

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE DOMINO* MELALUI APLIKASI *COREL DRAW X7*
PADA SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Vika Arivatur Ramadhani
NIM : T20194009

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE DOMINO* MELALUI APLIKASI *COREL DRAW X7*
PADA SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui oleh
Dosen pembimbing



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 1986100220115031004

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE DOMINO MELALUI APLIKASI COREL DRAW X7
PADA SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI


Telah diuji dan diterima
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Juni 2023

Ketua

Sekretaris


Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I.
NIP.19740905 200710 1 001


Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NUP. 2019118201

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

()

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

()



Menyetujui,
Dekan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP: 196405111999032001

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar! .” (Q.S. Al-Baqarah [2] : 31).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama, 2019.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan dan kelancaran dalam menyelesaikan sekaligus mengakhiri masa study saya di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Tidak lupa pula sholawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang saya harapkan syafaatnya di hari akhir nanti. Skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan dengan proses yang lancar tanpa dukungan dari orang-orang yang sangat saya banggakan dan sayangi. Untuk itu skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang tercinta :

1. Ayah dan Ibu yang sangat saya sayangi dan saya cintai, Sunardi dan Siti Hanifah yang telah menjadi *support system* terbaik dalam hidup saya. Berjuang dengan begitu dahsyatnya demi sebuah gelar S.Pd dibelakang nama putrinya, rela berpisah jarak demi membiayai masa belajar anaknya. Terimakasih banyak Ayah dan Ibu tanpa kalian saya tidak akan bisa sampai di titik ini. Saya bangga, beliau bukan lulusan sarjana tapi beliau mati-matian demi menjadikan putrinya sebagai lulusan sarjana.
2. Tante saya Mila Yatimatul Isnayni S.Pd., yang sangat saya sayangi. Terimakasih atas motivasi dan bantuan yang telah dilakukan demi kelancaran skripsi saya. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kelancaran rezeki. Aamiin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar sebagai syarat menyelesaikan program sarjana.

Kelancaran dan kesuksesan skripsi ini penulis dapatkan karena bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis menyadari dan mengucapkan terima kasih dengan sepuh hati kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu memberikan segala fasilitas yang penulis butuhkan demi lancarnya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segenap ilmu, motivasi, dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah meluangkan waktu untuk memberikan segenap ilmu, motivasi serta menyetujui penelitian ini untuk dilaksanakn hingga selesai seperti sekarang.
5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.,I, selaku dosen pembimbing. Terima kasih sudah meluangkan waktu dan tenaganya untuk senantiasa memberikan bimbingan, motivasi dan arahan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia dan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Dzikirillah, selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di lembaganya..

8. Ibu Triwahyuningtyas, S.Pd., selaku wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang telah membantu dalam memberikan motivasi, bimbingan dan arahan selama proses penelitian.
9. Siswa-siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang telah bersedia membantu melancarkan peneliti ini.
10. Teman-teman PGMI kelas D1, yang sudah saya anggap sebagai keluarga saya. Terima kasih atas segala dukungan dan semangatnya.

Penulis sangat menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pun penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi skripsi ini lebih baik dan sempurna.

Dengan segala kekurangan yang ada dalam skripsi ini, ata izin Allah SWT penulis sangat berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Ya Robbal ‘alamin.

Jember, 01 Juni 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYAFIQ
J E M B E R
Vika Arivatur Ramadhani
NIM. T20194009

ABSTRAK

Vika Arivatur Ramadhani, 2023: Pengembangan Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Media *Snake Domino*, *Corel Draw X7*, Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dan sangat dibutuhkan. Sebab dengan adanya media, proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien dengan catatan media yang digunakan adalah media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Melihat kebiasaan peserta didik yang menyukai gaya belajar visual, maka cocok dikembangkannya media *Snake Domino*, merupakan media cetak berbentuk kartu domino dengan desain ular yang menyambung yang didalamnya berisi soal-soal dan jawaban yang dicocokkan. Media *Snake Domino* dirasa cocok digunakan pada materi sifat dan perubahan wujud benda dengan harapan agar pembelajaran dapat lebih efektif, efisien dan tidak membosankan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana mengembangkan Produk Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tujuan adanya penelitian pengembangan media *Snake Domino* yang dilakukan oleh peneliti di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger ini adalah sebagai berikut : 1) Untuk mengembangkan Produk Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023., 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

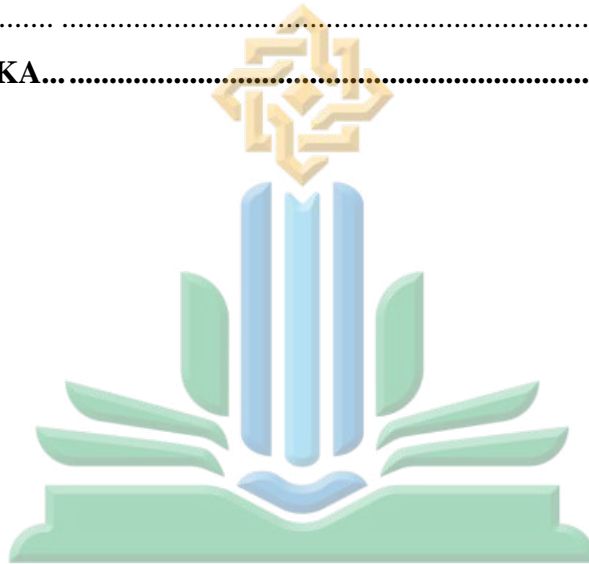
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan jenis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian *ADDIE* yang didalamnya memiliki lima tahapan yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Pengujian dan Evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda, maka dapat disimpulkan : 1) Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 95,5% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 95%. 2) Hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 96% dan hasil angket respon peserta didik kelas V mendapat skor 96%. Hasil dari ahli validasi dan juga respon mendapatkan nilai rata-rata 95,5% dengan kategori sangat valid atau dikatakan layak, karena hasil skor yang diperoleh meiliki rata-rata 90% ke atas. Berdasarkan kategori kelayakan, jika rata-rata 81%-100% maka termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Sehingga media *Snake Domino* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	33
C. Desain Uji Coba	42
D. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger	53
B. Penyajian Data Uji Coba.....	60
C. Analisis Data.....	91

D. Revisi Produk.....	98
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	104
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	107
C. Kesimpulan.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinilitas Penelitian	20
3.1 Tabel Indikator Validasi Ahli Materi	47
3.2 Tabel Indikator Validasi Ahli Media	47
3.3 Tabel Indikator Validasi Ahli Pembelajaran	48
3.4 Tabel Indikator Validasi Ahli Penggunaan	49
3.5 <i>Skala Likert</i>	51
3.6 Presentase Kelayakan	52
4.1 Data Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Al-islamiyah	56
4.2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	57
4.3 Data Jumlah Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al-islamiyah	58
4.4 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda	66
4.5 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	66
4.6 Hasil Validasi Media	75
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	78
4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	82
4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas V	84
4.10 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas V	87
4.11 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas V	88
4.12 Hasil Validasi	92
4.13 Hasil Anget Respon Guru Kelas V	93
4.14 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas V	95
4.15 Revisi Hasil dari Validator Ahli Media	99
4.16 Revisi Hasil dari Validator Materi	100
4.17 Buku Pedoman Penggunaan Media <i>Snake Domino</i>	102
4.18 Desain kerangka Wadah Media <i>Snake Domino</i>	102

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Tahapan <i>ADDIE</i>	33
3.2 Gambar Desain Media <i>Snake Domino</i> pada Aplikasi <i>Corel Draw X7</i>	38
3.3 Gambar Kartu <i>Snake Domino</i> setelah disispkan soal, gambar, dan QR Code	38
3.4 Gambar Desain Kartu <i>Snake Domino</i> Keseluruhan	38
3.5 Desain Uji Coba Produk	43
4.1 Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V	68
4.2 Gambar Desain Media <i>Snake Domino</i> dalam Aplikasi <i>Corel Draw X7</i>	
4.3 Proses Permainan Media <i>Snake Domino</i>	74
4.4 Diagram Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Pemahaman Peserta Didik Kelas V	86
4.5 Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas V	89



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh seluruh insan, serta termasuk hak esensial insan yang ada untuk semua kalangan masyarakat. Dengan mengenyam pendidikan, masyarakat yang ada di Indonesia diharapkan akan memperoleh kehidupan yang layak, serta esoknya mampu berkompetisi dengan bangsa-bangsa lain. Dengan pendidikanlah, baik pendidikan formal ataupun nonformal, kita mampu menyiapkan generasi yang lebih handal di seluruh bidangnya. Oleh karena itu, peran pendidikan selaku hal yang sangat dibutuhkan oleh semua orang ini memiliki tujuan untuk membina generasi baru, terlebih di masa sekarang ini yang bisa dikatakan sebagai masa *four point zero* dimana semua sudah berkecimpung dengan kecanggihan dan teknologi.² Berbicara mengenai pendidikan kita harus menyadari bahwa pendidikan itu yang dibutuhkan dan sangat penting. pendidikan, keterampilan, wawasan adalah salah satu modal yang harus dimiliki setiap orang yang hidup di era yang serba berkembang ini.³

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan pemerintah Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang (Sistem Pendidikan Nasional) Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia Indonesia seutuhnya, yaitu. orang-orang yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

² Abdul R. H. et al., "Perspektif Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi" (2019), 232.

³ Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, (Jakarta: An1mage, 2018), 51.

dan berakhlak mulia, berkepribadian kokoh mandiri tanggung jawab dalam masyarakat dan bangsa. memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui pembelajaran. Harus ada proses yang disebut belajar peserta didik. Dalam bukunya *Teaching Psychology*, W.S. Winkel menyatakan bahwa konsep belajar adalah kegiatan mental atau psikologis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Perubahannya relatif konstan dan permanen.⁴

Dalam dunia pendidikan tidak akan lepas dari yang namanya belajar. Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, mengelola keterampilan dan kebiasaan, serta membangun sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.⁵ Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus dapat merencanakan pembelajaran bagi peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif mungkin dalam menggunakan model dan media dalam proses pembelajaran agar peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pengajaran dan lingkungan belajar yang tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Memfasilitasi

⁴ Ahdar Djamiluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan : CV Kaffah Learning Center, 2019), 31.

⁵ Ahdar Djamiluddin dan Wardana, 33.

pembelajaran peserta didik adalah tugas utama pelatih. Pendidik sebisa mungkin membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.⁶

Dalam menciptakan suasana yang menyenangkan maka dibutuhkannya media pembelajaran dan model pembelajaran yang mendukung yang mamou menjadi titik pusat perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan surat Al-Jumu'ah ayat 10 yang berbunyi :

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِن فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ
كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : “Apabila telah ditunaikan sholat, maka bertebaranlah kamu di muka bumi, dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung”. (Q.S. Al-Jumu'ah (62): (10).⁷

Di dalam surat Al-Jumu'ah ayat 10, Allah SWT menyerukan kepada seluruh umat di muka bumi agar senantiasa melakukan kebaikan terutama dalam hal melaksanakan sholat dan mencari karunia Allah SWT. Tidak hanya itu, Allah SWT juga menyerukan agar selalu mengingat-Nya dalam keadaan apapun. Ayat ini juga menegaskan agar seluruh manusia senantiasa meningkatkan kreativitas, berinovasi, berprestasi, dan tidak menyia-nyikan kesempatan untuk selalu melakukan hal kebaikan. Dalam hal ini sesuai dengan adanya media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yang dirancang dengan sekreativ mungkin dengan tujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga akan membuahkan hasil pada prestasi peserta didik.

⁶ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 23.

⁷ Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama, 2019.

Media dalam suatu pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang disediakan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mampu merancang media yang efektif dan efisien agar peserta didik dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Bagaimana merancang media secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran selain keterampilan pendidik, beberapa cara efektif untuk merancang lingkungan belajar yang baik juga dapat disajikan di sini. Antara lain :

1. Media harus dibuat sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Media harus dirancang secara profesional.
3. Media tidak boleh terlalu rumit dan tidak membingungkan anak.
4. Media harus dirancang dari bahan yang sederhana dan mudah didapat, namun tidak mengurangi arti penting dan fungsi dari media itu sendiri.
5. Perancangan media dapat berupa model, gambar, *flowchart*, dan lain-lain, namun dengan bahan yang murah dan mudah didapat, sehingga tidak menyulitkan pendidik dalam merancang media tersebut.⁸

Media pembelajaran yang baik dan menarik akan membuat peserta didik senang belajar walaupun dalam durasi yang agak lama. Apalagi jika media yang menarik tersebut diiringi dengan permainan dan model pembelajaran yang cocok. Sebab media pembelajaran adalah suatu komponen belajar yang sangat penting untuk digunakan. Penggunaan media

⁸ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi", *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, vol.no. 2 (2021): 312–325, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

pembelajaran yang baik adalah ketika media tersebut sesuai dengan kebutuhan materi dapat membantu proses pembelajaran mencapai suatu tujuan belajar. Apabila salah dalam memilih media pembelajaran maka akan berpengaruh pada hasil belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger melalui survei terhadap guru kelas V. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti, guru mengatakan bahwa model dan media pembelajaran memang penting dan sangat efektif dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.⁹ Ia mengatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media audio dan gambar. Namun dapat dikatakan bahwa lingkungan belajar yang dimiliki oleh Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger masih sangat sedikit sehingga para pelatih menggunakan lingkungan temporer untuk melakukan proses pembelajaran. Keterbatasan waktu untuk membuat media menjadi salah satu kendala bagi pendidik, sehingga sering kali guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Pendidik mengatakan secara terang-terangan bahwa pada materi yang isinya berisi gambar seperti dan materi yang terkesan perlu dengan adanya hafalan itu yang sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar

⁹ Triwahyuningtyas, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 08 Mei 2023.

peserta didik mampu memahami dengan mudah. Namun kembali lagi bahwa kondisi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger memang kurang akan adanya media. Oleh karena itu, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga pendidik hanya menggunakan dua sumber belajar yang tidak begitu lengkap yaitu buku Lembar Kerja Siswa dan buku paket.

Hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Maka, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media yang peneliti kembangkan yaitu media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda. Media *Snake Domino* merupakan suatu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena dapat belajar sambil bermain yang dapat menumbuhkan minat, keaktifan dan kerjasama peserta didik.

Pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti ini berkesinambungan dengan surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar”. (Q.S. Al-Baqarahh (2): (31).¹⁰

Berdasarkan fenomena dan uraian yang telah disebutkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan produk Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana kelayakan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan produk Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

¹⁰ Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama, 2019.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda :

1. Aspek Tampilan

- a. Media *Snake Domino* dibuat dengan menggunakan kertas jenis *ART Paper carton* dengan berat 260gr.
- b. Media *Snake Domino* ini memiliki panjang 8 cm dan lebar 4 cm.
- c. Media *Snake Domino* dibuat dan didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*.
- d. Media *Snake Domino* terdiri dari 28 kartu pada setiap kotak.
- e. Media *Snake Domino* memiliki dua bagian yaitu pada ruas kiri berisi jawaban, sedangkan ruas kanan berisi soal berupa gambar dan teks singkat dengan ukuran yang sama dan sebagai pasangan untuk kartu selanjutnya.
- f. Jenis huruf yang digunakan pada Media *Snake Domino* adalah jenis huruf *Hey Comic* ukuran 12.
- g. Media *Snake Domino* dilaminasi agar lebih awet dan tahan lama.

2. Aspek Isi

Media *Snake Domino* dikembangkan dengan berpedoman pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) tematik kelas 5 muatan IPA Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan semester dua.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan didalam media *Snake Domino* adalah bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik tentunya sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang baik, tepat dan sederhana.

4. Aspek Penggunaan

Untuk cara penggunaannya dapat dilihat pada aturan main yang sudah tersedia pada buku pedoman dan wadah media *Snake Domino*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis :

Media yang kreatif dan inovatif menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Karena media inovatif dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga timbul semangat belajar. Karena peserta didik bisa belajar sambil bermain. Selain itu, media yang kreatif dan inovatif, seperti yang dihasilkan oleh para peneliti, misalnya media *Snake Domino*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik Kelas V

- 1) Membantu peserta didik dalam mempelajari materi sifat dan perubahan wujud benda dengan mudah dan menyenangkan
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang kreatif , aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media *Snake Domino*.

b. Bagi pendidik

- 1) Menambah pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media *Snake Domino* sendiri yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- 2) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

c. Bagi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger

Menambah informasi dan referensi tentang pengembangan media *Snake Domino* pada materi sifat dan perubahan wujud benda pada kelas V, sehingga sekolah memiliki pandangan dan refleksi tentang pemanfaatan media *Snake Domino* ini untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran dan materi lainnya.

d. Bagi pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan tambahan dan referensi bagi pembaca tentang media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda.

e. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan evaluasi bagi penulis dalam menambah informasi untuk menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan mengenai media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

f. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah serta melengkapi referensi dan memperkaya pustaka yang berkaitan dengan media pembelajaran *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *Snake Domino* adalah media cetak yang berupa kartu domino dimana di dalamnya berisi tentang materi tentang sifat dan perubahan wujud benda berupa gambar dan juga teks pertanyaan singkat. Sedangkan aplikasi *Corel Draw X7* adalah suatu aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk mengembangkannya dan membuat media *Snake Domino*. Beberapa keterbatasan dari media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda, meliputi :

1. Media *Snake Domino* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.

2. Media *Snake Domino* dapat membantu proses pembelajaran untuk dengan mudah mencapai suatu tujuan pembelajaran.
3. Media *Snake Domino* dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dalam belajar memahami dengan lebih dalam tentang sifat dan perubahan wujud benda tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.
4. Media *Snake Domino* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dari pada sebelumnya.

Adapun keterbatasan yang ada pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* ini hanya mencakup satu pembelajaran saja yakni tentang sifat dan perubahan wujud benda.
2. Subjek penelitian yang digunakan hanya dilakukan pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.
3. Uji validasi pada penelitian ini hanya dilakukan pada validasi ahli dan uji lapangan (Empiris).

G. Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan

Suatu usaha menciptakan produk kemudian kelayakan dari produk tersebut duji cobakan untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah media *Snake Domino* yang dirancang menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* yang didalamnya berisi

tentang materi sifat dan perubahan wujud benda yang diuji cobakan untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

2. Media *Snake Domino*

Kartu domino adalah sebuah kartu permainan yang didalamnya berisi gambar bukat bulat dengan cara bermain mencocokkan bulatan pada kartu satu dengan yang lainnya. Sedangkan perbedaan dengan media *Snake Domino* adalah media cetak berbentuk kartu domino yang memiliki ruas kiri dan kanan dan berisi soal-soal dan jawaban dengan cara bermain menggabungkan ular yang sudah didesain pada kartu *Snake Domino*.

Media *Snake Domino* ini dimainkan dengan cara menyambungkan kartu sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan sehingga apabila kartu domino telah habis dimainkan maka akan membentuk satu ekor ular besar. Tidak hanya itu media *Snake Domino* dilengkapi dengan *QR CODE* yang nantinya apabila di *SCAN* akan menuju ke *YouTube* dan berisi penjelasan materi.

3. Aplikasi *Corel Draw X7*

Aplikasi *Corel Draw X7* adalah aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk mengembangkan, membuat, serta mendesain media *Snake Domino* yang dapat di *install* pada laptop dan juga komputer.

4. Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Sifat dari benda dapat dilihat dari karakteristik benda tersebut yang dapat menjadi pembeda antara benda satu dengan yang lain. Wujud benda dibagi menjadi 3 yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Sedangkan perubahan wujud benda ada 5 yaitu, membeku, mencair, menguap, mengembun, dan menyublim.

Dengan demikian, maksud dari penelitian pengembangan media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda adalah menciptakan produk berupa media kartu domino yang berisi soal-soal dan jawaban dengan menggabungkan ular pada satu kartu dengan kartu yang lainnya yang nantinya akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak membosankan. Media *Snake Domino* ini berisi tentang materi sifat dan perubahan wujud benda (benda padat, benda cair, benda gas, membeku, mencair, menguap, mengembun, dan menyublim) yang diajarkan pada peserta didik kelas V di semester genap. Media *Snake Domino* ini dibuat dan didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* yang dapat di install di laptop atau komputer. Hasil produk berupa media *Snake Domino* yang dibuat oleh peneliti kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *Snake Domino*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Uraian landasan teori ini terdiri dari teori-teori yang mendukung penelitian. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, kemudian merangkum baik penelitian yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan (Jurnal, artikel, skripsi, dan lain-lain).

Langkah ini menunjukkan sejauh mana penelitian orisinal dan beragam perbedaan yang terdapat pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di antaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desty Dyah Wardani pada tahun 2017 dengan judul : “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.¹¹

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi struktur akar dan batang tumbuhan untuk peserta didik kelas IV SD. Hasil studi pengembangan pada tahap validasi 2 orang dosen spesialis pembelajaran saintifik dan 2

¹¹ Desty Dyah Wardani, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi Universitas Sanat Dharma Yogyakarta, 2017). 1–291.

orang guru kelas IV menunjukkan rata-rata 3,56 yang dapat dikatakan “sangat baik” dan dapat dikembangkan sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan, sama-sama menggunakan kartu domino hanya saja istilahnya berbeda, sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan istilah domino modifikasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan istilah media *Snake Domino*. Yang membedakan lagi yaitu sasaran yang digunakan dalam peneliti ini adalah kelas IV sedangkan yang peneliti akan lakukan adalah kelas V.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Nabila mahasiswi pada tahun 2022 dengan judul : “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.¹²

Penelitian ini menggunakan penelitian penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut proses *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Metode survei adalah observasi dan dokumentasi dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil studi kelayakan media oleh ahli media menghasilkan nilai 3,8 untuk kriteria “Sangat Baik”, ahli materi memberikan penilaian 3,3 untuk kriteria “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan produk berbentuk domino yang

¹² Nabila Widya, *Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), 1-33.

dihasilkan pada penelitian pengembangan ini cocok untuk digunakan sebagai bahan ajar yang menghasilkan produk berbentuk domino yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.¹³

Kesamaan yang ada dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kartu domino sebagai medianya, sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Perbedaannya terletak pada isi materi kartu domino dan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan di PAUD sedangkan penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah kelas V. Yang membedakan lagi yaitu istilah yang dipakai adalah kartu domino, sedangkan istilah media milik peneliti adalah media *Snake Domino*.

Adapun beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

3. Artikel jurnal yang ditulis oleh N.L.G Wiratni, I.M. Ardana, I.B.P Mardana, pada tahun 2021 yang berjudul. "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD".¹⁴

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan berdasarkan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, survey, tes dan pengumpulan dokumen. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data

¹³Nabila Widya, 1-33.

¹⁴ N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, Vol.2 no. 2 (2021): 120–134.

validitas dikumpulkan dengan angket, data kepraktisan dikumpulkan dengan angket dan data keefektifan dikumpulkan dengan tes prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino diterima oleh ahli isi dengan kriteria sangat baik (92%), media pendidikan dengan kriteria sangat baik (90%), tes kelompok kecil dengan kriteria sangat baik (92%) dan perusahaan penguji dengan kriteria sangat baik (93%). Kepraktisan lingkungan kartu domino yang dilihat dari rata-rata respon guru adalah 4,53 dalam kategori “sangat tinggi” dan rata-rata respon peserta didik adalah 4,56 dalam kategori “sangat tinggi”. Hasil uji kinerja menunjukkan nilai rata-rata pretes sebesar 53,52 <; Nilai rata-rata postes adalah 83,69 dan dapat dikatakan media kartu domino efektif.¹⁵

Kemiripannya sama-sama menggunakan media kartu domino, sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan, menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun perbedaannya terletak pada materi yang digunakan yaitu pembelajaran IPA topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Sedangkan milik peneliti adalah sifat dan perubahan wujud benda. Sasaran yang digunakan peneliti di atas adalah kelas IV, sedangkan yang peneliti gunakan adalah kelas V.

¹⁵ N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, 120–134.

4. Artikel jurnal yang ditulis Atikah Mumpuni, Agus Supriyanto pada tahun 2020 yang berjudul. “Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.¹⁶

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan lingkungan kartu domino yang layak dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian perkembangan yang terdiri dari sepuluh fase. Produk jadi berupa media kartu domino kosakata nyata, berdasarkan *review* ahli materi dan media, masing-masing bernilai 80 dengan kategori Baik. Keefektifan produk yang diproduksi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia didasarkan pada hasil uji hipotesis yang mencapai signifikansi (dua arah) sebesar 0,034 kurang dari 0,05. Media kartu domino efektif meningkatkan kosakata bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar.¹⁷

Kemiripannya sama-sama menggunakan media kartu domino, metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan, sarana yang digunakan sama-sama kelas V, menggunakan metode penelitian pengembangan, menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Namun perbedaannya terletak pada hasil rata-rata skor kelayakan, lembaga yang digunakan adalah lembaga Sekolah Dasar (SD), sedangkan lembaga yang digunakan oleh peneliti adalah lembaga Madrasah Ibtidaiyah (MI).

¹⁶ Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto, “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (2020): 88–101.

¹⁷ Atikah Mumpuni and Agus Supriyanto, 88–101.

Tabel 2.1
Persamaan, Perbedaan, dan Orisinilitas Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1	2	3	4	5	6
1	Desty Dyah Wardani	“Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media kartu domino 2. Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Istilah nama kartu domin adalah domino modifikasi sedangkan milik peneliti adalah media <i>Snake Domino</i> 2. Materi yang digunakan adalah struktur akardan batang tumbuhan, sedangkan materi peneliti adalah sifat dan perubahan wujud benda. 3. Kelas yang digunakan adalah kelas IV, sedangkan kelas yang digunakan 	Pengembangan ini menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi untuk mengetahui kualitas produk media kaartu domino modifikasi pada pembelajaran IPA materi struktur akar dan batang tumbuhan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinitas
1	2	3	4	5	6
				n peneliti kelas V.	
2	Widya Nabila	“Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media kartu domino 2. Menggunakan metode penelitian pengembangan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek yang digunakan adalah anak usia dini, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V di jenjang Madrasah Ibtidaiyah 2. Istilah yang digunakan kartu domino, sedangkan istilah peneliti adalah media <i>Snake Domino</i>. 	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.
3	N.LG Wiratni, IM. Ardana, I.B.P Mardana	“Pengembangan Media Kartu Dominopada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media kartu domino. 2. Metode penelitian pengembangan. 3. Menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan adalah Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan 	Penelitian ini mengembangkan media kartu domino pada pembelajaran IPA materi topik hewan dan tumbuhan di lingkungan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1	2	3	4	5	6
		SD”.	n model pengembang an <i>ADDIE</i>	di Lingkungan Rumahku sedangkann peneliti menggunakan materi sifat dan perubahan wujud benda. 2. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas IV SD, sedangkan peneliti menggunakan kelas V di Madrasah Ibtidaiyah.	rumahku.
4	Atikah Mumpuni, Agus Supriyanto	“Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”	1. Sama-sama menggunakan media kartu domino. 2. Kelas yang digunakan kelas V 3. Menggunakan metode penelitian pengembangan 4. Menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i>	1. Memanfaatkan media kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata, sedangkan milik peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang sifat dan perubahan wujud	Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media kartu domino yang digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran materi kosakata.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1	2	3	4	5	6
				benda. 2. Lembaga yang digunakan adalah Sekolah Dasar, sedangkan peneliti menggunakan Madrasah Ibtidaiyah.	

Dari keempat penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada kelas penelitian, materi penelitian, fokus penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, istilah media yang digunakan dan metode penelitian. Penelitian pertama, istilah nama kartu domino adalah domino modifikasi, materi yang digunakan adalah struktur akar dan batang tumbuhan dan kelas yang digunakan adalah kelas IV. Penelitian kedua, objek yang digunakan adalah anak usia dini, lembaga yang digunakan adalah PAUD. Penelitian ketiga, materi yang digunakan adalah pembelajaran IPA dengan “Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”, kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas IV SD. Penelitian keempat, kelas yang digunakan peneliti adalah kelas V SD, dan memanfaatkan media kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata. Penelitian kelima, materi yang digunakan adalah PKn, jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian

kuantitati. Penelitian keenam, ada tambahan penggunaan metode pembelajaran drill dalam penelitiannya, materi yang digunakan adalah akuntansi.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

a. Pengembangan

Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan kegiatan penelitian dasar yang bertujuan untuk mendapatkan informasi untuk pengembangan. Dari hasil pengembangan tersebut dapat dinilai keefektifan subjek atau topik yang diteliti.¹⁸

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022, pengembangan adalah kegiatan ilmiah yang bertujuan menggunakan kaidah dan teori ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi terkini.¹⁹

b. Media *Snake Domino*

1. Media Kartu Domino

Rakhma mengatakan bahwa domino adalah kartu remi yang bentuk kartunya menyerupai kartu domino, dan cara bermainnya sama dengan permainan domino, dimana setiap kartu berbentuk

¹⁸ Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011, 407.

¹⁹ UU No.18 Tahun 2022, "Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi", *Journal of Chenimal Information and Modeling* 53, no.9 2019: 1689- 1699.

persegi panjang dan dibagi menjadi dua sisi yaitu nilai pecahan pada . di sebelah kanan dan nilai pecahan gambar di sebelah kiri.²⁰

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia domino yang ditandai dengan lingkaran yang menunjukkan nilai angka.

2. Media *Snake Domino*

Media *Snake Domino* adalah suatu media pembelajaran jenis media cetak yang berisi tentang soal singkat dan jawaban. Kartu domino yang dibuat oleh peneliti bukanlah seperti kartu domino yang biasanya digunakan untuk berjudi. Akan tetapi kartu domino yang berisi tentang permainan edukatif. Media *Snake Domino* ini berisi tentang materi sifat dan perubahan wujud benda yang dimainkan dengan menggabungkan jawaban yang sesuai dengan soal dan menggabungkan bentuk ular satu dengan yang lainnya.. Tidak hanya itu Media *Snake Domino* dilengkapi dengan *QR CODE* yang nantinya apabila di *SCAN* akan menuju ke *YouTube* dan berisi penjelasan materi.

3. Manfaat Media *Snake Domino*

Media *Snake Domino* suatu media pembelajaran yang memiliki beberapa manfaat. Pertama, media ini membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Karena selain peserta didik belajar mereka juga dapat bermain. Kedua, media ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak

²⁰ Matthew P. Nelsen et al., No Title No Title No Title, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., vol. 119, 2021.

membosankan. Ketiga, menumbuhkan rasa kerjasama yang baik kepada peserta didik dan karena media ini lah peserta didik akan belajar bersosialisasi dengan temannya.

4. Prosedur Penggunaan Media *Snake Domino*

- a. Guru menerangkan terlebih dahulu materi tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda kepada peserta didik.
 - b. Guru membacakan sekaligus menjelaskan tata cara permainan sampai peserta didik benar-benar paham.
 - c. Guru membentuk kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 3-4 orang.
 - d. Setiap kelompok mengambil media *Snake Domino*
 - e. Permainan dimulai dengan *START* dan diakhiri dengan *FINISH*
 - f. Satu kelompok harus saling bekerja sama untuk menyelesaikan permainan dengan baik
 - g. Cocokkan kartu yang berisi soal dengan kartu yang berisi jawaban yang benar
 - h. Kelompok yang lebih cepat menyelesaikan permainan atau kartu dominonya sudah habis maka dinyatakan sebagai pemenang,
- c. Aplikasi *Corel Draw X7*

Aplikasi *Corel Draw X7* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengedit, membuat, serta mendesain kartu *Snake Domino* yang diinstall pada laptop atau komputer. Pada aplikasi ini lah

pertanyaan-pertanyaan, jawaban, gambar, dan Qr Code dapat disiapkan dalam kartu *Snake Domino*. Berikut cara pembuatan media *Snake Domino* dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* :

- 1) Menyiapkan 27 kuis beserta jawabannya sesuai dengan materi yang sudah dipilih yang nantinya digunakan sebagai isi dari media *Snake Domino*.
- 2) *Download* dan *Install* aplikasi *Corel Draw X7* di laptop sebagai alat pembuatan dan desain media *Snake Domino*.
- 3) Buka aplikasi *Corel Draw X7* di laptop atau komputer untuk membuat dan mendesain kartu.
- 4) Desain kartu domino harus berlatar belakang ular (*Snake*) karena menyesuaikan dengan nama media yaitu media *Snake Domino*.
- 5) Setelah desain kartu selesai, selanjutnya sisipkan 27 kuis dan jawaban yang sudah buat pada tahap pertama tadi kedalam kartu yang telah di desain.
- 6) Kartu pertama harus berisi tulisan "*Start*" kemudian dilanjutkan dengan penulisan kuisnya.
- 7) Selipkan juga *QR Code* dari link video yang *suport* ke *YouTube* pada jawaban dari kuis tersebut. Isi dari *QR Code* ketika di *scan* menggunakan *Handphone (HP)* berisi tentang penjelasan materi.

d. Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita dibagi menjadi tiga bagian yaitu benda padat, benda cair dan benda gas. Ketiga benda tersebut memiliki sifat yang berbeda

1. Benda Padat

Dalam kehidupan kita sering menemukan benda padat dalam kehidupan sehari-hari. Kita dapat memindahkannya benda padat dari tempat satu ke tempat yang lain tanpa merubah bentuk aslinya. Contoh, bola jika masuk ke dalam bak mandi yang berisi air maka bentuk bola masih tetap sama. Namun, benda padat itu sendiri juga bisa berubah bentuk jika dilakukan dengan beberapa perlakuan diantaranya, menyobek, menggunting, menekan, dan membakar.²¹ Contoh dari benda cair adalah, meja, kursi, sendok, batu, dan lain-lain.

Benda-benda padat memiliki sifat-sifat yang membedakan dengan wujud benda yang lain, yaitu sebagai berikut :

- a) Memiliki volume yang tetap atau sama.
- b) Molekul pada benda padat tidak dapat menyebar atau bergerak dengan bebas
- c) Benda padat memiliki bentuk yang tetap kecuali jika dilakukan sebuah tindakan seperti menekan, membakar, menggunting, bahkan merobek.

²¹ Buku Tematik Siswa Kelas 5 Tema 7, *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kurikulum 2013. 1-232.

- d) Benda padat memiliki penyusun molekul yang sangat rapat bahkan sampai tidak bercelah.
- e) Tidak bersifat cair dan tidak bisa mengalir dari tempat satu ke tempat yang lain.

2. Benda Cair

Benda cair sering kali dengan mudah kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya air. Air merupakan contoh dari wujud benda cair yang memiliki peran sangat penting bagi makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. Benda yang berbentuk cair di sekitar rumah biasanya dapat ditemukan didalam bak mandi, gelas, botol, dan lain-lain. Berikut ini adalah sifat-sifat dari benda cair :

- a) Mengikuti bentuk wadahnya.
- b) Dapat mengalir dari tempat tinggi menuju tempat yang rendah.
- c) Memiliki volume yang tetap
- d) Benda cair memiliki penyusun molekul yang tetap.
- e) Benda cair memiliki molekul-molekul yang bersifat bebas.²²

3. Benda Gas

Benda gas tidak hanya bisa dikeluarkan oleh benda di sekitar kita, namun tubuh manusia pada setiap harinya juga bisa mengeluarkan gas melalui bernapas. Setiap hari manusia menghirup oksigen (O^2) dan mengeluarkan karbondioksida (CO^2).

²² Buku Tematik Siswa Kelas 5 Tema 7, 201.

Contoh lain lagi ketika kita meniup sebuah balon, tiupan yang kita berikan pada balon tersebut termasuk dalam benda gas. Balon yang ditiup akan berubah menjadi besar karena ada udara berupa tiupan yang kita keluarkan dari dalam tubuh untuk balon. Selanjutnya, sifat dari balon ini dapat kita lihat ketika kita memakai parfum. Parfum yang kita semprotkan pada baju akan memberikan efek wangi, hal itu sebab gas yang dikeluarkan oleh parfum dapat menyebar dari wadahnya.²³

4. Perubahan wujud benda

Perubahan wujud benda dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami sifat-sifat benda kita akan mengetahui perbedaan dari ketiganya, namun ketiga benda tersebut bisa mengalami perubahan wujud benda dengan nama peristiwa yang berbeda-beda, peristiwa tersebut adalah :

- a) Membeku, merupakan peristiwa perubahan benda cair menjadi padat. Contoh ketika kita meletakkan air ke dalam kulkas *freezer*, air yang awalnya cair berubah menjadi padat karena terkena suhu yang sangat dingin.
- b) Mencair, merupakan peristiwa perubahan benda dari padat menjadi cair. Contoh ketika es batu dibiarkan begitu saja dan terkena panas matahari, maka es batu tersebut akan mencair menjadi 0⁰.

²³ Buku Tematik Siswa Kelas 5 Tema 7, 201.

- c) Menguap, merupakan perubahan wujud benda cair menjadi gas. Contoh peristiwa dapat kita temukan ketika kita memasak air di atas kompor sampai mendidih. Air yang mendidih akan mengeluarkan uap, uap itulah yang dinamakan benda gas.
- d) Mengembun, merupakan peristiwa perubahan wujud benda gas menjadi cair. Contohnya ketika di pagi hari kita menemukan daun yang terdapat air kecil-kecil di atasnya. Air tersebut berasal dari uap di pagi hari.
- e) Menyublim, adalah perubahan benda padat menjadi gas. Contohnya. Kapur barus yang yang diletakkan di dalam almari baju akan memberikan efek bau wangi yang menyebar ke seluruh ruangan. Hal itulah berasal dari gas kapur barus.²⁴

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁴ Buku Tematik Siswa Kelas 5 Tema 7, 205.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah *ADDIE* di mana yang di dalamnya terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu suatu model yang langkah-langkahnya disajikan secara sistematis (terorganisir) dan digunakan secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan utama dari model pengembangan ini adalah merancang dan mengembangkan produk yang layak dan fungsional.²⁵ Pengembangan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*, dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang nantinya akan diuji kelayakannya.²⁶

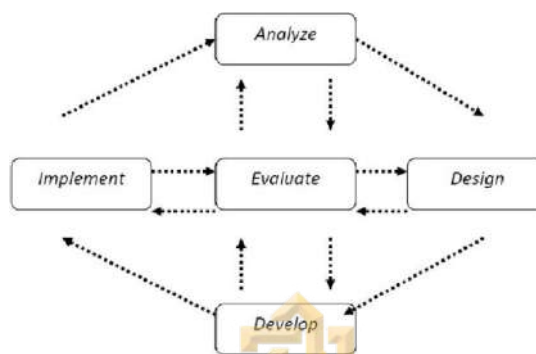
Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Pengembangan model *ADDIE* adalah model desain pembelajaran umum yang memungkinkan proses terorganisir Pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan pembelajaran tradisional (tatap muka) dan online.²⁷

Berikut ini merupakan langkah-langkah pada pengembangan dalam model *ADDIE* :

²⁵ Benny Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 23.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Yogyakarta: Dipublish, 2015), 2.

²⁷ Kaye Shelton & George Saltman, "Applying the ADDIE Model to Online Instruction", 2008, 41. Diakses dari <http://www.igiglobal.com/viewtitlesample>.



Gambar 3.1
Tahapan ADDIE Model (Sumber: Anglada, 2007)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *ADDIE*. Model ini disusun secara terprogram dengan kelompok kegiatan yang sistematis yang ditujukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)
2. Desain (*Design*),
3. Pengembangan (*Development*),
4. Implementasi (*Implementation*) dan
5. Evaluasi (*Evaluation*)²⁸

Pengertian :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada fase ini tugas utamanya adalah menganalisis kebutuhan

²⁸ I Made Teguh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16.

pengembangan bahan ajar dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran.²⁹

Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan :

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menganalisis media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah peneliti melakukan tahap analisis, dari situlah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi, sehingga peneliti akan dengan mudah melakukan pengembangan.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik :

Analisis peserta didik adalah pemeriksaan karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian pesertadidik. Hasil analisis kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dapat dijadikan contoh untuk pengembangan bahan ajar. Beberapa poin yang didapat pada tahap ini adalah:

- 1) Karakteristik peserta didik dalam kaitannyadengan pembelajaran,
- 2) Pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki peserta didik dalam hubungannya dengan belajar,
- 3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang harus dimiliki peserta didik selama pembelajaran,
- 4) Bentuk-bentuk pengembangan materi pendidikan yang dibutuhkan peserta didik untukmengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir.³⁰

²⁹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* Vol.3, no. 1 (2019): 35–42.

³⁰Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 35.

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas sekaligus menanyakan gaya belajar belajar apayang biasanya disukai oleh peserta didik ketika proses pembelajaran, agar peneliti mudah menyesuaikan dengan media yang dikembangkan.

c. Analisis Kinerja

Tujuan dilakukannya analisis kinerja adalah agar peneliti mengetahui apa saja masalah yang ada di lembaga madrasah baik dari segi penggunaan kurikulum. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mudah dalam menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari penggunaan bahan ajar.

Pada tahap awal analisis ini peneliti melakukan kegiatan wawancara atau observasi yang dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023 di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti mendapatkan informasi bahkan melihat secara langsung bahwa terdapat kekurangan media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik, efektif dan bisa juga menyebabkan kejenuhan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti ketika melaksanakan kegiatan observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran tentang sifat dan perubahan wujud benda untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan

tidak menimbulkan kejenuhan. Sesuai dengan data yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengambil tindakan mengembangkan media pembelajaran *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* ketika dioperasikan di dalam kelas pada materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan pengembangan media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Konsep Pengembangan Media *Snake Domino*

1) Penyusunan Materi

Materi pada media *Snake Domino* adalah materi tentang sifat dan perubahan wujud benda yang terdapat dalam tema 7 muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) semester genap. Penyusunan materi pada pengembangan media ini didapatkan dari buku tematik peserta didik, jurnal ilmiah, dan artikel. Pada bagian isi akan dijelaskan mengenai materi sifat dan perubahan wujud benda.

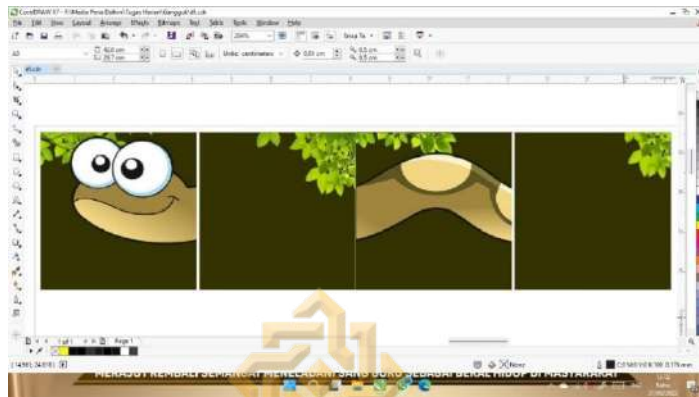
2) Pemilihan Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar dilkakukan dengan berdasarkan kebutuhan peserta didik, yang mana bahan ajar yang akan digunakan adalah media *Snake Domino*. Perancangan

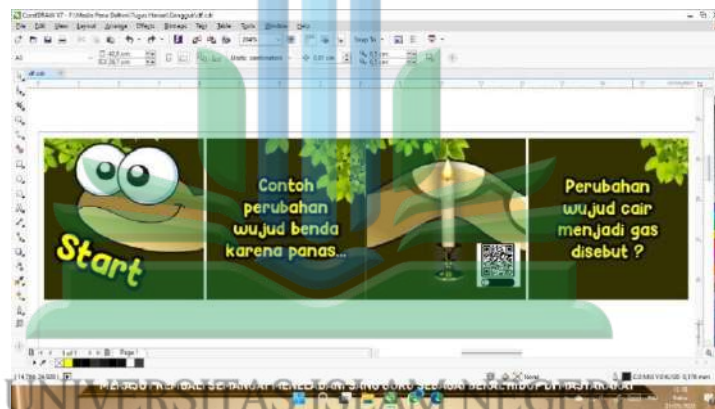
pengembangan yang dipilih oleh peneliti adalah media *Snake Domino* berupa media cetak kartu yang berisi soal-soal dan jawaban. *Corel Draw X7* adalah aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk membuat, mengembangkan, dan mendesain media media *Snake Domino* serta menyisipkan *QR Code* pada media *Snake Domino* yang nantinya jika di *Scan* akan menuju ke *YouTube* untuk menjelaskan materi.

b. Perancangan Media *Snake Domino*

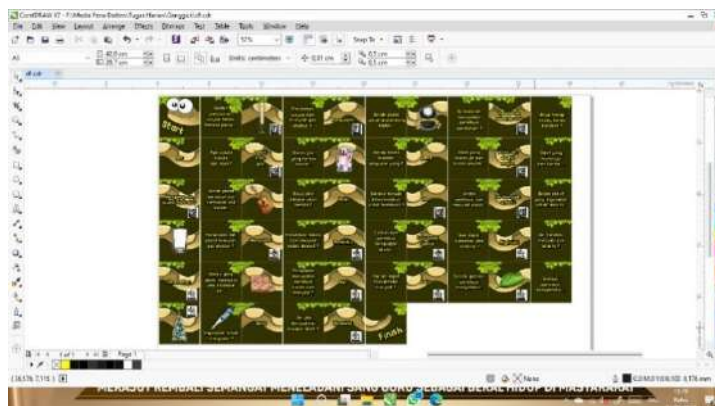
Tahap perancangan pembuatan media *Snake Domino* menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* yang dapat di *install* di laptop atau komputer. Aplikasi tersebut yang digunakan peneliti untuk mengembangkn dan mendesain media *Snake Domino*. Warna *background* kartu menggunakan warna yang gelap karena agar desain gambar ular yang berwarna cerah dapat terlihat. Jenis *font* yang digunakan pada media *Snake Domino* adalah *Hey Comic* dengan ukuran 12.



Gambar 3.2
Gambar Desain Media *Snake Domino* pada Aplikasi *Corel Draw X7*



Gambar 3.3
Gambar Kartu *Snake Domino* setelah disipkan soal, gambar, dan *QR Code*



Gambar 3.4
Gambar Desain Kartu *Snake Domino* Keseluruhan

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model *ADDIE* meliputi kegiatan implementasi desain produk, dalam hal ini materi pendidikan. Tahapan pengembangan penelitian ini meliputi pembuatan dan modifikasi bahan ajar. Pada tahap perencanaan, kerangka acuan konseptual untuk pengembangan bahan ajar dibuat.³¹ Pada tahap pengembangan, kerangka acuan konseptual diimplementasikan dalam bentuk produk pengembangan materi pedagogik, siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam pelaksanaan tahap pengembangan bahan ajar, dua tujuan penting yang harus dicapai, yaitu:

- a. Membuat atau merevisi bahan ajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan,
- b. Memilih bahan ajar yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran.³²
- c. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Snake Domino* adalah jenis kertas *ART Paper Carton* dengan berat 260 gram.

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa hal, yaitu :

- 1) Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Snake Domino*.
- 2) Menentukan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Snake Domino*.

³¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 37.

³² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 37

- 3) Bahan yang digunakan pada media *Snake Domino* adalah bahan kertas yang awet dan tidak mudah luntur.
- 4) Menyiapkan dua angket yang akan diberikan kepada para ahli validasi :

- a) Validasi Ahli Media

Bapak Muhammad Sholahudin Amrulloh, M.Pd., dosen media pembelajaran fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember sebagai dosen ahli media. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket yang terkait dengan media yang peneliti kembangkan.

- b) Validasi Ahli Materi

Bapak Dr. Husni Mubarak, S. Pd. M.Si., dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember sebagai ahli materi tentang sifat dan perubahan wujud benda. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket yang terkait dengan media yang peneliti kembangkan.

Setelah peneliti mendapatkan penilaian dari dua ahli validasi, sesuai dengan nilai yang didapatkan jika hasilnya dinyatakan kurang maka peneliti akan melakukan revisi produk. Namun, jika sudah dinyatakan media *Snake Domino* sudah layak maka peneliti akan melanjutkan pada langkah selanjutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dalam penelitian ini adalah tahap dimana rancangan bahan ajar yang dikembangkan dalam situasi kelas nyata diimplementasikan. Rancangan bahan ajar yang dikembangkan selama pelaksanaan diterapkan pada kondisi nyata. Bahan ajar yang dikembangkan disampaikan dengan cara yang berkaitan dengan pembelajaran. Setelah kegiatan dilaksanakan sebagai pembelajaran, dilakukan evaluasi pendahuluan untuk mendapatkan tanggapan terhadap pelaksanaan pengembangan bahan ajar selanjutnya. Tujuan utama dalam tahap implementasi adalah:

- a. Menjamin kesempatan pemecahan masalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik sebelumnya dalam proses pembelajaran,
- b. Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Untuk memastikan bahwa kemampuan peserta didik meningkat pada akhir pembelajaran.³³

Subjek uji coba pada tahap implementasi ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 16 orang. Selanjutnya peneliti melakukan lembar angket respon kepada peserta didik kelas V dan guru kelas V. Pengisian lembar angket respon ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui layak tidaknya media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda.

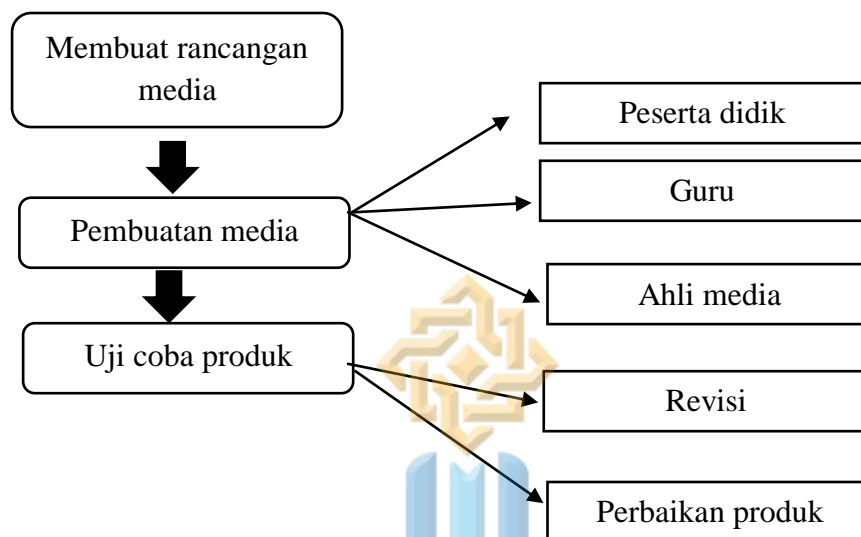
³³Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 39.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah langkah terakhir dari model perancangan sistem pembelajaran *ADDIE*. Evaluasi adalah suatu proses yang bertujuan untuk memberikan nilai tambah bagi pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli materi, dosen ahli media, guru kelas sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna maka peneliti akan mengetahui berapa nilai kelayakan dari media yang telah dibuat. Apabila berdasarkan hasil angket tersebut media masih dinyatakan kurang layak maka peneliti akan melakukan revisi produk agar lebih sempurna. Namun, apabila media *Snake Domino* yang berisi materi sifat dan perubahan wujud benda sudah tidak ada revisi lagi maka dinyatakan layak untuk digunakan.

C. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk adalah gambaran dari penilaian produk. Desain uji coba yang digunakan pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kelayakan produk yang dihasilkan sesuai dengan seberapa sesuainya produk dengan tujuan dan sasaran.



Gambar 3.5
Desain Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini terdiri dari dua dosen, satu guru kelas, dan seluruh peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

a. Subjek Validasi Produk

Validasi produk ini dilakukan sebelum kegiatan uji coba produk kepada peserta didik. Produk yang akan divalidasi berupa media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda yang nantinya divalidasi oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi.

- 1) Validator ahli media adalah Bapak Muhammad Sholahudin Amrulloh, M.Pd., dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tepatnya dosen Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan.

2) Validator ahli materi adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M. Si., dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tepatnya dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

b. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba peroduk berupa media *Snake Domino* pada sifat dan perubahan wujud benda adalah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dan guru kelas V yang bernama Ibu Triwahyuningtyas, S.Pd., dengan tujuan agar peneliti mengetahui respon mngenai produk yang dikembangkan yaitu media *Snake Domino*.

2. Jenis Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan snack domino berdasarkan komentar validator ahli. Setelah itu, data tersebut akan dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kesesuaian penggunaan media *Snake Domino* sebagai media pembelajaran.³⁴

³⁴ Desty Dyah Wardani, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi Universitas Sanat Dharma Yogyakarta, 2017). 1–291.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa nilai penilaian dari validator ahli yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, peserta didik kelas V, dan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media *Snake Domino*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi.

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah teknik yang dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan pencatatan yang sistematis.³⁵

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi dari sarana dan prasarana yang ada di lembaga.

b. Wawancara

Interview atau wawancara yaitu suatu cara pengumpulan informasi dengan mengadakan pertemuan tatap muka dengan tanya jawab. Dalam hal ini, Sutrisno Hadi mengatakan wawancara merupakan suatu proses tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang secara fisik saling berhadapan, yang satu dapat melihat

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara), 1993, 25.

wajah orang lain, merupakan alat pengumpulan data secara langsung untuk berbagai informasi sosial, baik yang tertutup maupun yang terbuka.³⁶ Wawancara ini dilaksanakan dengan maksud agar peneliti mendapatkan data kualitatif dari penelitian yang sedang dijalankan.

Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara dengan guru kelas V, menanyakan bagaimana kondisi peserta didik kelas V ketika pembelajaran berlangsung, strategi apa saja yang biasanya digunakan guru untuk mengatasi kondisi tersebut, bagaimana kondisi peserta didik kelas V ketika guru menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, mendapatkan informasi mengenai penggunaan kurikulum, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan bagaimana tanggapan guru mengenai penerapan media *Snake Domino* pada peserta didik kelas V.

c. Angket

Angket ialah kertas yang berisi beberapa pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan agar peneliti dapat dengan mudah mengumpulkan data. Jenis angket yang dibuat oleh peneliti adalah jenis angket terbuka dan tertutup yang dibuat dalam bentuk *checklist* yang nantinya diisi sesuai dengan keyakinan responden.

Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan, saran, kritik dan masukan tentang pengembangan Media *Snake Domino* dari beberapa responden di antaranya ahli media, ahli materi,

³⁶ Hadi Sutrisno, *Metodologi Reseach II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), 92.

ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas V. Di bawah ini merupakan beberapa aspek penilaian pada angket yang digunakan :

1) Angket Validasi Aspek Materi

Tabel 3.1
Tabel Indikator Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesuaian materi dengan kurikulum	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KD)	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Kemenarikan media <i>Snake Domino</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Kelengkapan materi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6	Keesesuaian media dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas V	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

2) Angket Validasi Aspek Media

Tabel 3.2
Tabel Indikator Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Warna desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		sesuai			
3	Desain gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Font pada media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6	Pengoperasian media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3) Angket Validasi Aspek Pembelajaran

Tabel 3.3

Tabel Indikator Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain warna dan gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi materi dengan KI	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Kemenarikan media <i>Snake Domino</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Tampilan kartu media <i>Snake Domino</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6	Mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

4) Angket Aspek Penggunaan

Tabel 3.4
Indikator Angket Aspek Penggunaan

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Motivasi belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Kemudahan media <i>Snake Domino</i> membantu memperdalam pengetahuan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar atau karya monumental seseorang.³⁷ Pengumpulan dokumen, atau sering disebut penelitian dokumen, dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai dokumen yang ada. Baik itu surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, souvenir, catatan harian kegiatan, dan lain-lain.³⁸

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D*. (Bandung: Alfabeta), 2016, 329.

³⁸ Sugiyono, 329.

Dokumentasi yang didapat oleh peneliti berupa hasil nilai validasi ahli, hasil angket respon pengguna, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan untuk menguatkan dan menunjang penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai metode analisis, pengelolaan dan kajian terhadap kelompok tertentu guna menarik kesimpulan konkrit tentang masalah yang sedang dipelajari dan ditangani.³⁹

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan kelayakan media *Snake Domino* yang hendak digunakan dan dikembangkan. Teknik kuantitatif digunakan untuk menguji kelayakan *Snake Domino* yang hendak digunakan dan dikembangkan.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian pengembangan ini menggunakan konsep milik Hubberman dan Milles, dimana ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah tersebut meliputi reduksi data, display data, dan kesimpulan data verifikasi.⁴⁰ Langkah-langkah yang harus dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data yang dihasilkan dari kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.

³⁹ Sugiyono, 350.

⁴⁰ Sugiyono, 246.

- 2) Ketika data sudah diperoleh, selanjutnya data tersebut ditulis secara rinci agar data menjadi kompleks. Maka dari itu dibutuhkan analisis data melalui reduksi data.
 - 3) Langkah terakhir adalah meyajikan data.
2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif ini ditujukan kepada ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui respon, tanggapan dan saran dari penggunaan media *Snake Domino*. Di bawah ini merupakan penjelasan rinci tentang kedua jenis yang digunakan :

3. Analisis data angket validasi ahli

Analisis data angket validasi ahli terdiri dari dua ahli yakni ahli media dan ahli materi. Ahli validasi media akan menilai tentang desain dan kemenarikan dari media *Snake Domino*. Sedangkan ahli materi akan menilai tentang kesesuaian materi pada media berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Hasil dari angket validasi tersebut kemudian dikonversi dengan menggunakan skala *Likert*. Ada beberapa kategori pada skala *Likert* :

Tabel 3.5
Skala *Likert*⁴¹

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat sesuai/sangat positif/sangat layak.
2	3	Sesuai/baik/positif/layak.
3	2	Tidak sesuai/negatif/tidak layak.
4	1	Sangat tidak sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang layak.

⁴¹ Sugiyono, 166.

Beberapa kategori yang tercantum pada skala *Likert* ini maka dapat dihitung persentase rata-rata pada tiap aspek menggunakan rumus seperti berikut ini :

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

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal dalam satu item

Tahap selanjutnya adalah pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk media *Snake Domino*.

Tabel 3.6
Presentase Kelayakan⁴²

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81–100%	Sangat Baik	Sangat layak
2	61 – 75%	Baik	Layak
3	41 – 50%	Cukup	Cukup layak
4	21-40%	Kurang Baik	Kurang layak
4	0-20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak

Berdasarkan tabel 3.6 di atas media *Snake Domino* yang dibuat oleh peneliti jika sudah memenuhi syarat dari beberapa aspek kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan penggunaan, maka dikategorikan sangat layak.

⁴² Riduwan, *Skala Pengaturan Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung:Alphabeta, 2018), 15.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger

1. Latar Belakang Lingkungan Madrasah

a. Sejarah

Awal mula berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah, tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Desa Puger Kulon .

Keberadaan Madrasah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah berawal dari keinginan masyarakat khususnya orang tua yang mempunyai anak diusia sekolah untuk bisa menyekolahkan putra-putrinya di tempat yang lebih dekat dan mudah dijangkau. Oleh karena itu, warga masyarakat khususnya warga kauman Puger Kulon secara gotong royong membangun madrasah yang berbasis agama islam ala ahlussunnah, dimana keinginan masyarakat setempat memang ingin mempertahankan ajaran Islam yang berpaham Ahlussunnah Waljama'ah. Disamping itu memang jarak sekolah dasar cukup jauh untuk dijangkau warga dusun kauman sehingga berdirilah Madrasah Ibtidaiyah tahun 1968 dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah yang berada dalam naungan Kementrian Agama Kabupaten Jember dengan landasan Nahdhlatul Ulama (NU).

b. Visi dan Misi Madrasah

Visi dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger adalah terwujudnya siswa yang berprestasi, berakhlak mulia, berilmu, serta berguna bagi bangsa negara dan agama. Sedangkan misinya adalah, 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum secara efektif, intensif, dan efisien. 2) Mengupayakan terciptakan lingkungan madrasah yang kondusif dan Islam, 3) Menumbuhkan dan mengembangkan pembiasaan religius, disiplin, dan peduli di lingkungan madrasah.

c. Letak Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger merupakan lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Kabupaten Jember. Adapun lokasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. Madrasah Ibtidaiyah ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan peserta didik tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah adalah sebelah utara berbatasan dengan rumah masyarakat,

sebelah barat berbatasan dengan pemukiman sebelah selatan berbatasan dengan pemukiman, sebelah timur berbatasan dengan jalan Desa Puger Kulon.

d. Identitas Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

1) Nama Lembaga : Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

2) Alamat / Desa : Jalan Sumodiharjo 83 Kauman

Puger Kulon

Kecamatan : Puger

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 68164

Nomor Telepon : 085755417274

3) Nama Yayasan : Lembaga Pendidikan Ma'arif

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Nahdlatul Ulama Cabang Kencong

4) Status Sekolah : Terakreditasi B

5) Status Lembaga : Terakreditasi B

6) No SK Kelembagaan : 223

7) NSM : 111235090211

8) NIS / NPSN : 60715671

9) Tahun didirikan/beroperasi : 1955

10) Status Tanah : Milik Sendiri

11) Luas Tanah : 1460 m²

12) Nama Kepala Sekolah : Dzikrillah

- 13) No.SK Kepala Sekolah : PC/317/A2-B2/SK/I/2020
- 14) Masa Kerja Kepala Sekolah : 22 Tahun
- 15) Status akreditasi : B
- 16) No Akreditasi : Nomor 133/BANS/M.35/SK/X/2018
- 17) SK Akreditasi : 35/BAN-SM/SK/2018

e. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah cukup memadai. Di antaranya, madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas. Di perpustakaan tersedia Al-Qur'an,

Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang tata usaha	1	Baik
4.	Ruang kelas	6	Baik
5.	Aula	-	-
6.	Musholla	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Laboratorium computer	-	-
9.	Toilet Guru	2	Baik
10	Toilet Siswa	3	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12	Gudang		
13	Empat Parkir	1	Baik

f. Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah diselenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 14.00 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 11 orang guru dan 1 orang tenaga kependidikan.

