

## PENGEMBANGAN MEDIA DOMKEB UNTUK PEMBELAJARAN MATERI BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Desti Oktalia<sup>1</sup>, Rosy Malinda<sup>2</sup>, Desi Ratnasari<sup>3</sup>

[desti2021406405012@student.umpri.ac.id](mailto:desti2021406405012@student umpri.ac.id)<sup>1</sup>, [rosy.2021406405023@student.umpri.ac.id](mailto:rosy.2021406405023@student.umpri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[desi.2021406405035@student.umpri.ac.id](mailto:desi.2021406405035@student.umpri.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

### ABSTRAK

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan pada diri peserta didik. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Hal ini karena peneliti untuk mengembangkan suatu produk dan mengetahui kelayakan serta efektivitas suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yaitu domkeb (domino kebudayaan).

**Kata Kunci:** Media, R&D, Domkeb, Kebudayaan Indonesia.

### ABSTRACT

*Media is anything that can convey messages, can stimulate the thoughts and feelings of students, so that it can encourage the creation of a pleasant learning process for students. It can be said that learning media is anything that is used to channel messages (learning materials) in learning activities to achieve learning goals. It can be concluded that learning media is anything that can be used to channel messages from an educator to students that can stimulate students' thoughts, feelings, attention and interests, in learning activities to achieve learning goals. This research uses R&D research. This is because researchers develop a product and determine the feasibility and effectiveness of a product. The product developed is learning media, namely domkeb (cultural dominoes).*

**Keywords:** Media, R&D, Domkeb, Indonesian Culture

### PENDAHULUAN

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan pada diri peserta didik. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting bagi bidang pendidikan di era revolusi industri 4.0 karena media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat mendukung peningkatan keterampilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua yaitu media pembelajaran konkret dan digital. Media pembelajaran digital maupun konkret keduanya memiliki kelebihan masing-masing yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran, sehingga

dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti saat ini di era digital, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting, terutama pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Salah satu cara efektif untuk mengajarkan peserta didik mengenai materi mengenal jenis-jenis alat musik adalah melalui permainan yang menyenangkan. Tujuannya supaya materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah disampaikan dengan adanya media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dapat berlangsung lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas supaya menjadi aktif dan siswa dapat belajar sambil bermain dengan tetap memahami konsep materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan ide pengembangan media Domkeb sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik pada materi Kebudayaan Indonesia dengan media kartu domino.

Kelebihan domkeb yaitu alat bantu pembelajaran yang disusun dengan menggunakan pesan-pesan materi singkat dan gambar yang menarik dan dalam proses penggunaannya domino harus berjalan secara zig-zag sesuai dengan materi atau gambar yang ada. Tujuan dari pengembangan media domkeb adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Kebudayaan Indonesia. Serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif supaya siswa dapat lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di SD selama ini ditekankan kepada penguasaan materi pelajaran. Hal ini membuat suasana belajar bersifat kaku, membuat siswa menjadi bosan dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Pembelajaran yang dilakukan guru belum menggunakan media yang interaktif, dan guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran, dimana pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih dengan cara tradisional yaitu menggunakan media buku sebagai penunjang pembelajaran, belum menggunakan media lain selain buku sebagai penunjang pembelajaran dan guru menerangkan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan pada materi mengenal jenis-jenis alat musik dengan menggunakan media go domino. Selanjutnya peneliti mengkajinya secara ilmiah dalam penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Domkeb Untuk Pembelajaran Materi Menenal Jenis-Jenis Alat Musik Kelas IV di SD N 1 Banjar Manis”**.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Hal ini karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan suatu produk dan mengetahui kelayakan serta efektivitas suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yaitu kartu domino.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). Model ini dipilih karena memberikan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran kartu domino, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan kelayakan dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan. Dalam sebuah prosedur

pengembangan secara tidak langsung akan memberikan petunjuk bagaimana Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang akan dikembangkan. prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada beberapa tahap meliputi analisis (analzye), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Banjar Manis di kelas IV. Data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

- a. Data Kuantitatif, merupakan data pokok penilaian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran go-domino dari ahli materi, ahli media, dan siswa.
- b. Data Kualitatif, merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti 6 perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut E. Smaldino (2011) Media merupakan bentuk jamak dari (*medium*), yang berarti sarana komunikasi. Bersal dari bahasa latin *medium* (antara), istilah ini mengarah pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan memudahkan dalam belajar.

