validator terhadap media yang dikembangkan mendapatkan revisi yaitu untuk mengubah ukuran kartu dari yang sebelumnya berukuran 12x6 cm menjadi 10x5 cm, merevisi pertanyaan pengertian yang terdapat pada kartu kelima media pembelajaran dosean pertanyaan yang dirasa ambigu dan dikhawatirkan ada kesalahpahaman persepsi, dan penambahan pada *background* belakang yang sebelumnya tidak ada *background* agar media terlihat lebih menarik.



Gambar 8. Revisi Media Pembelajaran Dosean

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu DOSEAN pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi ASEAN kelas VI di SDN Tegallangkap 01 mendapatkan hasil sebagai berikut: (1) Pengembangan media DOSEAN (Domino Asean) ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu *analyze* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan). Hasil pada tahap analisis menunjukkan fakta bahwa belum adanya media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS kelas 6 khususnya dalam materi ASEAN. Pendidik (guru) hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi terhadap peserta didik dengan menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar; (2) *Design* (desain) pada tahap

inilah dirancang kerangka media pembelajaran DOSEAN yang akan dikembangkan tentang materi yang di tampilkan adalah materi yang di ambil dari Buku tematik SD/MI Kelas VI Tema 1 : Selamatkan Mahluk Hidup, Subtema 1: Tumbuhan Sahabatku, Pada halaman 8 dan 9 (Topik IPS tentang ASEAN); (3) *Development* (pengembangan) yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap merancang produk kartu DOSEAN dengan bentuk yang sebenar-benarnya sesuai dengan aspek tampilan, aspek isi dan aspek bahasa; (3) Pengembangan media pembelajaran berupa kartu DOSEAN ini menggunakan 2 validator dan 2 tahap validasi, validasi pertama dilakukan oleh ahli media dengan perolehan nilai 95,3% dengan kategori ‘sangat layak’. Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi dengan perolehan nilai 96% dngan kategori “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Asela, S., Salsabila, H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Peserta Didik Visual. *Inovasi Penelitian*, 1(7), 1–8.
- Ayu, U., Jurusan, J., Guru, P., Dasar, S., Universitas Negeri Surabaya, & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. 06, 353–362.
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da’i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas Iv Mi Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *Universal Journal Of Education Research*, 02, 99–119.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). Media Pembelajaran.
- Lestari, H., Setiawan, W., & Siskandar, R. (2020). Science Literacy Ability of Elementary Students Through Nature of Science-based Learning with the Utilization of the Ministry of Education and Culture ' s " Learning House ". *Journal of Research in Science Education*, 6(2), 215–220. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.410>
- Lestari, H., & Siskandar, R. (2020). Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan*, 4(2), 597–604. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/769>
- Lestari, H., Siskandar, R., & Rahmawati, I. (2020). Digital Literacy Skills of Teachers in Elementary School in The Revolution 4.0. *International Conference on Elementary Education*, 2(1), 302–311.
- Martialiani, I. S., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Analisis Penerapan Berbagai Model Pembelajaran Terhadap Materi Sejarah Asean Di Sd. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Jpips)*, Desember, 2021(13), 209–214. [Http://E-Journal.Upr.Ac.Id/Index.Php/Jp-Ips](http://E-Journal.Upr.Ac.Id/Index.Php/Jp-Ips)
- Munisah, E., & Kotabumi, U. M. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Elsa*, 18, 1–32.
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i2.630

- Purba, Chamidah, D., Anzelina, D., Nugroho, A., Mary, M., Lestari, H., Salamun, Suesilowati, Rahmawati, I., & Kato, I. (2022). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Yayasan Kita Menulis. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3)*.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd/Mi.
- Tafonao Talizaro, & Kadesi Yogyakarta, S. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta Didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wandira, P. N., Lestari, H., & Mukri, R. (2023). Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor. *Primer Edukasi Journal*, 2(1). <https://jurnal-inais.id/index.php/JPE/article/view/134>
- Wardani, D. D. (2017). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pe,Belajaran IPA Materi Struktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Sanata Darma.
- Yulianti, Y., Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran RADEC Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawa Pendas*, 8(1), 47–56.