Adapun Daftar Nama Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah tahun 2021/2022 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Dzikrillah	MA	Kepala	Gty		√
Siti Hasanah, S.Sos.,	S1	Guru	Gty	√	
Yuliani, S.Pd.I.,	S1	Guru	Gty	√	
Yudiastutik, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Rohmad Hariadi, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Della Susanti, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Zaenal Abidin, S.Pd.,	S1	Guru	PNS		√
Anis Fauziyah, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Bella Maulidah, S.Pd.,	MA	Guru	Gty		√
Triwahyuningtyas S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Risma Mufidatul Ikrima, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√

g. Peserta Didik

Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah pada tahun pelajaran 2022/2023, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 143 peserta didik, yang terdiri dari 42 laki-laki dan 86 perempuan.

Tabel 4.3
Data Jumlah Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	7	9	16
II	5	9	14
III	12	12	24
IV	14	8	22
V	6	11	17
VI	18	17	35
Jumlah	42	86	128

2. Analisis Konteks

a. Kelebihan

- 1) Madrasah sudah membentuk Tim Pengembang Kurikulum Madrasah.
- 2) Madrasah menyusun KTSP tahun pelajaran 2022/2023 yang sudah disahkan dengan melibatkan Pengawas, Perwakilan Pengurus Yayasan, Komite, Kepala Madrasah, Guru, dan tenaga kependidikan.
- 3) Sebanyak 80% guru menyusun perangkat pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- 4) Madrasah memiliki jumlah buku yang sesuai dengan standard minimal 1 anak 1 buku untuk mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan tematik.

- 5) Mayoritas guru sudah berpendidikan S1 atau D4.
- 6) Peserta didik dikelas di madrasah rata-rata melebihi standar minimal.
- 7) Madrasah memiliki program unggulan yaitu tahfiz juz 30 dan literasi mewujudkan karya buku peserta didik.
- 8) Sebanyak 90% guru melaksanakan penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor.

b. Kelemahan

- 1) Sebanyak 20% tidak menyusun perangkat pembelajaran.
- 2) Madrasah memiliki alat peraga IPA, dan Matematika tapi tidak sesuai dengan standar.
- 3) Hanya 60 % (6 dari 14) sudah memiliki sertifikat pendidik.
- 4) Program unggulan madrasah berupa program tahfiz quran juz 30 sudah melaksanakan lomba tahfiz setiap bulan untuk mewujudkan duta tahfiz di setiap kelasnya. namun, duta tahfiz belum bisa melafalkan sesuai makhorijul huruf dan tajwadnya. Juga Literasi (Terwujudnya karya buku siswa) sudah terlaksana, namun belum bisa melakukan secara kontoniu perwujudan karya buku peserta didik.
- 5) Masih 60% guru menggunakan media yang sesuai.
- 6) Pada masa *Covid* 19, program pengembangan diri tidak terlaksana.

- 7) Masih 50% guru mengajar sesuai langkah-langkah yang ada di RPP.
- 8) 40% guru bisa menyusun kisi-kisi soal.
- 9) Sebanyak 40 % guru menggunakan lembar observasi yang sesuai dalam melakukan penilaian afektif.

3. Tantangan dan Hambatan

Dalam melaksanakan pembelajaran, lemahnya guru dalam penggunaan teknologi yang terupdate, menjadi hambatan dalam inovasi media pembelajan. Namun guru siap mengupgrade kompetensinya dengan berbagai Bimtek (Bimbingan Teknis) yang diselenggarakan terkoordinir oleh KKMI (Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah) melalui program KKG (Kelompok Kerja Guru).

Hal itu, sangat dibutuhkan sebagai guru profesional. Adanya Guru profesional, memudahkan penyampaian pembelajaran pada siswa. Sehingga tercapainya nilai ujian ahir yang memuaskan.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik kelas V dengan jumlah 16 peserta didik. Peserta didik kelas V ini digunakan oleh peneliti sebagai subyek atau sasaran utama dalam mengembangkan media *Snake Domino* tentang materi sifat dan perubahan wujud benda. Pengembangan media *Snake Domino* ini berpacuan pada buku tematik peserta didik yang ada pada tema 7 muatan Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA). Model penelitian dalam mengembangkan media *Snake Domino* ini menggunakan jenis model penelitian *ADDIE* yang didalamnya terdapat lima tahapan. Tahapan dari model penelitian *ADDIE* sebagai berikut :

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian *ADDIE* adalah analisis, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi atau wawancara pada guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger pada tanggal 8 Mei 2023. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas V pada saat proses pembelajaran, bagaimana penerapan penggunaan media *Snake Domino* jika diterapkan pada peserta didik kelas V. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti pada analisis kebutuhan ini adalah menganalisis bahan ajar yang biasanya digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ketersediaan bahan ajar yang lain yang mendukung. Informasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru kelas V adalah metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan bahan ajar atau media yang biasanya digunakan adalah buku tematik berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Metode dan bahan ajar seperti yang disebutkan di atas itulah yang

membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif sebab peserta didik sering merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan keterangan di atas maka hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan sesuai.

Kurangnya bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang identiknya suka bermain dan melihat gambar-gambar yang menarik. Sehingga peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada materi sifat dan perubahan wujud benda.

Untuk analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger. Sedangkan analisis materi digunakan dengan tujuan untuk mengetahui beberapa konsep materi yang dirasa sukar untuk dipahami dan diingat oleh peserta didik. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memperoleh pengetahuan lebih dalam. Dalam hal ini peneliti memilih untuk sifat dan perubahan wujud benda sebagai materi yang digunakan untuk mengembangkan media *Snake Domino*. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V peneliti mendapatkan

informasi bahwasannya guru memang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga efeknya pembelajaran di dalam kelas sering kali berlangsung tidak efektif dan tidak ada kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi pasif. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan memanfaatkan media seadanya seperti hanya berpacu pada buku pegangan guru dan LKS (Lembar Kerja Siswa).⁴³ Berikut ucap Ibu Triwahyuningtyas, S.Pd., selaku guru kelas V :

“Pada proses pembelajaran berlangsung saya memang jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Saya lebih sering menggunakan buku paket dan LKS saja. Sebenarnya saya ingin pembelajaran di kelas ini menjadi lebih aktif peserta didiknya. Tapi saya sebagai guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang cocok digunakan. Selain keterbatasan waktu yang untuk membuat, saya juga bisa dibilang kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Saya juga sering menanyakan kepada peserta didik apakah kalian merasa bosan pada saat pembelajaran, dan jawaban mereka rata-rata bosan. Kendalanya ya karena tidak adanya media pembelajaran dan model pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dan diterapkan.”⁴⁴

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas V, maka peneliti menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media *Snake Domino* sebagai dasar pengembangan produk pada

⁴³ Triwahyuningtyas, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Januari 2023.

⁴⁴ Triwahyuningtyas, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Januari 2023.

penelitian ini. Media *Snake Domino* ini dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan.

Kemudian, pendapat dari guru kelas V tersebut dikuatkan dengan tanggapan dua peserta didik kelas V yang bernama Indi Nafahat Fauziah dan Miratur Rif'ah. Berikut tanggapannya :

“Biasanya dalam proses pembelajaran kelas kami jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru kami selama ini hanya buku tematik.”⁴⁵

“Terkadang guru kami pernah sesekali menggunakan Handphone sebagai media pembelajaran kami. Tapi, itu jarang sekali. Seringnya guru kami hanya menggunakan buku tematik saja.”⁴⁶

Berdasarkan beberapa tanggapan yang peneliti dapat ketika wawancara kepada guru kelas V dan dua peserta didik, maka peneliti menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dengan tujuan untuk mengetahui

⁴⁵ Indi Nafahat Fauziah, diwawancarai oleh penulis, Jember 24 Mei 2023.

⁴⁶ Miratur Rif'ah, diwawancarai oleh penulis, Jember 24 Mei 2023.

bagaimana gaya belajar yang disukai dan apa yang menjadi kendala peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti mengenai peserta didik kelas V adalah menyukai pembelajaran dengan gaya belajar berkelompok dan visual. Sedangkan kendala yang sering dialami oleh peserta didik dalam memahami materi adalah ada sebagian peserta didik yang tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan materi, materi terlalu banyak, dan sulit untuk dipahami.

c. Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di madrasah serta penggunaan kurikulum, tujuan pembelajaran, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 April 2023, diketahui permasalahan yang terjadi di madrasah adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Biasanya bahan ajar yang digunakan hanya berpacu pada buku tematik berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) yang dimiliki peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik sering merasa bosan bahkan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti juga mendapatkan informasi bahwasannya lembaga madrasah menggunakan kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut :

Tabel 4.4
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	
KI-2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.	
KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

Sumber : Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, dimodifikasi.

Tabel 4.5
Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.7.1 Menganalisis sifat dan perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengkristal, dan menyublim) pada media Snake Domino. (HOTS-C4)	1. Dengan menggunakan media Snake Domino peserta didik akan lebih mudah memahami materi sifat dan perubahan wujud benda dengan baik dan tepat.
3.7.2 Memprediksi sifat dan perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengkristal, dan menyublim). (HOTS-C5).	2. Dengan melakukan percobaan mengenai peristiwa perubahan wujud benda peserta didik akan mengetahui dan membedakan peristiwa yang terjadi sesuai dengan hasil percobaan
3.7.3 Menyimpulkan sifat dan	3. Dengan membuat laporan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengkristal, dan menyublim). (HOTS.C5)	peserta didik mampu memberikan hasil percobaan mengenai perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya 4. Dengan membuat laporan peserta didik mampu menjelaskan maksud dari hasil percobaan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya dengan pengolahan daya berpikir tingkat tinggi menggunakan bahasa sendiri.
4.7.1 Melakukan percobaan terkait perubahan wujud benda. (P5). 4.7.2 Membuktikan hasil percobaan terkait perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya. (HOTS. C-5, P3) 4.7.3 Menilai hasil dari percobaan mengenai perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya. (HOTS-C5, P4)	

Sumber : Data diolah sendiri

2. Hasil *Desain* (Perancangan)

Tahap desain ini dilakukan dengan tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media *Snake Domino*. Beberapa langkah yang harus dilakukan untuk menentukan hasil desain :

a. Menentukan Materi

Menentukan materi adalah tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pembuatan media *Snake Domino*. Jadi, peneliti memutuskan untuk mengambil materi pada sifat dan

perubahan wujud benda yang ada dalam tema 7 yang termasuk dalam muatan IPA kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.

b. Menentukan Nama Produk (Media)

Nama media *Snake Domino* adalah nama media yang diciptakan sendiri oleh peneliti dengan tujuan agar media memiliki nama yang unik dan menarik, beda dari yang lain dan tentunya sesuai dengan prosedur penggunaan dari media tersebut. Nama media *Snake Domino* diambil dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang bisa dibilang masih berusia kekanak-kanakan yang masih suka dengan permainan. Seperti yang dikatakan oleh Indy Nafahat Fauziyah dan Miratur Rif'ah salah satu peserta didik kelas V :

“Saya dan teman-teman sering merasa bosan ketika belajar di dalam kelas. Sebenarnya saya senang kalau belajarnya bisa sambil bermain, tidak hanya berpacu pada buku LKS dan papan tulis saja. Tapi terkadang pernah juga pakai media *sound*”⁴⁷



Gambar 4.1
Wawancara dengan Peserta didik kelas V

Berdasarkan pernyataan di atas, jadi peneliti memilih media pembelajaran yang dapat digunakan selain belajar juga dapat diselingi

⁴⁷ Indy Nafahat Fauziyah dan Miratur Rif'ah, diwawancari oleh penulis, Jember 24 Mei 2023.

dengan bermain. Media tersebut bernama media *Snake Domino*. Media *Snake Domino* ini dibuat dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat terwujud, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi, dan peserta didik tertarik dalam belajar dan tidak merasa jenuh atau bosan. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi dan menambah pengetahuan lebih dalam.

c. Penyesuaian Materi dengan Media

Tahap menyesuaikan materi dengan media ini dilakukan berdasarkan dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, materi dan juga kebutuhan peserta didik. Selanjutnya dilakukan penyesuaian antara materi dan media yang hendak digunakan. Penyesuaian materi dengan media ini dilakukan dengan tujuan agar media benar-benar menjadi media yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik yang sesuai dengan referensi buku yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, tujuannya agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Penyusunan Kerangka atau Bentuk Dasar Media *Snake Domino*

Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam membuat media *Snake Domino* :

- 1) Menyiapkan 27 kuis beserta jawabannya sesuai dengan materi yang sudah dipilih yang nantinya digunakan sebagai isi dari media *Snake Domino*.

- 2) *Download* dan *Install* aplikasi *Corel Draw X7* di laptop sebagai alat pembuatan dan desain media *Snake Domino*.
- 3) Buka aplikasi *Corel Draw X7* di laptop atau komputer untuk membuat dan mendesain kartu.
- 4) Desain kartu domino harus berlatar belakang ular (*Snake*) karena menyesuaikan dengan nama media yaitu media *Snake Domino*.
- 5) Setelah desain kartu selesai, selanjutnya sisipkan 27 kuis dan jawaban yang sudah buat pada tahap pertama tadi kedalam kartu yang telah di desain.
- 6) Kartu pertama harus berisi tulisan "*Start*" kemudian dilanjutkan dengan penulisan kuisnya.
- 7) Selipkan juga *QR Code* dengan merubah link video yang *suport* ke *YouTube* pada jawaban dari kuis tersebut. Isi dari *QR Code* ketika di *scan* menggunakan *Handphone (HP)* berisi tentang penjelasan materi.
- 8) Setelah semua tahap di atas, selanjutnya kartu *Snake Domino* siap untuk dicetak dengan menggunakan kertas jenis *ART Paper Carton*.
- 9) Agar kartu media *Snake Domino* awet dan tahan lama, maka harus dilaminasi di tempat percetakan.
- 10) Potong-potong media *Snake Domino* yang sudah di laminasi sesuai dengan garisnya.
- 11) Media *Snake Domino* siap untuk dimainkan.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V dan peserta didik maka peneliti mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru kelas V. Maka dari itu kesempatan (*Opportunity*) dari pengembangan media pengembangan *Snake Domino* ini adalah lembaga madrasah kurang tersedianya media pembelajaran sehingga guru dan peserta didik memang benar-benar membutuhkan pengembangan media. Kemudian peneliti mengambil langkah Strategi (*Treatmeant*) dengan mengembangkan media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7*.