Menurut Kristanto (2016:5) dalam Gagne & Reiser (1983:49) menyatakan bahwa ‘instructional media are the physical means by which an instructional message is communication’, (media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran).

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan kenyatannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa alat yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih jelas, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Derek Rowntree dalam Nurdyansyah, (2019:65) media pembelajaran berfungsi sebagai:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang yang telah dipelajari sebelumnya
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mendapatkan respons peserta didik
- 5) Memberikan umpan balik

Menurut Wartini (2021) Media pembelajaran Go-domino merupakan media hasil modifikasi dari kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran dengan berbantu aplikasi canva dalam proses pembuatannya. Go-domino ini dirasa sangat bagus untuk merangsang kemampuan berpikir pada anak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, ketelitian dan konsentrasi. Setiap permainan kartu domino dapat membantu mendorong syaraf untuk terus mengembangkan dan menambahkan sel-sel otak baru. Permainan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi sosial antara satu dengan yang lain.

Media kartu domkeb adalah sekelompok kartu yang memiliki ukuran praktis yang terbagi menjadi dua bagian, berbentuk persegi panjang. Media pembelajaran domkeb yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memanfaatkan bentuk kartu domino yang menyajikan mengenai informasi pembelajaran. Domkeb adalah media kartu yang berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua bidang sama besar. Domkeb ini dikembangkan untuk membantu siswa agar lebih tertarik lagi untuk mempelajari mata pelajaran. Media domkeb ini dimainkan secara berkelompok sehingga dapat melatih siswa dalam proses sosialisasi dengan teman-temannya.

Media domkeb pada penelitian ini berbeda dari permainan domino pada umumnya, domkeb ini dikembangkan dengan materi yang dirasa belum sepenuhnya dipahami siswa agar ketika memainkannya siswa menjadi terbiasa dengan materi tersebut. Diharapkan domkeb ini dapat menjadi sebuah alternatif media yang bisa meningkatkan pemahaman pembelajaran seni budaya dan keterampilan pada materi mengenal jenis-jenis alat musik, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah, serta membentuk siswa lebih tertarik lagi dengan pembelajaran yang diberikan.

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar.

#### 1) Wawancara

Pada Teknik pengumpulan data salah satunya digunakan metode wawancara yang menggunakan instrument berupa pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan sebagai alat bantu wawancara yang berisi permasalahan-permasalahan yang ingin diketahui oleh peneliti untuk kemudian dijadikan sebagai latar belakang penelitian. Pedoman wawancara digunakan sebagai analisis awal.

#### 2) Dokumentasi

Pengumpulan data tertulis menggunakan instrument berupa dokumen-dokumen yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, skripsi, serta sumber lain yang memuat teori yang mendukung dalam pengembangan produk. Data tertulis memuat teori-teori yang digunakan sebagai acuan yang dijelaskan pada bagian landasan teori pada penelitian ini. Selain itu dokumen lain yang digunakan adalah silabus, RPP, dan buku siswa kelas III. Silabus akan digunakan untuk mengidentifikasi (KI/KD) yang harus dikuasai oleh siswa kelas III. Referensi buku siswa dan berbagai referensi lain digunakan sebagai acuan pembuatan soal dan evaluasi untuk produk yang dikembangkan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media domkeb pada materi kebudayaan Indoneisa di kelas IV.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti 6 perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut E. Smaldino (2011) Media merupakan bentuk jamak dari (medium), yang berarti sarana komunikasi. Bersal dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengarah pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan memudahkan dalam belajar.

Media kartu domkeb adalah sekelompok kartu yang memiliki ukuran praktis yang terbagi menjadi dua bagian, berbentuk persegi panjang. Media pembelajaran domkeb yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memanfaatkan bentuk kartu domino yang

menyajikan mengenai informasi pembelajaran. Domkeb adalah media kartu yang berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua bidang sama besar. Domkeb ini dikembangkan untuk membantu siswa agar lebih tertarik lagi untuk mempelajari mata pelajaran. Media domkeb ini dimainkan secara berkelompok sehingga dapat melatih siswa dalam proses sosialisasi dengan teman-temannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Kristanto, (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya. Hal. 5
- Muh. Rijalul Akbar, (2022). Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian. Penerbit Haura Utama. Hal. 13
- Muhammad Ramli, (2014). Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin, Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press. Hal. 16
- Nurdyansyah, (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press. Hal. 57
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, (2011). Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal. 7
- Siregar, Syofiyah, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono. (2011). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta