

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KADO KEJU (KARTU DOMINO KEGIATAN EKONOMI DAN JENIS USAHA) PADA MATERI JENIS USAHA EKONOMI MASYARAKAT INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Agniya Kusumawardani**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[agniya.20022@mhs.unesa.ac.id](mailto:agniya.20022@mhs.unesa.ac.id)

**Putri Rachmadyanti**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan yang dilakukan di lapangan yaitu guru kurang bisa mengembangkan media yang tepat kepada peserta didiknya. Dengan demikian, guru memerlukan media pengembangan yang alternatif untuk mengatasi permasalahan peserta didik di SD Negeri Karangsono. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu diantaranya: 1. Menguji kevalidan media KADO KEJU pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia, 2. Menguji keefektifan media KADO KEJU pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia, 3. Menguji kepraktisan media KADO KEJU pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Penelitian pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE. Subyek uji coba penelitian diantaranya peserta didik dan guru SDN Karangsono. Teknik analisis data yang dipakai berupa angket, observasi, angket, dan tes. Kemudian data diolah dengan data kuantitatif dan kualitatif. Kevalidan media dapat dilihat melalui analisis data yang telah dilakukan dan tingkat signifikansi penggunaan media KADO KEJU. Media KADO KEJU layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas V materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan memperoleh nilai validasi media sebesar 89%, nilai validasi ahli materi 68%, nilai respon peserta didik 84%, nilai respon guru 93%, dan hasil ketuntasan klasikal memperoleh nilai sebesar 87,5%.

**Kata Kunci:** Media KADO KEJU, Hasil Penelitian, Ekonomi.

### **Abstract**

*The development research developed by researchers is based on problems carried out in the field, namely that teachers are unable to develop appropriate media for their students. Thus, teachers need alternative development media to overcome the problems of students at SD Negeri Karangsono. This research has the following objectives: 1. Testing the validity of KADO KEJU media on material on economic activities and types of business in Indonesian society, 2. Testing the effectiveness of KADO KEJU media on material on economic activities and types of business in Indonesian society, 3. Testing the practicality of KADO KEJU media on material economic activities and types of business of Indonesian people. Development research was carried out using the ADDIE model. The research trial subjects included students and teachers at Karangsono Elementary School. The data analysis techniques used are observation, questionnaires and tests. Then the data is processed with quantitative and qualitative data. The validity of the media can be seen through the data analysis that has been carried out and the level of significance of the use of KADO KEJU media. KADO KEJU media is suitable for use for class V social studies learning material on economic activities and types of business in Indonesian society by obtaining a media validation score of 89%, a material expert validation score of 68%, a student response score of 84%, a teacher response score of 93%, and a completeness result. classical obtained a score of 87,5%.*

**Keywords:** KADO KEJU Media, Research Results, Economics.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan bukan segalanya, tetapi segala-galanya berawal dari pendidikan. Pendidikan seharusnya mampu mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang sepenuhnya utuh dari semua aspek kehidupan, seperti halnya dari segi intelektual, spiritual, moral, dan sosial.

Tentunya dengan adanya pendidikan yang utuh akan membawa pertumbuhan negara tumbuh lebih baik kedepannya. Faktor yang terpenting dalam pendidikan yang baik, diawali dari proses pembelajaran yang diciptakan guru. Dalam mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, baik, dan menarik bagi peserta didik perlu adanya acuan yaitu standar nasional pendidikan dengan

memunculkan semangat dan motivasi peserta didik untuk memiliki peran aktif dalam mengikuti pembelajaran demi investasi jangka panjang untuk mencapainya. Pada prosesnya pembelajaran tersusun secara sistematis dan terarah sesuai esensi dan tujuan yang ingin tercapai.

Ketika mencapai proses pembelajaran yang berhasil dibutuhkan dukungan guru bagi peserta didik berupa dorongan apresiasi, motivasi, dan menciptakan komunikasi yang aktif, memberikan fasilitas layanan media yang interaktif. Komunikasi yang terhubung baik antara peserta didik dan guru akan memberikan dampak pembelajaran yang berkualitas. Guru menyalurkan pengetahuan bagi peserta didik, dan peserta didik dapat menerima sepenuhnya ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering disebut IPS khususnya pada mata pelajaran yang berada di SD membahas pengetahuan salah satunya mengenai interaksi antara individu dengan individu yang lain, sebagai bentuk wujud dari manusia makhluk sosial. IPS merupakan ilmu yang membahas tentang kajian permasalahan yang ada didalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS pada umumnya mengajarkan tentang pengembangan keterampilan, pengetahuan, moral, sikap, dan nilai-nilai sosial yang dimaksudkan agar peserta didik dapat bersosialisasi di masyarakat nantinya dengan baik, guna mengejar cita-cita masa depan yang lebih terarah dan cemerlang. Selain itu, pada pembelajaran IPS menuntut bagi peserta didik menumbuhkan kepedulian antar sesama dalam mengatasi permasalahan sosial yang berada di dalam masyarakat. Pada tingkat sekolah menengah mata pelajaran IPS diajarkan sangat kompleks dan beragam, berbeda dengan halnya di SD. Materi yang diajarkan di SD salah satunya ialah ilmu ekonomi, ilmu ekonomi pada tingkatan SD lebih diperinci lagi, salah satunya yaitu mempelajari pengetahuan mengenai pengelolaan sumber daya manusia secara perorangan, masyarakat yang beragam, kelompok, suku, etnis, hingga negara. Tujuannya tidak lain untuk mencapai sebuah kemakmuran dan kesejahteraan bersama.

Berdasarkan materi yang terdapat pada cakupan materi pembelajaran IPS di SD, menjadikan materi pembelajaran yang disampaikan luas dan beragam. Pada dasarnya, capaian pembelajaran dikatakan berhasil atau tidaknya apabila peserta didik mampu mencapainya. Pada praktiknya, peserta didik kesulitan dan merasa bosan ketika memahami penyampaian yang diberikan oleh guru karena guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan terkhusus pada mata pelajaran IPS cenderung menggunakan metode ceramah dan text book, dimana didalamnya terdapat banyak bacaan dan minimnya visualisasi. Selama ini guru belum menemukan variasi, metode, atau media yang dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal karena sarana dan pasarana yang dimiliki sekolah sangat minimum. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru

memerlukan media pembelajaran yang efektif untuk menarik peserta didik berminat belajar agar materi yang diajarkan dapat membuat peserta didik paham. Gagasan tersebut sejalan dengan Utomo, (2023) bagi peserta didik pembelajaran akan interaktif apabila dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan efektif

Berdasarkan kendala serta kebutuhan guru dan peserta didik, perlu strategi atau metode berupa media yang menarik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan secara aktif dan interaktif bagi guru dengan peserta didik. Pada pelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi yang berfokus pada pengetahuan umum memerlukan media yang dapat memudahkan guru ketika mengajarkan pengetahuan pada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru adalah fasilitator belajar, perlu usaha membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang bermakna, terampil, dan memunculkan keaktifan peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran layak digunakan jika media tersebut memberikan *output* sanggup menjadikan minat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang guru sampaikan dengan baik.

Studi pendahuluan yang dilakukan disalah satu guru di sekolah negeri yang berada di Kabupaten Nganjuk yaitu SD Negeri Karangsono pada tanggal 21 Agustus 2023 guru menemukan kendala yang ditemukan dalam menyampaikan materi secara interaktif dan peserta didik merasa bosan serta kesulitan memahami materi yang telah diberikan guru dalam proses pembelajaran tematik pada muatan IPS. Belum terciptanya media variasi yang memenuhi untuk dapat dimanfaatkan atau diciptakan di sekolah melalui penyampaian materi pembelajaran IPS sebab kurangnya waktu bagi guru. Di sekolah jadwal guru tidak hanya sebatas mengajar, melainkan guru dibebani tanggung jawab dalam mengurus administrasi dan menjadi pembina ekstrakurikuler, serta fokus guru pada jenjang SD tidak hanya pada muatan IPS saja. Buku tematik selama ini menjadi media yang guru gunakan dimana isi dari buku berbentuk teks yang menjadikan peserta didik mudah bosan, bahkan peserta didik menyepelkan perhatian guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

Adanya kendala yang ditemukan guru dibuktikan dengan hasil ujian harian peserta didik kelas V SD Negeri Karangsono yang belum mencapai keberhasilan minimum yang sekolah tetapkan, yaitu peserta didik banyak yang memperoleh nilai dibawah 70. Guru telah membuat soal ujian harian dimana sudah relevan dan cakupan materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada faktanya, masih terdapat banyak peserta didik yang menjawab salah. Guru menjelaskan bahwa banyak peserta didik yang menjawab salah pada materi jenis badan usaha. Disisi lain, materi IPS yang menjadi urgensi tantangan guru dalam

menjelaskan kepada peserta didik terdapat pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha yang ada di Indonesia.

Materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha memuat produksi, distribusi, konsumsi, berbagai jenis badan usaha, koperasi, pertanian, industri, perdagangan, dan macam-macam jenis jasa. Beberapa submateri tersebut memiliki cakupan penjabaran yang luas. Materi tersebut mempunyai peranan penting untuk diajarkan kepada peserta didik supaya peserta didik dapat mengetahui bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Ketika memaparkan materi, guru menggunakan media berupa buku tematik dan memakai metode penjelasan atau ceramah. Keterbatasan sarana media dan visualisasi yang efektif dengan materi menjadikan peserta didik kebingungan menerima penjelasan dari guru. Kendala itulah mengakibatkan pemahaman peserta didik merendah yang pada akhirnya memiliki dampak pada hasil belajar peserta didik.

Perolehan wawancara yang dilakukan pada beberapa peserta didik kelas V SD Negeri Karangsono didapatkan yaitu peserta didik memiliki sedikit minat pada pembelajaran IPS. Peserta didik menerangkan bahwa pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha cukup menjenuhkan dan membingungkan. Guru memerlukan media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajarannya selama dikelas. Terbentuknya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik dapat memusatkan fokus mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pada usia SD, peserta didik masih berada dalam tahap operasional konkret, artinya peserta didik dapat memahami dan menerapkan pemikiran yang logis melalui benda atau obyek yang terlihat nyata secara fisik.

Berdasarkan masalah dan tantangan yang dihadapi oleh guru SD Negeri Karangsono terhadap materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha pada materi IPS, maka perlu pengembangan media sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Macam media pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik ialah media berupa benda konkret atau nyata. Hal ini diperkuat bahwa jenis media pengembangan pembelajaran yang menarik minat peserta didik ialah media dimana media yang secara fisik dapat disentuh, dilihat, dan dirasakan oleh peserta didik Na'ima,dkk (2023). Media yang dimaksud ialah media yang dapat menerangkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang berada di Indonesia sehingga peserta didik dapat memiliki minat dan hasrat untuk memahami dan menerima materi yang dipaparkan oleh guru.

Media yang cocok untuk pembelajaran yang interaktif dan dapat dilihat, disentuh, dan dirasa secara fisik salah satunya ialah media Kartu Domino Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha (KADO KEJU). Media Kartu Domino

merupakan sebuah media yang cara bermainnya dengan cara menumpuk pertanyaan dengan jawaban dibagian atas, sebagaimana yang diterangkan oleh Urmila, (2023). Selain itu Kartu Domino ialah media yang meberikan bentuk visual berupa gambar yang dapat dilihat dan bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut telah diperkuat oleh Fitri Milenia, (2021) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia (JUDIKDAS 2022) menyatakan bahwa media Kartu Domino menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk peserta didik karena didalamnya peserta didik dapat belajar sambil bermain dan efektif apabila digunakan pada kalangan SD tanpa harus menghilangkan karakteristiknya. Guru memiliki banyak variasi belajar, dengan media Kartu Domino guru dapat menggambarkan jenis kegiatan ekonomi dan usaha secara jelas, sehingga peserta didik akan tertarik dan tidak cepat jenuh selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya mengkaji tentang penggunaan media Kartu Domino; Desi dan Minsih (2022); Ima dkk (2023); Ikrimah dkk (2023); Fiqri dkk (2023) mengemukakan bahwa penelitian yang berdasarkan dari hasil analisis masalah bahwa pembelajaran hanya berfokus pada metode ceramah guru dan buku. Beberapa penelitian diatas juga membahas mengenai masalah yang ditemui bahwa guru hanya berfokus pada buku pembelajaran sesuai kurikulum pembelajaran dan jarang memakai media yang interaktif karena kondisi dan sarana yang tidak mendukung. Penelitian diatas mengembangkan Kartu Domino dan diperoleh bahwa penggunaan media Kartu Domino valid dan efektif digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam beberapa penelitian menyajikan Kartu Domino hanya sebatas kartu yang dimainkan secara umumnya menjodohkan dengan cara menempelkan jawaban diatasnya.

Diketahui bahwa penelitian sebelumnya menjadikan acuan penyempurnaan media Kartu Domino dikarenakan apabila hanya memainkan media Kartu Domino pada umumnya dengan menempelkan jawaban diatas pertanyaan, kemungkinan besar media tersebut akan jatuh berserakan jika dimainkan baik secara individu ataupun kelompok. Penambahan magnet didalam media Kartu Domino menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu peserta didik bermain sambil belajar dengan rapi dan tertib, sehingga hal tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan penjelasan yang nantinya akan menjadikan peserta didik paham dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hal yang menjadikan pembanding antara penelitian terdahulu atau sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan atau dikaji ini berbeda pada segi isi materi. Penelitian sebelumnya menggunakan media Kartu Domino

untuk mata pelajaran sains yaitu pada SD, IPA dan Matematika. Melalui penelitian yang akan dikembangkan ini menampilkan desain Kartu Domino yang berbeda, dari segi desain menampilkan visualisasi gambar dan tulisan dengan magnet, tujuannya agar peserta didik tidak kerepotan untuk bermain menyusun Kartu Domino. Selain itu, pada media Kartu Domino ini nantinya akan diberikan *spinner* dalam proses bermainnya.

Berdasarkan pemaparan masalah yang ada dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Karangsono, diharapkan pengembangan media Kartu Domino Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha dapat menjadikan solusi bagi guru dan peserta didik dalam mengatasi masalah dalam perbaikan pembelajaran IPS khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha di Indonesia, dari itu peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan Media KADO KEJU (Kartu Domino Kegiatan Ekonomi dan Jenis Usaha) pada materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia Kelas V sekolah dasar.

## METODE

Penelitian yang dipilih ialah penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Hanafi, (2017) mengungkapkan R&D ialah cara penelitian yang memiliki tujuan menciptakan media khusus dan mengevaluasi kualitas, efektifitas dan validitas dalam menerapkannya. Selain itu, Yuliani Wiwin, (2021) mengungkapkan bahwa metode *R&D* adalah cara yang penting yang sebaiknya dikuasai oleh peneliti dijenjang sarjana karena hakikatnya semua metode penelitian yang dilalui peneliti memiliki tujuan yaitu mendapatkan data, dari data yang diperoleh harus valid, obyektif, dan reliabel.

Penelitian yang dikembangkan memiliki tujuan mengembangkan media dan mengukur keefektifan media yang dikembangkan. Tahapan ADDIE merupakan tahapan yang memiliki runtutan diantaranya *analysis, design, develop, implement, evaluate*. Tahapan analisis kegiatan menggunakan kajian masalah yang berada pada lapangan, selanjutnya dilanjutkan analisis kebutuhan pada guru dan peserta didik dalam acuan untuk menemukan pemecahan masalah dan memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Setelah melalui tahapan analisis, tahapan yang kedua yaitu desain dengan melakukan perencanaan media yang ingin diperbarui dalam pengembangan. Tahap ketiga yaitu mengembangkan dengan membuat media sepadan dengan desain yang sudah di desain. Dilanjutkan tahap pengembangan yaitu pengimplementasian media dengan menguji coba di lapangan. Kemudian pada tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi dengan mengeval untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta memberikan solusi perbaikan dari media.

Pada penelitian pengembangan ini media yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V SD dalam

menelaah dan memahami materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Subyek yang diperlukan ialah peserta didik kelas V SD Negeri Karangsono yang berlokasi di Kabupaten Nganjuk. Sementara setelah media yang dikembangkan telah di uji coba maka tahap selanjutnya ialah mengevaluasi media dengan tujuan mengetahui sejauh mana layak dan tidaknya media tersebut digunakan, dengan uji validasi oleh validator ahli materi dan media menggunakan instrumen yang telah disediakan.

Ketika melakukan uji lapangan, peserta didik menjawab soal *pretest* pada awal pembelajaran dan setelah penggunaan media peserta didik mengerjakan *posttest* sebagai bandingan antara sebelum media digunakan dan sesudah media digunakan. Setelah pembelajaran selesai, guru dan peserta didik diberikan angket untuk mengukur praktisnya media KADO KEJU. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen berupa hasil validasi dari validator materi dan media untuk mengukur kevalidan media sebelum di uji coba. Lembar uji validator validasi materi dan media memakai skala *likert*. Persentase hasil validasi dihitung memakai rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\Sigma \text{keseluruhan skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Rumus diatas akan didapatkan hasil nilai persentase dengan skala kategori :

**Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media dan Materi**

Kategori Kelayakan	Nilai Skala
Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	80-100%
Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	60%-79%
Cukup Layak (revisi)	40%-59%
Kurang Layak (revisi)	21%-40%
Sangat Kurang Layak (revisi)	0-20%

(Sugiyono, 2022)

Angket lembar peserta didik dan guru dipergunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh hasil kepraktisan media pembelajaran KADO KEJU. Hasil perolehan peserta didik dan guru kemudian dihitung dengan memakai rumus persentase :

$$P = \frac{\Sigma \text{keseluruhan skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Persentase diatas dapat dikelompokkan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Media**

Nilai Skor	Kategori	Keterangan
80%-100%	Sangat Baik	Sangat Menarik (tidak perlu revisi)
60%-79%	Baik	Menarik (tidak perlu revisi)
40%-59%	Cukup Baik	Cukup Menarik (perlu revisi)
21%-40%	Kurang Baik	Kurang Menarik (perlu revisi)
0-20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Menarik (Harus revisi)

(diadaptasi dari Nurul, 2021)

Lembar soal *pretest* dan *posttest* berisi 10 pertanyaan sebagai instrumen untuk mengukur keefektifan media. Efektif tidaknya media dilihat dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu dengan skor 70. Apabila peserta didik mendapatkan nilai  $\geq 70$  dari 100 maka peserta didik tersebut dikatakan mencapai ketuntasan. Sedangkan ketuntasan klasikal didapat apabila 70% nilai berasal dari keseluruhan peserta didik mendapat  $\geq 70$ . Di bawah ini merupakan persentase ketuntasan klasikal

$$\% \text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{tuntas KKM}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

(Mahfud dan Hidayah, 2022)

Dari nilai persentase yang diperoleh. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan tujuan mengetahui keterkaitan sesudah dan sebelum penggunaan media dengan perumusan memakai *n-gain* seperti di bawah ini:

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

(diadaptasi dari Kurniawan, 2021)

Perolehan *n-gain* yang didapat selanjutnya di analisis dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 3 Kriteria *n-gain***

Nilai <i>gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Kurang

(diadaptasi dari Meltzer & David, 2022)

Berdasarkan nilai *n-gain* yang diperoleh, media pembelajaran KADO KEJU efektif jika mendapatkan hasil  $> 0,3$  berkategori sedang atau tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran KADO KEJU dengan materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia kelas V SD Negeri Karangsono Kabupaten Nganjuk. Tahapan ADDIE merupakan model dari penelitian dan pengembangan ini. Tahapan ADDIE pada akhir tahapannya memiliki evaluasi, dimana produk yang telah dikembangkan sudah melalui serangkaian secara sistematis dan memiliki kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan media lebih baik lagi nantinya. Tahapan diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Analisis

Pada tahapan analisis merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian model ADDIE. Pada tahapan ini dapat menggali informasi dengan menganalisis permasalahan serta kebutuhan yang ditemukan di lapangan. Analisis permasalahan dan kebutuhan ditemukan pada wawancara oleh peneliti bersama wali kelas V SD Negeri Karangsono dan beberapa peserta didiknya. Melalui wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat menganalisis bahwa guru menemukan masalah yaitu bagaimana mengajarkan mapel IPS materi jenis kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia sedangkan sarana prasarana terbatas, seperti halnya buku pelajaran atau paket saja. Guru membutuhkan alternatif yang efektif dalam menyampaikan pembelajaran. Peserta didik mengeluhkan pembelajaran IPS membosankan dan membuat kebingungan, peserta didik merasa jenuh jika harus belajar dengan buku paket yang berisi banyak tulisan. Dasar tersebut yang menjadikan peserta didik enggan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Adanya permasalahan yang timbul, peneliti menganalisis solusi yang praktis untuk diterapkan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran.

Tahapan ini menganalisis tentang materi dan kompetensi yang menjadi kewajiban guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik guna memberikan penyelesaian masalah dengan pengembangan media yang tepat sehingga konsep materi kegiatan ekonomi bagi peserta didik dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peneliti memilih media KADO KEJU sebagai media yang akan dikembangkan dalam penelitian dengan

pertimbangan penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu.

2. Desain

Setelah menemukan masalah dan kebutuhan yang telah di analisis pada lapangan dan menetapkan KADO KEJU sebagai pilihan media yang akan dikembangkan pada tahapan desain, disusunlah kerangka produk pengembangan media KADO KEJU berbasis visual dengan menyusun materi yang akan ditampilkan pada media, medesain kartu dan memilih materi bergambar yang akan ditampilkan. Pada tahap desain dibutuhkan persiapan alat dan bahan untuk mengembangkan media KADO KEJU.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, sesudahnya menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan. Selanjutnya ialah mengembangkan media KADO KEJU berbasis visual dengan memadukan bahan yang telah disiapkan. Menempelkan bagian magnet didalam kartu yang sudah didesain, magnet ini bertujuan untuk nantinya ketika dimainkan oleh peserta didik, kartu tidak tercecer kemana-mana. Setelah proses pengembangan media sudah usai, selanjutnya melakukan *cheking* atau pengecekan ulang sebelum melakukan validasi media ke validator. Kemudian media yang telah dikembangkan diberikan kepada ahli media untuk dinilai seberapa layak dengan lembar validasi yang peneliti buat. Validasi ini bertujuan mengumpulkan data penilaian dan masukan atau saran dari penilai media atau disebut validator. Saran dari validator terkait kekurangan pada media yang sudah dikembangkan nantinya akan dilakukan perbaikan atau revisi produk oleh peneliti.

Tahapan pengembangan media selesai dilakukan, selanjutnya validator memvalidasi media dan materi. Hasil dari validasi didapat dan diperoleh melalui masukan untuk memaksimalkan media yang dikembangkan supaya optimal. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi validasi media dan materi :

**Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Media dan Materi**

No	Keterangan	Indikator Penilaian	Skor	Total	P (%)
1.	Validasi Media	Menarik	12	76	89 %
		Mudah dilihat	15		
		Tepat	13		
		Logis	8		
		Terstruktur	13		

2.	Validasi Materi	Sederhana	15	41	68 %
		Keterkaitan	9		
		Konsistensi	11		
		Kecukupan	10		
		Kemenerikan	11		

Hasil diatas merupakan rekapitulasi yang didapatkan dari validator media diperoleh memakai rumus, skor persentase tersebut mendapatkan 89% untuk kelayakan media dengan kategori sangat layak dan 68% untuk materi dikatakan layak pada kriteria kelayakan berskala 5 tidak revisi. Data kualitatif di tahap validasi media memperoleh masukan atau saran dengan melengkapi identitas penulis dan identitas buku.

**Tabel 5. Hasil Revisi Media**

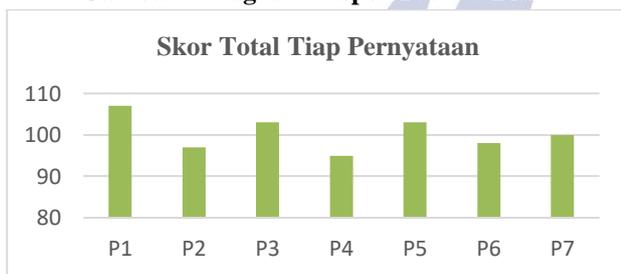
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
2.	Sebelumnya tidak ada profil penulis pengembang media.	

4. Implementasi

Pada tahapan ini, sesudah pengembangan media KADO KEJU dibuat dan mendapatkan penilaian dari validator, dikatakan baik, efektif dan efisien, selanjutnya media yang sudah dibuat dan mendapatkan nilai layak dipergunakan pada pembelajaran yaitu langkah berikutnya mengimplementasikan produk pada materi yang akan diteliti. Obyek tersebut pada kelas V SD Negeri Karangsono dengan peserta didik berjumlah 24 dan menebarkan angket respon kepada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Skor *pretest* dan *posttest* peserta didik menjadi tolak ukur media dikatakan efektif.

Media pembelajaran KADO KEJU sesudah validator memvalidasi media. Selanjutnya diuji coba dalam lapangan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Subyek uji coba yaitu pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangsono dan guru yang ikut serta menjadi pengamat pembelajaran. Kegiatan uji coba memperoleh *feedback* yaitu guru dan peserta didik berupa lembar angket dengan skala *likert* 1 sampai dengan 5. Kemudian data respond pengguna diolah menggunakan nilai rata-rata dari lembar angket yang sudah dibagikan. Lembar angket peserta didik berisi 7 pertanyaan. Di bawah ini merupakan hasil rekapitulasi respon peserta didik secara keseluruhan yang digambarkan melalui diagram batang.

**Gambar 1. Diagram Respon Peserta Didik**



Hasil diagram diatas diperoleh bahwa 3 dari 24 peserta didik menilai maksimal 35, 34 sebanyak 1 peserta didik, 33 sebanyak 1 peserta didik, 32 sebanyak 4 peserta didik, 31 sebanyak 2 peserta didik, 29 sebanyak 3 peserta didik, 26 sebanyak 4 peserta didik, 25 sebanyak 2 peserta didik, 24 sebanyak 3 peserta didik, dan 23 sebanyak 1 peserta didik. Nilai tersebut kemudian dijumlahkan dengan perolehan nilai sebesar 703 dari skor maksimal 840. Kemudian skor tersebut dihitung menggunakan persentase sebesar 84% dengan kategori menarik. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran KADO KEJU dapat menarik ketertarikan peserta didik.

Guru merupakan penilai dan pengguna media pembelajaran KADO KEJU, guru ikut serta dalam memberikan penilaian pada lembar angket dengan tujuan untuk menilai kepraktisan media bagi guru. Angket respon guru terdiri atas 17 pernyataan berbentuk soal dengan kriteria 1 sampai dengan 5 menggunakan skala *likert*. Berikut merupakan rekapitulasi guru sebagai respon dalam pengguna media pembelajaran KADO KEJU :

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Guru**

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kualitas Konten Materi Pembelajaran	27
2.	Penyajian Media	43

3.	Penggunaan	9
<b>Jumlah</b>		<b>79</b>

Rekapitulasi diatas dapat dipersentasekan dengan rumusan, diperoleh penilaian senilai 93% berkategori sangat menarik. Guru berkomentar jika media telah sesuai dengan materi dan RPP. Media pembelajaran KADO KEJU membuktikan bahwa dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan guru ketika mengajarkan materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha Masyarakat Indonesia.

Uji efektifitas media pembelajaran diperoleh melalui uji *pretest* dan *posttest* dengan melihat penurunan atau peningkatan. Perubahan tingkat perolehan nilai tes peserta didik menggambarkan pemahaman peserta didik naik atau menurun.

Dibutuhkan rumus *n-gain*, untuk menilai keefektifan individu peserta didik. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran KADO KEJU diperlukan *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik**

No.	Nama	Jumlah	Rata-rata
1.	Hasil <i>Pretest</i>	1300	54
2.	Hasil <i>Posttest</i>	1880	78
3.	<i>n-gain</i>	12,92	0,54

Perolehan nilai *pretest* dan *posttest* seluruh peserta didik dalam rata-rata terpaparkan didalam tabel diatas, berdasarkan rekapitulasi data yang didapat, rata-rata nilai *pretest* yang didapat sebesar 54. Sementara, rata-rata nilai *posttest* didapat sebesar 78. Peningkatan hasil pemahaman dapat dihitung menggunakan *n-gain*.

Skor *n-gain* diperoleh dari total seluruh nilai *n-gain* peserta didik sebesar 0,54 yang dikategorikan sedang. Untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik, diperlukan nilai hitung menggunakan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peserta didik, dengan dirumuskan:

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

$$g = \frac{78 - 54}{100 - 54}$$

$$g = \frac{24}{46}$$

$$g = 0,52$$

Perolehan nilai sebesar 0,52 dengan kategori sedang merupakan data rumusan yang diperoleh

menggunakan rumus *n-gain* mengungkap adanya peningkatan peserta didik dalam memahami materi.