Pada hasil pengembangan ini peneliti harus melakukan beberapa tahapan. Tahap-tahap tersebut adalah :

1) Bentuk Produk

Media *Snake Domino* adalah suatu media pembelajaran yang sebenarnya dapat dibuat dan dikembangkan oleh semua orang. Karena media *Snake Domino* ini menggunakan alat dan bahan-bahan yang mudah ditemui bahkan tidak mengeluarkan biaya yang banyak. Bahan yang dipakai pun adalah bahan yang mudah ditemui, praktis, dan ekonomis.

Pembuatan media ini juga dibuat dengan berdasarkan pada materi kelas V tentang sifat dan perubahan wujud benda. Media ini dibuat dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing, dosen ahli

media, dan dosen ahli materi yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan ahli produk.

2) Komponen-komponen Media *Snake Domino*

1) Alat dan Bahan Pembuatan Media *Snake Domino*

- a) Laptop atau komputer yang digunakan untuk membuat dan mendesain kartu media *Snake Domino*.
- b) Aplikasi *Corel Draw X7*
- c) Kertas jenis *ART Paper Carton*
- d) *Printer*
- e) Alat laminasi di toko percetakan

2) Langkah-langkah Pembuatan Media *Snake Domino*

- 8) Menyiapkan 27 kuis beserta jawabannya sesuai dengan materi yang sudah dipilih yang nantinya digunakan sebagai isi dari media *Snake Domino*.

- 9) *Download* dan *Install* aplikasi *Corel Draw X7* di laptop sebagai alat pembuatan dan desain media *Snake Domino*.

- 10) Buka aplikasi *Corel Draw X7* di laptop atau komputer untuk membuat dan mendesain kartu.

- 11) Desain kartu domino harus berlatar belakang ular (*Snake*) karena menyesuaikan dengan nama media yaitu media *Snake Domino*.

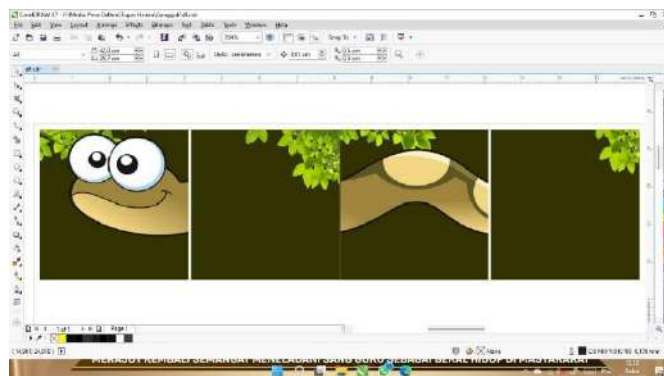
12) Setelah desain kartu selesai, selanjutnya sisipkan 27 kuis dan jawaban yang sudah buat pada tahap pertama tadi kedalam kartu yang telah di desain.

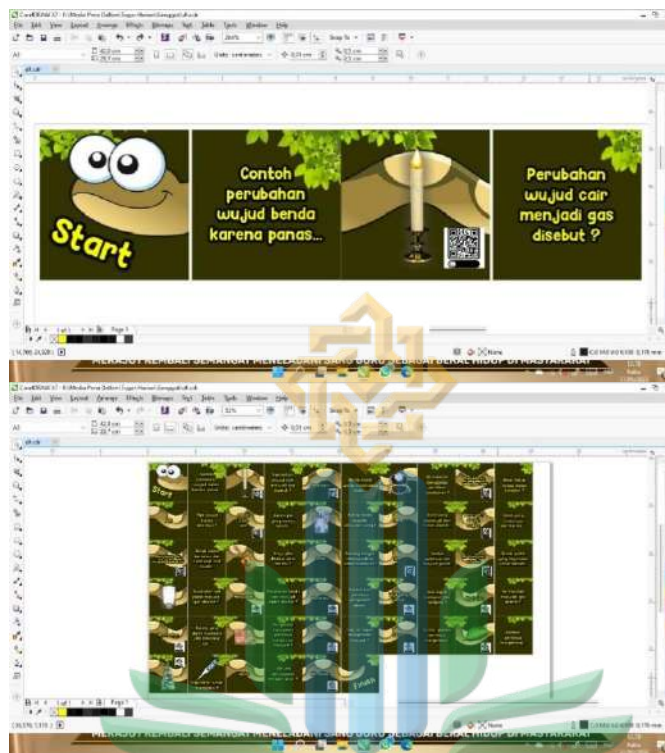
13) Kartu pertama harus berisi tulisan “*Start*” kemudian dilanjutkan dengan penulisan kuisnya.

14) Selipkan juga *QR Code* dari link video yang *suport* ke *YouTube* pada jawaban dari kuis tersebut. Isi dari *QR Code* ketika di *scan* menggunakan *Handphone (HP)* berisi tentang penjelasan materi.

Setelah semua tahap di atas, selanjutnya kartu *Snake Domino* siap untuk dicetak dengan menggunakan kertas jenis *ART Paper Carton*.

1. Agar kartu media *Snake Domino* awet dan tahan lama, maka harus dilaminasi di tempat percetakan.
2. Potong-potong media *Snake Domino* yang sudah di laminasi sesuai dengan garisnya.
3. Media *Snake Domino* siap untuk dimainkan.





Gambar 4.2

Gambar Desain Media *Snake Domino* dalam Aplikasi *Corel Draw X7*

3) Validasi

Validasi produk ini dilakukan oleh 3 ahli validasi yaitu 2 dosen dan 1 guru kelas. Untuk ahli validasi media dilakukan oleh Bapak Muhammad Sholehudin Amrulloh, M.Pd., validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Husni Mubarak, S. Pd, M. Si., ahli validasi pembelajaran adalah guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Ibu Triwahyningtyas, S. P.d. angket validasi yang dilakukan oleh 3 validator ini dibuat dengan tujuan mengetahui kelayakan dari media *Snake Domino* yang dibuat oleh peneliti pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi sifat dan perubahan wujud benda.

a) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli validasi media adalah 95,5% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran di kelas V mengenai materi sifat dan perubahan wujud benda. Media *Snake Domino* ini mendapatkan saran dari validator ahli, saran pertama, supaya warna yang digunakan harus lebih gelap dari pada gambar ularnya dengan alasan agar terlihat lebih menarik dan gambar ularnya bisa terlihat dengan jelas. Saran kedua, buku pedoman penggunaan media *Snake Domino* harus diganti dengan background yang sesuai dengan nama media yaitu dengan menambahkan ular supaya terlihat lebih menarik.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Desain media sesuai dengan nama media " <i>Snake Domino</i> "	4	4	100%
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran IPA	4	4	100%
3	Desain dan warna media cocok dan menarik	4	4	100 %
4	Media pembelajaran sudah menggunakan bahasa sesuai EYD	3	4	75 %
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	100%
6	Bahasa yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75 %
7	Ukuran kartu media <i>snake domino</i> sudah sesuai	4	4	100%
8	Ukuran dan jenis font yang digunakan menarik dan sesuai	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
9	Penggunaan media ini adalah berupa media cetak yang dapat digunakan berkali-kali	4	4	100%
10	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran IPA khususnya materi sifat dan perubahan wujud benda.	4	4	100%
11	Petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami	4	4	100%
Jumlah		42	44	
Presentase		95,5 %		

Sumber : Data diolah sendiri

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

$$P = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$P = 95,5\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan skor yang diperoleh dari angket ahli validasi media di atas yakni 95,5 %. Maksud dari skor 95,5 % adalah berarti media *Snake Domino* dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi syarat dari kelayakan media kriteria yang sudah ditetapkan oleh ahli validasi media yaitu Bapak M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd. Media *Snake Domino* ini dapat dikatakan

layak sebagaimana hasil yang sudah tercantum di dalam angket di atas tentunya sudah melewati beberapa tahap revisi berdasarkan saran, masukan, serta bimbingan dari dosen ahli media dengan tujuan agar media yang peneliti buat lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya. Di antaranya saran dari ahli media yang perlu direvisi ketika peneliti menunjukkan hasil mediana adalah pemilihan warna, desain dan *background* dari media yang harus dicocokkan dengan nama media, dan juga pemilihan *font* pada media.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen ahli materi. Jumlah keseluruhan skor pada angket ahli materi tersebut adalah 40. Sedangkan skor yang diperoleh oleh peneliti adalah 38. Maka berdasarkan hasil uji coba produk berupa media *Snake Domino* yang dibuat oleh peneliti yang telah dinilai oleh ahli validasi materi ini dinyatakan layak digunakan sebab mendapatkan skor 95%. Adapun saran dari ahli validasi materi adalah penggunaan bahasa dan penyusunan kalimatnya harus dibenahi agar lebih udah dicerna dan dipahami oleh peserta didik.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum	4	4	100 %
2	Materi pada media ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	4	100 %
3	Materi pada media suda sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	75%
4	Materi pada media ini sesuai dengan tema materi	4	4	100 %
5	Kelengkapan materi	3	4	75%
6	Mendorong peserta didik untuk memahamai dan membedakan sifat dan perubahan wujud benda	4	4	100 %
7	Materi pada media mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	100 %
8	Kemenarikan media <i>snake domino</i>	4	4	100 %
9	Penggunaan kata padamedia ini efektif dan mudah dipahami	3	4	75%
10	Kesesuaian media dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas 5	4	4	100 %
Jumlah		38	40	
Presentase		95 %		

Sumber : Data diolah sendiri

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

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

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor keseluruhan dalam satu item

Berdasarkan skor yang terdapat pada hasil angket validasi materi di atas menunjukkan hasil skor senilai 95%. Maksud dari skor 95% ini berarti media *Snake Domino* sudah dikatakan layak untuk ditetapkan dan digunakan sebagai alat atau media pembelajaran. Dikatakan layak karena media *Snake Domino* sudah mencapai kriteria kelayakan yang telah ditetapkan oleh ahli validasi materi dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang telah ditentukan. Di antara aspek-aspek tersebut adalah penggunaan materi pada media *Snake Domino* yang sudah sesuai dengan tema dan juga KI, KD. Tidak hanya itu, media *Snake Domino* juga telah teruji sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Oleh karena itu, media *Snake Domino* dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Hasil *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah suatu kegiatan uji coba produk media *Snake Domino* kepada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger. Tahap implementasi ini dilaksanakan apabila sudah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan juga validator. Untuk itu tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Sebelum melaksanakan implementasi atau uji produk kepada peserta didik kelas V, peneliti harus melakukan beberapa hal terlebih dahulu. Hal-hal tersebut terdiri dari :

- a. Melakukan kegiatan perizinan terlebih dahulu kepada kepala sekolah dengan memberikan surat izin resmi dari kampus untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.
- b. Menyampaikan tujuan serta maksud dari penelitian kepada guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam menggunakan media *Snake Domino* adalah menyesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Tidak hanya itu, tujuan pembelajaran dari penelitian pengembangan ini juga menyesuaikan dengan kondisi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger. kompetensi Inti (KI) yang digunakan dalam penelitian ini adalah KI 1,2,3, dan 4. Sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KD 3.7 dan 4.7 pada kelas V yang sesuai dengan pada materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda.

- d. Melakukan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang berkaitan dengan materi sifat dan perubahan wujud benda dengan menggunakan media *Snake Domino*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu peserta didik kelas V yang bernama Indy Nafahat

Fauziyah mengenai penggunaan media *Snake Domino* pada materi sifat dan perubahan wujud benda, mengatakan bahwa :

“Awalnya saya tidak suka pada mata pelajaran IPA, karena terlalu banyak materi yang harus dihafal. Apalagi jika pelajaran IPA ini disiang hari saya sering merasakan mengantuk dan bosan. Tapi, semenjak adanya media *Snake Domino* ini tiba-tiba saya merasa senang dan tertarik untuk belajar IPA. Karena dengan media ini saya tidak hanya bisa belajar tapi bisa bermain juga. Saya lebih mudah untuk mengingat tentang materi sifat dan perubahan wujud benda.”⁴⁸

- e. Membuat lembar angket respon untuk mengetahui pendapat dan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media *Snake Domino*.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di dalam kelas, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan observasi. Tujuan dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah agar mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas V dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik pada materi sifat dan perubahan wujud benda. Sebelumnya, peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media *Snake Domino* yang nantinya akan digunakan selama proses penelitian.

- 1) Angket Respon Guru Kelas V

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan lembar angket respon kepada guru kelas V dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti berupa media *Snake Domino*.

⁴⁸ Indy Nafahat Fauziyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 24 Mei 2023.

Berdasarkan angket validasi pembelajaran yang sudah peneliti skor menunjukkan pada angka presentase 95% dengan kategori layak. Jumlah keseluruhan dari skor yang didapatkan adalah 27, sedangkan skor keseluruhan adalah 28. Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger ini adalah media *Snake Domino* sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan sebab bisa diselengi dengan bermain, sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas V.

Tabel 4.8

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Pengoprasian media <i>snake domino</i> sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik	3	4	75%
2	Materi pada media ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	4	100%
3	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik	4	4	75%
4	Tampilan media <i>snake domino</i> menarik	4	4	100%
5	Materi yang digunakan mencakup semua pembahasan	4	4	100%
6	Mendorong peserta didik untuk memahamai dan membedakan sifat dan perubahan wujud benda	4	4	100%
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	100%
Jumlah		27	28	

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
	Presentase			96 %

Sumber : Data dibuat sendiri

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

$$P = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Hasil skor sesuai dengan angket validasi pembelajaran di atas yaitu dengan skor 96%. Maksud dari skor 96% tersebut berarti media *Snake Domino* dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dikatakan layak tersebut sebab media *Snake Domino* sudah mencapai nilai kelayakan yang sudah memenuhi beberapa aspek yang telah dicantumkan dalam angket. Di antaranya adalah, media *Snake Domino* mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi tentang sifat dan perubahan wujud benda, tidak hanya itu peserta didik juga lebih mudah dalam memahami informasi maupun materi yang disampaikan oleh guru.

2) Hasil Angket Respon Peserta Didik

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan penyebaran lembar angket respon kepada peserta didik kelas V mengenai pengembangan media *Snake Domino* yang dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *Snake Domino* yang berisi tentang materi sifat dan perubahan wujud benda ini. Hasil angket respon dari peserta didik kelas V yang berjumlah 16 orang mendapatkan skor rata-rata 96% dengan kategori sangat layak. Dikatakan layak sebab media *Snake Domino* ini sudah mencapai nilai syarat kelayakan dan sudah mendapatkan skor 96%. Skor 96% dikategorikan layak karena melebihi nilai 81%. Dalam kategori kelayakan nilai 81%-100% dinyatakan layak.

