

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
DOMINOMATERI BAGIAN TUBUH HEWAN BAGI SISWA
KELAS IV SDNOMOR 4 KEROBOKAN BADUNG TAHUN
AJARAN 2021/2022**

Oleh

**Ni Ketut Nita Pradnyawati, NIM 1811031246
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV (3) Mengetahui efektifitas media pembelajaran kartu domino Materi Bagian Tubuh Hewan bagi Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket/kuisisioner dan metode tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh dengan instrumen angket dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis statistik dengan melakukan uji-t. Adapun hasil penelitian ini yaitu (1) Rancang bangun media pembelajaran kartu domino yaitu kartu yang dicetak dengan kertas tebal, bagian depannya terbagi menjadi dua bagian yang berisi materi bagian tubuh hewan dan digunakan dengan cara menghubungkan kartu. (2) Kelayakan media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan dipaparkan sebagai berikut hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 92,5%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 92,8%, ahli media pembelajaran sebesar 91,7%, uji coba perorangan sebesar 92,5%, uji coba kelompok kecil sebesar 93,6%, dan uji coba lapangan sebesar 93,1%. Presentase yang diperoleh secara keseluruhan mencapai kualifikasi sangat baik. (3) Hasil uji hipotesis dengan uji-t dependent memperoleh $t_{hitung} = 7,835$ dengan $df = 26$, $t_{tabel} = 1,706$ maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga media pembelajaran kartu domino dapat dinyatakan efektif.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Domino.

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of the domino card learning media for animal body parts for grade IV students (2) determine the feasibility of domino card learning media for animal body parts for fourth grade students (3) determine the effectiveness of the domino card learning media for the material section Animal Body for Class IV Elementary School Number 4 Kerobokan Badung Academic Year 2021/2022. This study uses the ADDIE development model. Data was collected using the questionnaire/questionnaire method and the test method. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis to process the data obtained with a questionnaire instrument and inferential statistical analysis to test statistical hypotheses by performing a t-test. The results of this study are (1) the design of the domino card learning media, namely cards printed on thick paper, the front part is divided into two parts containing the material of animal body parts and used by connecting cards. (2) The feasibility of learning media dominoes for animal body parts is described as follows, the results of the learning content expert test are 92.5%, the learning design expert test is 92.8%, the learning media expert is 91.7%, individual trials are 92.5%, small group trial of 93.6%, and field trial of 93.1%. The percentage obtained as a whole achieves very good qualifications. (3) The results of hypothesis testing with dependent t-test obtained $t_{count} = 7,835$ with $df = 26$, $t_{table} = 1,706$, it can be seen that $t_{count} > t_{table}$, so that the domino card learning media can be declared effective.

Keywords: Development, Learning Media, Domino Card,