KKM merupakan kriteria yang digunakan sebagai patokan sekolah dalam penelitian yaitu senilai 70. Dengan demikian, ketuntasan klasikal yang memerlukan ketuntasan jumlah peserta didik dapat dirumuskan :

$$\%Ketuntasan\ Klasikal = \frac{\sum tuntas\ KKM}{jumlah\ siswa} \times 100\%$$

$$\%Ketuntasan\ Klasikal = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$\%Ketuntasan\ Klasikal = 87,5\%$$

Berdasarkan perolehan persentase diperoleh sebesar 87,5% sebagai ketuntasan klasikal.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran KADO KEJU, uji-t berpasangan menjadi alternatif untuk mendapatkan pemahaman peserta didik apakah berbeda dengan sebelum dan sesudah mengimplementasikan media. Dapat dirumuskan hipotesis:

Ho : Tidak ada pengaruh nilai rata-rata peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran KADO KEJU.

Ha : Ada pengaruh nilai rata-rata peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran KADO KEJU.

Ho ditolak apabila diperoleh signifikansi (*2 tailed*) < 0,05, dan Ho diterima apabila nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05. Di bawah ini merupakan tabel hasil uji-t berpasangan yang telah dihitung menggunakan SPSS versi 23 atau disebut dengan *paired samples test*:

**Tabel 8. Hasil Uji-t Berpasangan (Paired Samples Test)**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST-POST-TEST	-24,16867	13,16011	2,68630	-29,72389	-18,60864	-9,966	23	,000

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai signifikansi diperoleh <0,05 disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Penggunaan media pembelajaran KADO KEJU memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan simpulan tersebut, dapat dikatakan jika media pembelajaran KADO KEJU yang telah dikembangkan, efektif digunakan untuk Pelajaran IPS kelas V materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, setelah melakukan tahap implementasi. Tindakan yang harus dilakukan peneliti yaitu menganalisis kekurangan dari media KADO KEJU yang telah dikembangkan dan di implementasikan di lapangan. Apabila media yang dikembangkan tidak memiliki revisi atau dirasa sudah memadai maka media KADO KEJU berbasis visual sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

**Pembahasan**

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran KADO KEJU yang usai diimplementasikan, hasil data yang didapatkan dapat dianalisis lebih mendalam mengenai kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan media. Kevalidan media dapat diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi, kepraktisan media dapat diperoleh dan diukur melalui angket peserta didik dan angket respon guru, dan keefektifan media dapat diukur dan diketahui keefektifannya melalui soal dan jawaban peserta didik melalui soal *pretest* dan *posttest*. Adapun dari hasil-hasil data yang ditemukan dapat dianalisis dan dijabarkan dibawah ini sebagai berikut:

Media yang dibuat dan kembangkan ialah media kartu domino berbasis visual dengan materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Kartu domino merupakan sebuah kartu yang disusun berbentuk persegi panjang disetiap lembar kartunya dimana di dalamnya memuat bulatan berwarna sebagaimana bentuk atau ciri khasnya. Menurut Nurhamidin Fauzan & Suprijono, (2018) mengatakan bahwa bermain menggunakan kartu domino melatih kepada ketepatan dan kecepatan pemain atau dikelompok ketika pemecahan tantangan pada permainan. Peneliti memilih permainan kartu domino karena kartu domino cocok digunakan sebagai solusi dan alternatif bagi guru dan murid untuk menggugah motivasi belajar peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar. Gagasan tersebut diungkapkan oleh Nurfitriyanti dan Lestari (dalam Rochmiyatun Astri, 2023) bahwa kartu domino cocok digunakan sebagai pembelajaran karena efektif dan lebih berhasil dari pada menggunakan metode konvensional berupa ceramah, disebabkan oleh pembelajaran menggunakan kartu domino lebih mengasyikan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dengan memahami pembelajaran yang dipelajari.

Penilaian media memakai skala *likert* 1-5 dimulai dari kriteria sangat tidak memenuhi keseluruhan indikator

hingga kriteria sangat memenuhi keseluruhan indikator. Pada validasi yang dilakukan validator diperoleh nilai dengan rumus mendapatkan persentase akhir 89% yang memiliki kategori media sangat layak atau valid digunakan tanpa revisi, dengan catatan penambahan identitas buku panduan media pembelajaran KADO KEJU.

Perlunya memperhatikan aspek penilaian dengan indikator yang tepat terhadap peserta didik berpengaruh terhadap pemahaman dan antusias mereka dalam mengaplikasikannya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Rachmadyanti, (2018) bahwa ukuran font yang sesuai akan meminimalisir kekurangan ketepatan media saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil perolehan skor dari validator ahli media yang selesai dihitung menggunakan rumus diperoleh hasil kategori media sangat layak atau valid digunakan tanpa revisi, dengan catatan penambahan identitas buku panduan media pembelajaran KADO KEJU. Dengan adanya penambahan identitas pada buku panduan media KADO KEJU menjadikan pengguna atau user tidak kebingungan ketika menggunakan, selain itu buku panduan yang dilengkapi dengan identitas akan menjadikan media yang digunakan tepat sasaran dengan materi yang digunakan atau dibutuhkan.

Peneliti memilih jenis kertas yaitu *artpaper* karena mudah ditemukan dimana mana dan *artpaper* mampu memberikan tampilan visual yang menarik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gunawan & Bima Wicandra (2019) bahwa media visual dapat memberikan kesan keren dan menarik baik peserta didik. Selain itu, pada media KADO KEJU, peneliti menambahkan fitur berupa magnet, fungsinya agar peserta didik dapat bermain dengan kondusif dikarenakan magnet merupakan benda yang konkret dan dapat divisualisasikan. Kusumaningrum & Nuriadin, (2022) mengungkapkan bahwa media konkret berguna bagi guru ketika memberikan materi pada peserta didik. Media yang dikembangkan memuat bahan tidak hanya kertas *artpaper*, diantaranya tinta, magnet, kardus, bolpoin, lem bakar, tusuk sate, dan alat yang digunakan diantaranya gunting, cutter, dan penggaris. Media yang dikembangkan memuat pembelajaran IPS materi tentang kegiatan ekonomi dan jenis usaha pada kelas V sekolah dasar. Media KADO KEJU memiliki ukuran yang sama disetiap kartunya, yaitu berukuran 10x5 cm.

Setelah melakukan penambahan, media pembelajaran KADO KEJU telah sangat valid digunakan sebagai media pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Sesuai dengan pendapat Nurfitriyanti dan Lestari (dalam Rochmiyatun Astri, 2023) yang menyatakan bahwa kartu domino cocok digunakan sebagai pembelajaran karena efektif dan lebih berhasil dari pada menggunakan metode konvensional berupa ceramah, disebabkan karena pembelajaran menggunakan kartu domino lebih mengasyikkan sehingga

menarik minat peserta didik untuk memahami pelajaran yang dipelajari.