Tabel 4.9
Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas V

Siswa	Indikator Penelitian							Σx	Xi
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	3	4	4	4	4	4	27	28
2	4	3	4	4	4	4	4	27	28
3	4	3	4	4	4	4	4	27	28
4	4	4	4	4	4	4	4	28	28
5	4	3	3	4	4	4	4	26	28
6	4	3	4	4	4	4	4	27	28
7	4	3	4	4	4	4	4	27	28
8	4	3	4	4	4	4	4	27	28
9	4	3	3	4	4	4	4	26	28
10	4	3	4	4	4	4	4	27	28
11	4	3	3	4	4	4	4	26	28
12	4	3	4	4	4	4	4	27	28
13	4	3	4	4	4	4	4	27	28
14	4	3	4	4	4	4	4	27	28
15	4	3	4	4	4	4	4	27	28
16	4	3	4	4	4	4	4	27	28
Σx	64	49	61	64	64	64	64	430	448
\bar{X}_i	64	64	64	64	64	64	64	448	
%	100%	76%	95%	100%	100%	100%	100%	96%	

Sumber : Data dilah sendiri

Pada saat kegiatan proses pembelajaran dimulai, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian lanjut dengan pembacaan doa. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan perkenalan sebelum berlanjut pada sesi memperkenalkan dan mengimplementasikan media *Snake Domino*. Sebelum mengimplementasikan media *Snake Domino*, peneliti mengajak peserta didik untuk mengulang dan mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada hari sebelumnya tentang sifat dan perubahan wujud benda. Kemudian, peneliti membentuk kelompok sebanyak 4 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang.

Setelah pembentukan kelompok selesai, selanjutnya peneliti memberitahukan kepada peserta didik mengenai bagaimana cara menggunakan atau cara bermain media *Snake Domino*. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti kepada tiap kelompok yang akan memainkan media *Snake Domino*. Dikarenakan permainan *Snake Domino* ini membutuhkan tempat yang panang dan leluasa maka dari itu peneliti mengintruksikan kepada kelompok peserta didik dengan memainkan media *Snake Domino* dibawah atau dilantai

saja. Berikut ini gambar dari proses penggunaan media *Snake Domino*



Gambar 4.4
Proses Permainan Media *Snake Domino*

Setelah permainan dengan menggunakan media *Snake Domino* selesai, guru atau pendidik meminta bantuan kepada setiap kelompok untuk merapikan kembali setiap kartu *Snake Domino*. Kemudian, setelah semua kelompok sudah melakukan atau memainkan media *Snake Domino* selanjutnya peneliti menanyakan pendapat kepada peserta didik bagaimana kesan setelah melakukan permainan dan menggunakan media *Snake Domino*. Respon atau pendapat dari peserta didik itulah yang akan dijadikan evaluasi bagi peneliti sebagai pemenuhan data.

Agar peneliti mengetahui hasil dari pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan percobaan permainan dengan menggunakan media *Snake Domino*, maka peneliti mengadakan *pretest* dan *post test* kepada peserta didik kelas V. Kegiatan *pretest* dan *post test* ini dilakukan oleh peneliti selain untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi sifat dan wujud benda juga digunakan untuk mengetahui keefektifan dari media *Snake Domino*.

Tabel 4.10
Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas V

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Ahmad Rizqi Muhaimin	70	100	30 %
2	Avivatul Qoni'ah	70	100	70 %
3	Ayus Nisrina	70	100	60 %
4	Diva Al-Hikmah	80	100	40 %
5	Dwi Kinar Woro	80	100	60 %
6	Fitrotul Mu'afa	60	100	60 %
7	Indi Nafahat Fauziyah	80	100	60 %
8	Miratur Rif'ah	70	100	60 %
9	Kasfiatul Malika	70	100	40 %
10	Moh. Faqih Kholilur Rohman	60	100	20 %
11	Moch. Yoga Saputra	70	100	30 %
12	Muhammad Faisal	80	100	70 %
13	Rada Dwi Aliya	70	100	40 %
14	Selly Fitri Lidia	80	100	20 %
15	Sinar Alif Al Kausar	70	100	30 %
16	Siti Nur Alisa	80	100	40 %
Jumlah		1.160	1.600	
Presentase				72,5%

Berdasarkan hasil *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal, dapat disimpulkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 72,5 %. Kegiatan

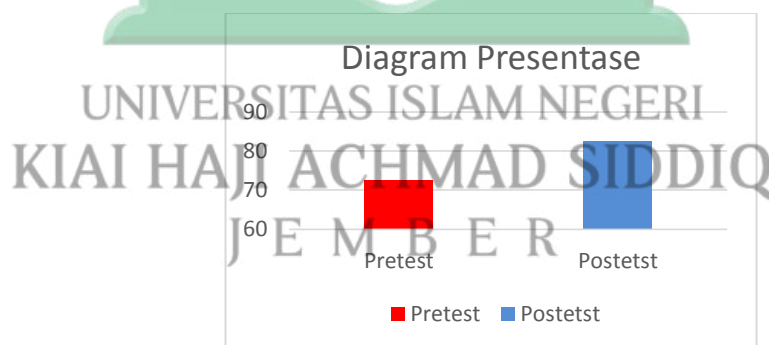
pretest ini dilakukan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 16 orang. Kegiatan *pretest* ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui nilai dari pengetahuan peserta didik pada materi sifat dan perubahan wujud benda sebelum menggunakan bantuan media *Snake Domino*.

Tabel 4.11
Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas V

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Ahmad Rizqi Muhaimin	80	100	30%
2	Avivatul Qoni'ah	80	100	70%
3	Ayus Nisrina	90	100	60%
4	Diva Al-Hikmah	90	100	40%
5	Dwi Kinar Woro	80	100	60%
6	Fitrotul Mu'afa	80	100	60%
7	Indi Nafahat Fauziyah	90	100	60%
8	Miratur Rif'ah	80	100	60%
9	Kasfiatul Malika	80	100	40%
10	Moh. Faqih Kholilur Rohman	70	100	20%
11	Moch. Yoga Saputra	80	100	30%
12	Muhammad Faisal	90	100	70%
13	Rada Dwi Aliya	80	100	40%
14	Selly Fitri Lidia	80	100	20%
15	Sinar Alif Al Kausar	80	100	30%
16	Siti Nur Alisa	90	100	40%
	Jumlah	1.320	1.600	
Presentase				82,5%

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik kelas V, sesuai dengan hasil pada tabel di atas maka rata-rata dari keseluruhan nilai yang didapat adalah 82,5%. Kegiatan *posttest* ini dilakukan dengan memberikan 10 butir soal berupa pilihan ganda yang dikerjakan oleh peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil

pretest dan *posttest* yang sudah terlaksana dan sudah ditemukan hasil rata-ratanya, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pengetahuan peserta didik kelas V mengenai materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda mengalami kenaikan dari rata-rata 72,5% menjadi 82,5%. Dari kenaikan rata-rata nilai tersebut maka terbukti dengan adanya pengembangan media *Snake Domino* yang dibuat dan didesain oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi sifat dan perubahan wujud benda. Data hasil *pretest* dan *posttest* di atas dapat dilihat lebih *simple* dengan diagram di bawah ini.



Gambar 4.5
Diagram Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest*
Pemahaman Peserta Didik Kelas V

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan hasil uji produk berupa media *Snake Domino* yang telah diujikann kepada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah maka dapat diketahui bahwa penggunaan pengemabangan media *Snake Domino* yangng

dibuat oleh peneliti mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas V. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media *Snake Domino*, motivasi belajar lebih meningkat dari pada sebelumnya, dan hasil pemahaman peserta didik yang mengalami perubahan lebih baik dan bisa dikatakan meningkat dari sebelum menggunakan media *Snake Domino*.

Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan oleh peneliti dapat diketahui pendapat dan saran dari peserta didik kelas V. Saran tersebut adalah agar *font* yang tercantum dalam buku pedoman penggunaan media *Snake Domino* harus diperbesar lagi ukurannya dengan tujuan agar dapat terbaca dengan jelas.⁴⁹

Media *Snake Domino* juga mendapat saran dari ahli media dan ahli materi, ahli media menyarankan agar pemilihan warna pada media harus lebih gelap agar desain dapat terlihat menarik.⁵⁰ Sedangkan saran dari ahli materi adalah penggunaan kata dan penyusunan kalimat pada soal-soal dalam media harus lebih diperhatikan dan diganti dengan kata yang lebih cocok digunakan.⁵¹

Adapun segala bentuk kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta

⁴⁹ Peserta didik kelas V, diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Mei 2023.

⁵⁰ Muhammad Sholehudin Amrulloh, M, Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 16 Mei 2023.

⁵¹ Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., diwawancarai oleh penulis, Jember 16 Mei 2023.

didik kelas V dapat dijadikan sebagai perbaikan terhadap media *Snake Domino* yang dibuat oleh peneliti agar lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Berdasarkan hasil analisis kelayakan di atas maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau presentase dari media *Snake Domino* adalah 95,5%. Maksud dari angka 95,5% adalah dapat dinyatakan bahwa media *Snake Domino* layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran. Media *Snake Domino* ini dapat digunakan dengan beberapa revisi yang didapatkan oleh peneliti dari validator materi dan validator media. Adapun analisis saran dan kritik mengenai kevalidan dari media *Snake Domino* tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk merevisi media *Snake Domino* agar lebih baik dan lebih sempurna.

a. Analisis data validasi Ahli

Penilaian hasil validasi ahli ini dilakukan oleh dua validator ahli yaitu ahli validasi media dan ahli validasi materi. Penilaian ahli validasi media dilakukan oleh Bapak Muhammad Sholahudin Amrulloh, M.Pd., aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli validasi media adalah desain tampilan, desain, gambar, dan desain isi dengan skor nilai diperoleh sebesar 95,5 % dengan kategori “sangat layak”. Dikatakan layak karena sudah sesuai dengan syarat kelayakan berdasarkan aspek penilaian pada angket respon. Produk yang peneliti buat juga mendapatkan kritik dan

saran dari ahli media agar pemilihan warna diganti lebih gelap, *background* kartu harus lebih menarik dengan menambahkan gambar ular yang menyambung sesuai dengan nama media, dan *font* agar dirubah lebih tegas.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti setelah merevisi hasil dari ahli media adalah melakukan validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd. M.Si. Aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi pada media, pemilihan kosa kata abahasa pada media, dan kesesuaian materi dengan KI dan KD. Hasil dari ahli validasi materi mendapatkan skor sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”. Namun, peneliti mendapat saran dari ahli validasi materi agar kosa kata yang digunakan dalam media harus diperjelas lagi agar mudah dipahami.

Berikut dapat disajikan hasil dari angket repon ahli validator media dan materi dengan lebih ringkas :

Tabel 4.12
Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Validator I	95,5%	Sangat Valid
2.	Validator II	95%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata		95,25%	Sangat Valid

b. Analisis pada tahap impementasi

Setelah tahapan validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi selesai dengan sesuai berdasarkan kiritik dan saran yang telah didapatkan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik dan guru kelas V. Analisis pada tahap

implementasi ini adalah hasil analisis dari peserta didik dan guru kelas V mengenai media *Snake Domino*.

1. Angket respon guru kelas V

Tabel 4.13
Hasil Anget Respon Guru Kelas V

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas V
Ketertarikan Guru Kelas V	96%	Sangat Baik

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

$$P = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Hasil skor 27 adalah jumlah dari keseluruhan jawaban responden atau guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. Sedangkan nilai skor 28 adalah jumlah keseluruhan nilai ideal dari seluruh item. Dari keseluruhan hasil skor di atas maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata atau presentasi ketertarikan guru kelas V pada media *Snake Domino* adalah 96 dengan kategori sangat baik. Dinyatakan sangat baik sebab telah memenuhi beberapa aspek yang telah tercantum dalam angket respon.

Berdasarkan hasil angket respon guru kelas V pada tabel di atas maka dapat diketahui hasil dari angket respon berdasarkan aspek penilaian desain tampilan, desain warna, kesesuaian materi pada media, kelengkapan materi, dan pengoperasian media mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Berdasarkan hasil angket respon guru kelas V di atas mengenai produk berupa media *Snake Domino* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

2. Angket respon peserta didik kelas V

Pada angket respon peserta didik ini terdapat 7 pertanyaan yang dicantumkan sebagai aspek penilaian terhadap produk berupa media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda. Kegiatan pengisian angket respon peserta didik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang peneliti buat dan kembangkan, mengetahui kelayakan produk peneliti berdasarkan hasil angket respon pada penilaian aspek yang telah tersedia. Pengisian angket respon peserta didik ini dilakukan oleh peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang berjumlah 16 orang.



Gambar 4.6
Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas V

Tabel 4.14
Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas V

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas V
Ketertarikan Peserta Didik Kelas V	96%	Sangat Baik

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{430}{448} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

Σx : Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

Σxi : Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan perolehan skor di atas maka dapat diketahui skor ketertarikan peserta didik kelas V terhadap media *Snake Domino* adalah 96% dengan jumlah keseluruhan skor pada keseluruhan jawaban responden atau peserta didik sejumlah 430, dan skor keseluruhan item 448 . Skor 96% dengan kategori sangat baik maksudnya adalah termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Skor tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket respon peserta didik sebagai pengguna dari media yang peneliti buat.

Media *Snake Domino* juga dikatakan layak selain dari hasil angket respon juga berdasarkan tanggapan Ibu Triwahyuningtyas,

S.Pd., selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger.

Beliau memberi tanggapan sebagai berikut :

“Jangankan anak-anak kelas V, saya sendiri sebagai guru juga sangat tertarik dengan media *Snake Domino* yang peneliti buat. Selain kreatif memang sebelumnya saya dan di lembaga sini tidak pernah menemui dan menggunakan media seperti kartu domino ini. Saya sebagai pendidik sangat merasa terbantu dengan adanya media *Snake Domino*, karena selain mempermudah saya dalam menyampaikan materi, anak-anak juga lebih mudah dalam memahami dan menghafal materi IPA yang sebelumnya bagi anak-anak pembelajaran IPA termasuk kategori pembelajaran yang rumit dan susah dihafal. Selain itu dengan menggunakan media *Snake Domino* dapat membuat anak-anak lebih aktif dalam belajar dan tidak bermalasan-malasan apalagi sampai mengantuk”⁵²

Tidak hanya tanggapan dari Ibu Triwahyuningtyas S.Pd., selaku guru kelas V, salah satu peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger yang bernama Indy Nafahat Fauziyah juga menyampaikan tanggapannya :

“Sebelumnya saya tidak suka dengan mata pelajaran IPA termasuk mpada materi sifat dan perubahan wujud benda. Bagi say amateri ini sulit untuk dipahami karena terlalu banyak yang harus dihafal. Tapi semenjak menggunakan media *Snake Domino* saya menjadi suka dan mudah memahami materi bahkan menghafalnya”⁵³

Kemudian tanggapan dari Indy Nafahat Fauziah dikuatkan lagi oleh Miratur Rif’ah yang juga salah satu dari peserta didik kelas V :

“Materi sifat dan wujud benda menurut saya termasuk golongan materi yang sulit untuk dipahami. Tapi dengan adanya media *Snake Domino* saya merasa terbantu dalam memahami materi sifa dan perubahan wujud benda”⁵⁴

⁵² Triwshyuningtyaas, S.Pd, diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Mei 2023.