Pada faktanya, peserta didik sangat antusias dalam mengaplikasikan media pembelajaran KADO KEJU saat pembelajaran sedang berlangsung. Sesuai pendapat dari Firmadani, (2020) bahwa manfaat praktis adanya media pembelajaran diantaranya peserta didik dapat terarahkan perhatiannya, memunculkan minat belajar mereka, hubungan yang terjalin langsung antar guru dan peserta didik, peserta didik dengan lingkungan, dan kemampuan peserta didik dapat meningkat ketika mereka berminat belajar secara mandiri. Selain itu, media pembelajaran berfungsi mempermudah penyajian dengan baik dari segi informasi, tampilan, dan pesan, dapat memperjelas materi serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan pemanfaatan media, dan dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang.

Penilaian materi pada media pembelajaran KADO KEJU memakai skala *likert* 1 hingga skor 5 dimulai dari kriteria sangat tidak memenuhi keseluruhan indikator hingga kriteria sangat memenuhi keseluruhan indikator. Validasi materi terdiri dari dua penilaian, diantaranya menilai kesesuaian materi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi pada media dan validasi soal *pretest* dan *posttest* yang menjadi pedoman untuk mengumpul dan menyimpulkan efektifitas produk media tersebut.

Pada penilaian validasi materi yang telah dilakukan oleh validator, didapatkan kritik dan saran berupa pembenaran pemenggalan kata dan kerapian petunjuk pada buku panduan media KADO KEJU. Pernyataan tersebut sesuai pada prinsip pengembangan media yang dikemukakan oleh William W.Lee dan Diana L.Owens (dalam Al Idrus dkk., 2020) menyatakan bahwa prinsip pengembangan media diantaranya terdiri dari (1) merancang bagan dari keterbaruan media yang standar, spesifik, dan alatnya. (2) mencocokkan kerangka media yang telah dibuat dengan bagian yang akan dikembangkan. (3) meninjau ulang dan perbaiki produk. (4) implementasi produk akhir.

Hasil akhir persentase nilai pada validasi materi yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus yaitu sebesar 68% yang apabila dilihat dari tabel kelayakan dapat dikategorikan bahwa materi pada media pembelajaran KADO KEJU layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Hasil akhir persentase yang didapat melalui lembar soal *pretest* dan *posttest* yang telah diolah memakai rumus yaitu sebesar 92% dan berpacu pada tabel kelayakan memenuhi kriteria sangat valid untuk dijadikan sebagai instrumen pengambilan data keefektifan penggunaan media yang telah dikembangkan. Fungsi adanya soal *pretest* dan *posttest* sebagai tolak ukur bahwa media

pembelajaran yang diimplementasikan memiliki pengaruh atau tidaknya.

Analisis soal *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk memperoleh keefektifitas media sebelum dan sesudah diimplementasikan biasanya memakai *paired sample t-test* pada SPSS Rizki & Wildaniati, (2021). Pada uji coba *paired sample t-test* penggunaan media pembelajaran KADO KEJU memperoleh nilai  $<0,05$  sehingga dikatakan media pembelajaran KADO KEJU mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya, materi pada media pembelajaran KADO KEJU telah sangat layak dipergunakan dalam pembelajaran IPS SD kelas V materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

Kepraktisan media pembelajaran KADO KEJU dinilai berdasarkan respon pengguna media. Respon pengguna media dalam penelitian yang dilakukan yaitu peserta didik dan guru, sehingga didapati pengambilan kepraktisan data media dari angket respon guru dan peserta didik. Angket merupakan alat untuk mengukur kepraktisan pengembangan media KADO KEJU. Pendapat ini diungkap oleh Masykur dkk., (2021) bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang usai diimplementasikan menggunakan lembar angket respon pengguna. Lembar angket peserta didik berisi 7 pertanyaan diantaranya : (1) Media KADO KEJU membuat saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (2) Saya lebih mudah memahami materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia melalui media KADO KEJU. (3) Belajar tidak monoton dan membosankan serta lebih menyenangkan dengan media KADO KEJU. (4) Gambar-gambar dalam media KADO KEJU sangat menarik dan membuat saya jelas dalam memahami materi. (5) Huruf dan warna yang ditampilkan sudah sesuai, sehingga mempermudah saya dalam membaca materi. (6) Isi materi dalam media KADO KEJU sangat mudah dipahami. (7) Media KADO KEJU meningkatkan motivasi dan keaktifan saya dalam pembelajaran. Dengan pengambilan data memakai skala *likert* 1 hingga 5. Dari jumlah nantinya, skor individu secara maksimal 35 dan jumlah skor keseluruhan ialah 840. Skala *likert* digunakan untuk mempermudah dalam mencari nilai atau skor dari nilai *checklist* untuk di persentasekan dari paling rendah ke tinggi menurut Setyawan & Sukmana, (2021).

Menurut Sigit, (2022) skala *likert* merupakan skala yang dapat dipergunakan sebagai alat ukur untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Pada umumnya, skala *likert* yang digunakan untuk angket respon peserta didik antara 1 sampai dengan 5 dengan kategori skor (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, (5) sangat setuju. Sedangkan, angket respon guru yang digunakan antara 1 sampai dengan 5 dengan kategori (1) sangat tidak

baik, (2) tidak baik, (3) cukup baik, (4) baik, (5) sangat baik. Skala *likert* yang baik adalah skala *likert* yang disusun berdasarkan pernyataan-pernyataan yang dapat mengeskpresikan perasaan responden melalui pilihan-pilihan yang peneliti buat dengan tujuan salah satunya sebagai alat ukur untuk mengukur keefektifan suatu penelitian. Menurut Suasapha, (2020) skala *likert* dapat disusun dengan mempertimbangkan dan memastikan bahwa instrumen yang dihasilkan benar-benar dapat mengukur sikap dari responden yang diteliti, perihal yang harus diperhatikan dalam menyusun skala *likert* yang baik diantaranya: menyusun pernyataan, menyusun pernyataan yang dapat memunculkan sikap yang sebenarnya responden rasakan, dan menyusun pernyataan dengan pilihan kata yang tepat.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, didapati bahwa, 3 dari 24 peserta didik menilai maksimal 35, 34 sebanyak 1 peserta didik, 33 sebanyak 1 peserta didik, 32 sebanyak 4 peserta didik, 31 sebanyak 2 peserta didik, 29 sebanyak 3 peserta didik, 26 sebanyak 4 peserta didik, 25 sebanyak 2 peserta didik, 24 sebanyak 3 peserta didik, dan 23 sebanyak 1 peserta didik. Hasil perolehan nilai tersebut yang kemudian dijumlahkan dan diperoleh hasil nilai sebesar 703 dari skor maksimal 840. Hasil persentase akhir dari perhitungan keseluruhan menggunakan rumus yaitu sebesar 84% dengan kategori sangat menarik apabila dikategorikan menurut label kemenarikan media.

Untuk hasil persentase setiap kategori pertanyaan bagi peserta didik diantaranya : persentase pertanyaan (1) media KADO KEJU yang membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sebesar 13% (2) peserta didik mudah memahami materi jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia melalui media KADO KEJU sebesar 12% (3) belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan media KADO KEJU bagi peserta didik sebesar 12%, (4) gambar-gambar dalam media KADO KEJU sangat menarik dan membuat peserta didik jelas dalam memahami materi sebesar 11% (5) huruf dan warna yang ditampilkan sudah sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca materi sebesar 12%, (6) isi materi dalam media KADO KEJU sangat mudah dipahami peserta didik sebesar 11%, (7) media KADO KEJU dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sebesar 11%. Data kualitatif dihimpun dari peserta didik antara lain kritik, pesan dan masukan diantaranya peserta didik sangat senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media KADO KEJU, sebaiknya cara bermain KADO KEJU jangan seperti tangga agar peserta didik tidak merasa kebingungan, peserta didik merasa senang apabila pembelajaran dilakukan dengan bermain setiap harinya. Dari saran dan masukan tersebut sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lutfi A, dkk.,

(2021) bahwa penggunaan media berbentuk permainan dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut terlihat dan menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran KADO KEJU dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran KADO KEJU juga dilakukan penilaian oleh guru yang ikut serta mengamati pada saat kegiatan uji coba berlangsung. Angket respon guru terdiri dari 17 pertanyaan dengan skala penilaian menggunakan skala *likert* 1 sampai dengan 5 diantaranya: (1) Kesesuaian isi materi dengan KI. (2) Kesesuaian isi materi dengan KD. (3) Kesesuaian isi materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran. (4) Kebenaran materi yang disajikan dalam media. (5) Kedalaman isi materi sesuai dengan karakteristik peserta didik. (6) Kejelasan isi materi, (7) Kesesuaian gambar yang dipilih dengan materi. (8) Penggunaan kalimat dalam materi mudah dipahami peserta didik. (9) Kelengkapan materi pada media pembelajaran sudah terpenuhi. (10) Kemenarikan penyajian media. (11) Kualitas soal kuis sudah baik. (12) Kemenarikan tampilan media. (13) Ketepatan penulisan warna *background* pada media. (14) Memenuhi unsur 2 dimensi. (15) Keterbacaan teks materi yang disajikan. (16) Kejelasan alur penggunaan media. (17) Kemudahan dalam penggunaan media.

Hasil respon guru diperoleh nilai akhir sebesar 79. Hasil nilai tersebut kemudian di persentasekan dan dihitung menggunakan rumus sehingga didapati persentase sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Guru memberikan catatan bahwa media sudah sesuai dengan materi dan RPP. Hubungan antara media dengan RPP yaitu pelengkap agar pembelajaran lebih sistematis dan terarah, sejalan dengan pendapat Saitya dkk., (2022) bahwa tujuan dari adanya RPP agar pembelajaran lebih efektif dan sistematis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran KADO KEJU dapat membantu mengatasi kendala guru akan keterbatasan media pembelajaran serta memenuhi kepraktisan untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS SD khususnya pada kelas V. Dengan demikian, media pembelajaran KADO KEJU sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas V SD materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

Keefektifan media dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran, dan menurut Milala dkk., (2022) mengungkapkan pembelajaran dikatakan efektif, jika tujuan pembelajaran tercapai. Untuk menentukan hasil belajar peserta didik dalam uji coba pada penelitian yang dilakukan digunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan uji coba produk dilakukan yaitu diawali dengan pembelajaran

untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik diawal. Kemudian soal *posttest* diberikan kepada peserta didik setelah media diuji coba atau diimplementasikan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah penggunaan media. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 10 pertanyaan dengan skor maksimal 100.

Dari 10 soal, 4 diantaranya tergolong aspek C1 (mengingat) dengan indikator menyebutkan tokoh di bidang usaha ekonomi kelompok, menyebutkan bentuk aktivitas ekonomi, menyebutkan landasan idiil badan usaha, dan menyebutkan nama ahli di bidang ekonomi, 4 diantaranya tergolong C2 (memahami) dengan indikator memahami badan usaha milik negara, memahami contoh usaha di bidang ekonomi, memahami kegiatan usaha ekonomi masyarakat sesuai dengan letak geografinya, dan memahami usaha ekonomi yang dilakukan secara kelompok, 1 diantaranya C4 (menganalisis) dengan indikator faktor yang mempengaruhi kegiatan ekonomi, dan 1 diantaranya C3 (mengaplikasikan) dengan indikator implementasi kegiatan ekonomi di bidang barang. Terdapat 1 soal yang menggunakan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) tujuannya agar peserta didik dapat berfikir secara kritis. Adapun pentingnya soal HOTS menurut Kunanti, (2021) bagi peserta didik yaitu soal HOTS menempa mereka dengan maksud supaya peserta didik dapat berfikir kreatif dan kritis sehingga adanya tantangan global seiring zaman yang terus berkembang dapat dilalui dan bertahan dengan baik, harapannya peserta didik dapat menjadi manusia yang berkualitas dan terus berkembang. Pentingnya taksonomi bloom pada ranah kognitif bagi peserta didik sangat penting digunakan sebagai indikator pengembangan keahlian anak melalui pengetahuan yang mereka miliki, guru dapat mengetahui berhasil tidaknya capaian pembelajaran dan menemukan solusi dalam pembelajaran melalui ranah kognitif, sehingga guru dapat menentukan dan memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan nantinya untuk membuka wawasan peserta didiknya. Sesuai yang dikemukakan oleh Arifudin, (2023) bahwa taksonomi bloom ialah ranah kognitif, dimana dalam ranah kognitif dapat mengembangkan keahlian peserta didik melalui pengetahuan, yang dibuktikan dan ditunjukkan oleh peserta didik melalui pencapaian dan pemahaman yang mereka peroleh.

Peserta didik harus berlatih cekatan dan bisa mengatasi masalah yang dihadapi baik didalam maupun diluar diri mereka. Hal tersebut diperkuat oleh gagasan Utami & Puspitasari (2022) bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik, hal ini diperlukan karena untuk melatih peserta didik supaya terbiasa menghadapi berbagai macam-macam permasalahan yang ada, baik permasalahan dalam pembelajaran, masalah dalam bidang studi lainnya,

ataupun permasalahan yang ditemui pada kehidupannya sehari-hari yang semakin beragam.

1 dari 10 soal peserta didik banyak menjawab salah pada aspek menganalisis dengan indikator faktor yang mempengaruhi kegiatan ekonomi. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik tiap individu kemudian diolah menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi setelah penggunaan media. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik yaitu sebesar 54, sementara nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 78.

Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut, untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik secara keseluruhan dalam kelas maka diolah kembali hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan *n-gain* dan diapatkan hasilnya sebesar 0,54 dan apabila dikategorikan dalam tabel kriteria menunjukkan peningkatan dengan kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran KADO KEJU peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) (dalam Firmadani, 2020) manfaat media pembelajaran secara menyeluruh antara lain : materi pelajaran yang disampaikan dapat disamaratakan, kegiatan selama belajar mengajar lebih jelas dan menarik perhatian dan minat peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bervariasi, efektifitas dan efisiensi waktu dan tenaga, memicu semangat belajar peserta didik selama dikelas sehingga nantinya memiliki pengaruh terhadap kualitas belajarnya, media dapat membantu peserta didik dalam belajar dan memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimanapun tempat atau lingkungannya, dengan adanya media dapat menumbuhkembangkan sikap positif baik peserta didik terhadap materi dan proses belajar, serta guru menjadi lebih aktif, produktif, dan terampil, kreatif, dan terarah.

Selain perhitungan menggunakan *n-gain*, berdasarkan data yang telah diperoleh dianalisis juga mengenai ketuntasan klasikal peserta didik untuk mengetahui ketuntasan secara keseluruhan dari hasil uji coba produk media pembelajaran. Nilai ketuntasan minimum di SD Negeri Karangsono Kabupaten Nganjuk yaitu 70, sehingga peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih dari 70. Untuk menghitung ketuntasan klasikal peserta didik dalam bentuk persentase dapat dibandingkan dengan jumlah peserta didik yang tuntas dengan jumlah seluruh peserta didik dalam kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik yang tuntas yaitu 21 dari 24 peserta didik, sehingga nilai ketuntasan klasikal peserta didik yaitu sebesar 87,5%.

Selain itu, berdasarkan pada hasil hitung uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) didapati telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran KADO KEJU terhadap hasil belajar peserta didik diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig 2-tailed*) yaitu  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat ditarik sebuah analisis bahwa terjadi perbedaan signifikan antara hasil nilai peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran KADO KEJU pada pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran KADO KEJU dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran KADO KEJU dapat berpengaruh dan membangkitkan antusias, keaktifan serta minat peserta didik ketika pembelajaran, memberikan alternatif pemecahan masalah bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan media kartu domino meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik Herawati, (2017). Pada penelitian sebelumnya, konsep kartu domino dibuat masih berbentuk kartu sederhana. Sehingga, dalam penelitian ini dibuat dengan menambahkan magnet agar peserta didik lebih fleksibel dalam menggunakannya. Materi yang digunakan dalam uji coba ialah materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia dengan Kompetensi Dasar “3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa”. Dengan demikian, dibuat indikator pada pembelajaran yaitu menyebutkan contoh kegiatan ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok, membandingkan kegiatan ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok, dan mencocokkan gambar sesuai jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok.

Media KADO KEJU pada pengembangannya, memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari media pembelajaran KADO KEJU diantaranya, mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik disebabkan karena media yang disajikan berbentuk permainan yang menarik, media pembelajaran KADO KEJU ditampilkan dengan unsur dua dimensi dengan gambar yang bermacam sesuai pada apa yang peserta didik temukan dalam lingkungan sehari-hari sehingga mudah diingat, media pembelajaran KADO KEJU dilengkapi magnet sehingga peserta didik tidak gaduh atau bingung ketika memainkan, bahan yang digunakan dalam KADO KEJU aman dan mudah didapatkan, dan media pembelajaran KADO KEJU disajikan secara nyata bisa disentuh dan diraba oleh peserta didik.

Selain pada kelebihan, terdapat kelemahan pada media KADO KEJU, diantaranya yaitu, pembuatan desain menggunakan ukuran dan ketelitian sehingga memerlukan waktu yang cukup lama, bahan yang digunakan merupakan kertas *printout* dimana kertas tersebut akan rentan sobek dan luntur, dan membutuhkan banyak kartu karena bermainnya efektif digunakan secara berkelompok dengan anggota 4-6 orang.

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran KADO KEJU telah dilakukan, diharapkan menjadi solusi yang ada pada mata pelajaran dan pembelajaran IPS sekolah dasar khususnya pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KADO KEJU yang menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KADO KEJU sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia. Hasil penilaian media dan materi oleh validator menunjukkan bahwa media KADO KEJU memenuhi kriteria dengan bukti nilai validasi media sebesar 89% dengan kategori sangat layak dan nilai validasi materi sebesar 68% dengan kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Dikatakan praktis digunakan dengan dibuktikan hasil respon peserta didik sebesar 84% dengan kategori sangat menarik dan respon guru sebesar 93% dengan kategori sangat menarik. Selain itu, media pembelajaran KADO KEJU dikatakan efektif dengan dibuktikan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan menggunakan rumus *n-gain* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang. Sementara itu, ketuntasan klasikal peserta didik dalam persentase sebesar 87,5%. Perhitungan hasil uji-t berpasangan dengan asumsi berdistribusi normal memperoleh nilai signifikansi  $<0,05$  yang memiliki arti ada pengaruh rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran KADO KEJU pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia.

### Saran

Setelah media pembelajaran KADO KEJU diuji keefektifan dan kelayakan. Didapatkan saran diantaranya (1) Media pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat bagi guru dalam mengatasi masalah dan keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran pada kelas V mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakat Indonesia di sekolah dasar. (2) Media pembelajaran yang dikembangkan berguna untuk peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dalam

materi jenis usaha mandiri dan kelompok kelas V sekolah dasar. (3) Saran yang dapat diberikan berupa media berbentuk permainan seperti aplikasi, sehingga dapat lebih praktis diakses dimana dan kapanpun. (4) Media pembelajaran yang telah dikembangkan memberikan manfaat bagi penelitian lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Idrus, S. W., Purwoko, A. A., Hadisaputra, S., & Junaidi, E. (2020). Pengembangan Modul Praktikum Kimia Lingkungan Berbasis Green Chemistry Pada Mata Kuliah Kimia Lngkungan. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 541–547. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2171>
- Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan di Indonesia. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Nomor 1).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2, 95.
- Fitri Milenia, A. (2021a). Media Pembelajaran Domino Nusantara (Dora) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *All rights reserved*, 1(2), 135–144. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.376>
- Gunawan, H., & Bima Wicandra, O. (2019). Perancang Card Game Dengan Tema Karakter SUPERHERO Indonesia.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Dalam *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4, Nomor 2). <http://www.aftanalisis.com>
- Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 66–87.
- Kunanti, E. S. (2021). Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society Penyusunan Pengembangan Penilaian Berbasis HOTS.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. In *JPPMS* (Vol. 5, Issue 2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613–6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>

- Lutfi, A. A. N. Q. A. N. (2021). Gamafisika Untuk Pendidikan Pembelajaran Kimia Yang Menyenangkan Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Masykur, R., Nofrizal, ;, & Syazali, ; Muhamad. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Dalam Jurnal Pendidikan Matematika (Vol. 8, Nomor 2).
- Milala, H. F., Jurusan, J., Elektro, T., Teknik, F., & Jurusan, E. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player.
- Munawarah, Raudatul. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022. SKRIPSI. Bondowoso: Universit
- Nurhamidin Fauzan, & Suprijono, A. (2018b). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. Dalam Journal Pendidikan Sejarah (Vol. 6, Nomor 4).
- Rayanto, Y. H. S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R&D: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Rizki, S., & Wildaniati, Y. (2021). Efektifitas Bahan Ajar Dan Media Berbasis ICT Pada Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat (Vol. 4, Nomor 2).
- Rochmiyatun Astri. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz. Dalam Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil) (Vol. 1, Nomor 1).
- Saitya, I., Olahraga, P., & Harapan Bima, S. (2022). PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior>
- Setyawan, E., & Sukmana, F. (2021). Penilaian Standar Mutu Pada Aplikasi Tiket Bioskop dengan ISO 27001 dan Fishbone Analisis (*Assessment of Quality Standard In Cinema Ticket Application With ISO 27001 and Fishbone Analysis*). 2(4), 214–222.
- Silmi, Q. M., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jurnal Peneitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sigit, I. (2022). Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Program Corporate Social Responsibility Kampung Bioflok Laju.
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Tarigan, F. E. D. B., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Utami, H. S., & Puspitasari, N. (2022). Kemampuan pemecahan masalah siswa smp dalam menyelesaikan soal cerita pada materi persamaan kuadrat.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar.
- Yuliani Wiwin, dkk. (2021). Metode Penelitin Pengembangan (R&D) Dalam Bimbingan Dan Konseling. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>.