⁵³ Indy Nafahat Fauziyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Mei 2023.

⁵⁴ Miratur Rif’ah, diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Mei 2023.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti kepada guru kelas V dan juga salah satu peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dapat diketahui dan disimpulkan bahwa yang mempengaruhi peningkatan pemahaman dan tercapainya tujuan belajar dengan baik adalah pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Peningkatan yang terjadi pada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah dan hasil dari wawancara yang telah dilakukan bisa dilihat bahwasannya peserta didik mulai ada ketertarikan dan senang mempelajari muatan Ipa khususnya pada materi sifat dan perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik mengenai penggunaan media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda ini dapat diketahui bahwa peserta didik sangat terbantu dalam memahami materi, karena mereka sangat tertarik menggunakan media *Snake Domino*.

Berdasarkan hasil angket respon yang didapatkan peneliti dari hasil angket respon ahli validasi media 95,5%, hasil validasi dari validator ahli materi 95%, hasil dari validator ahli pembelajaran 96%, dan hasil angket respon dari dari peserta didik kelas V 96%.. Ke empat hasil dari angket respon tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat layak. Dikatakan sangat layak karena skor yang diperoleh rata-

ratany mendapat skor 81% ke atas berdasarkan penilaian aspek kelayakan. Berdasarkan rata-rata nilai kelayakan jika skornya 81%-100% maka dikatakan sangat baik dan layak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pengemabnagan produk berupa media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda layak dohunakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada proses pembelajaran dalam kelas.

D. Revisi Produk

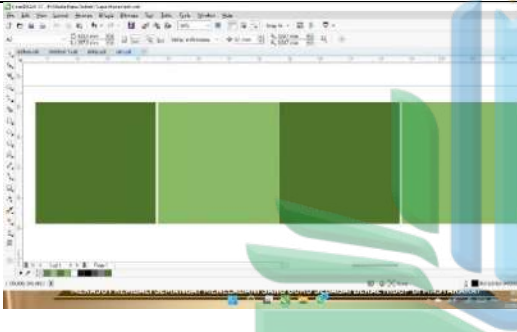
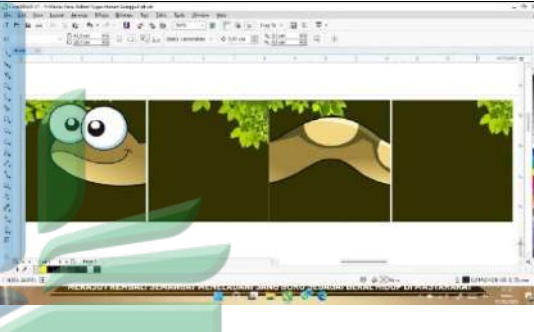
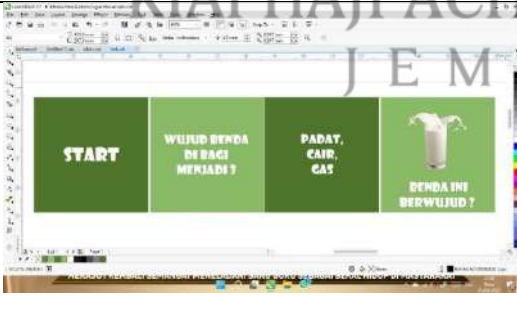
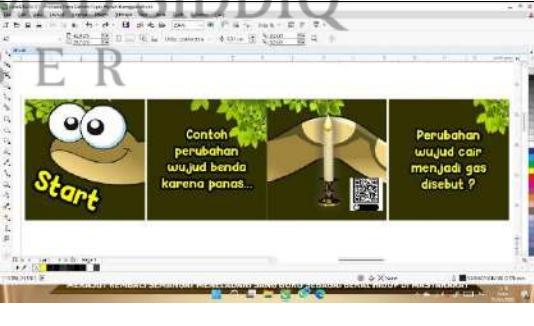
Pengembangan produk berupa media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahna wujud benda telah direvisi melalui ahli validasi media, ahli validasi materi, ahli validasi pembelajaran, dan respon peserta didik kelas V. Media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda ini menjadi lebih baik an sempurna sebab sebelumnya ada perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari ahli validasi dan pengguna. Hal ini dapat diketahui melalui hasil angket respon yang telah dilakukan oleh ahli validasi dan pengguna yang menilai aspek-aspek yangtelah tercantum dalam angket respon. Pengumpulan angket respon merupakan jenis isntrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti.

Pertama, peneliti mendapatkan revisi dari ahli validasi media mengenai media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda. Revisi tersebut berupa kritik dan saran yang diberikan oelh Bapak M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd. Kritik dan saran sebagai berikut :

1. Pemilihan warna pada kartu harus lebih menarik lagi

2. Desain tampilan pada kartu harus ditambahkan bentuk ular yang dapat digabungkan antara tubuh ular satu dengan yang lainnya.
3. Font yang digunakan pada kartu harus lebih tegas dengan menggunakan jenis font *Hey Comic*.

Tabel 4.15
Revisi Hasil dari Validator Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
<p>Warna, desain, dan <i>background</i> kurang menarik dan harus ada gambar ular menyambung.</p>		
2.		
<p>Warna <i>font</i> dan jenis font harus dirubah menjadi warna kuning dan <i>Hey Comic</i> agar terlihat lebih jelas dan menarik</p>		

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.		
Tampilan keseluruhan kartu domino dengan ditambahkan <i>QR Code</i>		

Tabel 4.16
Revisi Hasil dari Validator Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
Soal yang dicantumkan pada kartu harus lengkap mengenai materi sifat dan perubahan wujud benda. Begitu juga pemilihan kata yang akan dibuat untuk menyusun kalimat harus cocok agar mudah dipahami, gambar yang dipilih harus lebih jelas.		
3.		
Tampilan keseluruhan kartu <i>Snake Domino</i> setelah dilakukann revisi sesuai arahan ahli materi dengan menambahkan banyaksoal sebanyak 27.		

Gambar di atas dicantumkan dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui perbedaan media *Snake Domino* sebelum dan sesudah direvisi.

Pada gambar 4.15 dapat dilihat gambar kartu media *Snake Domino* setelah direvisi tampak lebih bagus dan lebih menarik.

Revisi pertama yang diberikan oleh ahli validasi media sudah selesai, maka selanjutnya peneliti melakukan validasi pada ahli validasi materi yaitu Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si. Dari hasil validasi ahli materi peneliti mendapatkan kritik dan saran sebagai berikut :

1. Kelengkapan materi harus dibenahi kembali yaitu menyesuaikan dengan tema, KI dan KD.
2. Pemilihan kosa kata dalam membuat kalimat pada kartu *Snake Domino* harus lebih diperhatikan. Gunakan bahasa yang sesuai EYD dan mudah dipahami.
3. Gambar yang digunakan harus lebih jelas agar peserta didik mudah memahami maksud dari gambar.

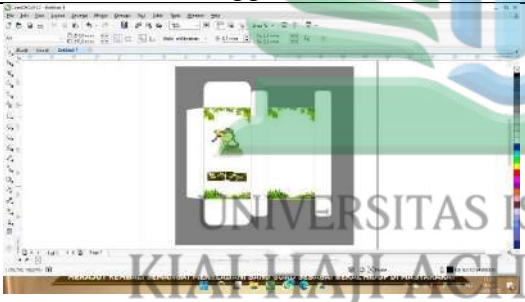
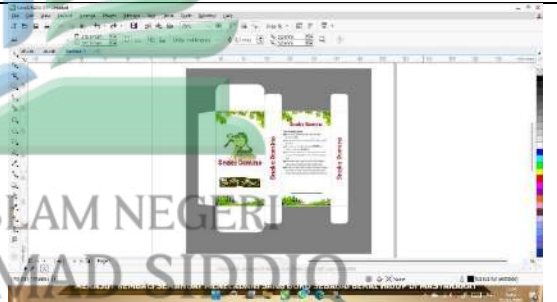
Media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda berdasarkan respon guru kelas V sudah sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Karena media yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan mampu membuat peserta didik memiliki motivasi belajar yang meningkat.

Adapun pada tabel di bawah ini adalah gambar desain buku pedoman penggunaan media *Snake Domino* yang di dalamnya berisi tentang cara penggunaan, spesifikasi produk, kelebihan dan kelemahan media *Snake Domino*.

Tabel 4.17
Buku Pedoman Penggunaan Media *Snake Domino*

No	Sebelum Disisipkan Isi Pedoman	Sesudah Disisipkan Isi Pedoman
1.		

Tabel 4.18
Desain kerangka Wadah Media *Snake Domino*

No	Sebelum Disisipkan Isi Cara Penggunaan	Sesudah Disisipkan Isi Cara Penggunaan
1.		

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media *Snake Domino* tentang materi dan sifat wujud benda ini sudah mencapai hasil akhir seperti tabel yang sudah dicantumkan di atas. Tentunya produk yang dibuat oleh peneliti sebelumnya telah dilakukan proses revisi sesuai dengan kritik dan sarah ahli validasi materi dan ahli validasi media. Adanya revisi terhadap produk berupa media *Snake Domino* tentang sifat dan perubahan wujud benda berdasarkan kritk dan saran dari ahli validasi tersebut dilakukan dengan tujuan agar hasil akhir dar produk yang dikembangkan oleh peneliti lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya. Sehingga produk berupa media *Snake*

Domino yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah hasil akhir dari produk berupa media *Snake Domino* tentang materi dan sifat wujud benda sudah melewati proses revisi dari dua validasi maka selanjutnya peneliti melakukan kegiatan uji coba langsung kepada peserta didik kelas V dan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dengan tujuan untuk mengetahui respon dari keduanya mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan oleh peneliti ternyata mendapat respon positif dari keduanya dengan artian produk sudah layak dan bagus tanpa adanya revisi. Berdasarkan hasil ahli validasi dan respon guru kelas kelas V dan peserta didik maka dinyatakan media media *Snake Domino* tentang materi dan sifat wujud benda layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Media *Snake Domino*

Media *Snake Domino* adalah suatu media pembelajaran jenis media cetak yang berisi tentang soal singkat dan jawaban. Kartu domino yang dibuat oleh peneliti bukanlah seperti kartu domino yang biasanya digunakan untuk berjudi. Akan tetapi kartu domino yang berisi tentang permainan edukatif. Media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* ini dimainkan dengan cara menyambungkan kartu sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan sehingga apabila kartu domino telah habis dimainkan maka akan membentuk satu ekor ular besar. Tidak hanya itu Media *Snake Domino* dilengkapi dengan *QR CODE* yang nantinya apabila di *SCAN* akan menuju ke *YouTube* dan berisi penjelasan materi.

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain, membuat, serta mengembangkan produk berupa media *Snake Domino* adalah aplikasi *Corel Draw X7* yang dapat digunakan dengan menginstall pada komputer atau laptop. Aplikasi ini digunakan untuk mendesain *background* daun, ular yang bersambung, warna pada kartu, memasukkan tulisan, memasukkan gambar, serta memaskkan *Qr Code* pada kartu.

Proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *ADDIE* yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan oleh

peneliti dengan tujuan untuk menggali informasi tentang karakteristik peserta didik, kondisi peserta didik pada proses pembelajaran, dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik maupun guru kelas. Tahap analisis ini terdiri dari tiga bagian yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kinerja. Tahap kedua adalah tahap perancangan, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan merancang serta merumuskan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat produk berupa media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda. Tahap ketiga adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli validasi materi, ahli validasi media, respon guru kelas V, dan respon peserta didik kelas V mengenai media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda. Media *Snake Domino* yang telah direvisi tersebut kemudian dicetak oleh peneliti. Tahap ke empat adalah implementasi. Tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba produk berupa media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda kepada peserta didik kelas V dan guru kelas V langsung didalam kelas pada proses pembelajaran. Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik dan guru kelas V mengenai media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ke lima atau terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan kegiatan memperbaiki produk berupa media

Snake Domino pada sifat dan perubahan wujud benda agar menjadi media yang lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya. Tujuannya adalah agar media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda ini benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Sebelum dilakukannya uji coba produk pada media ini dilakukan terlebih dahulu uji validitas produk yang akan diuji kepada dua validator ahli yaitu ahli validasi media, ahli validasi materi, respon guru kelas V dan respon peserta didik kelas V. Apabila masih terdapat revisi pada media *Snake Domino* maka peneliti terus akan melakukan revisi. Akan tetapi, jika media sudah tidak ada revisi dari beberapa validator, maka media *Snake Domino* sudah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli validasi dan respon guru kelas V dan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger maka dapat disimpulkan perolehan skor dari ahli validasi media adalah 95,5%, hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 95%, hasil dari angket respon guru kelas V diperoleh skor 96%, dan hasil dari angket respon peserta didik kelas V diperoleh skor 96%. Semua skor yang diperoleh dari ahli validasi dan respon guru kelas serta pengguna adalah di atas 81%. Dalam skor kelayakan terdapat syarat hasil rata-rata jika mendapatkan skor 81%-100% maka dinyatakan sangat baik atau sangat layak berdasarkan hasil perolehan aspek nilai pada angket validasi dan respon. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaat Produk

- a. Diharapkan agar peserta didik lebih aktif dan serius dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
- b. Diharapkan agar peserta didik lebih disiplin dan tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan memahami materi lebih dalam dan lebih baik.

2. Diseminasi Produk

Produk media *Snake Domino* ini dapat digunakan bukan hanya untuk kelas V yang ada dijenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah saja, akan tetapi bisa dan boleh digunakan oleh semua jenjang yang ada kaitannya dengan materi yang ada pada media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda. Namun yang perlu diperhatikan adalah pengimplementasian media *Snake Domino* ini dapat digunakan dengan syarat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *Snake Domino* yang dikembangkan oleh peneliti di kelas V pada tentang sifat dan perubahan wujud benda ini sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik. Sehingga disarankan agar media *Snake Domino* ini tidak hanya digunakan atau diterapkan pada materi sifat dan perubahan wujud benda, tapi bisa digunakan untuk mata pelajaran lain yang sesuai.
- b. Media *Snake Domino* ini duji cobakan hanya di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger dengan hasil uji coba valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, saran dari penggunaan media *Snake Domino* ini agar tidak hanya digunakan di kelas dan lembaga yang dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian, akan tetapi bisa digunakan oleh semua kelas dan semua lembaga.
- c. Untuk semua pihak yang ingin atau akan mengembangkan media *Snake Domino* ini diharapkan agar mendesain kartu media yang lebih menarik lagi agar dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar sehingga motivasi belajar lebih meningkat.

C. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger ini maka berikut kesimpulannya :

1. Pengembangan media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda yang dikembangkan oleh peneliti di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger ini menggunakan model

pengembangan *ADDIE* yang didalamnya terdapat lima tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

2. Kelayakan media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dengan skor 95,5%, ahli validasi materi mendapatkan skor 95%. Kemudian dapat dilihat juga berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan skor 96%, hasil angket respon guru kelas V mendapatkan skor 96%. Seluruh skor yang didapatkan dari hasil dua ahli validasi dan respon guru peserta didik serta guru kelas V tersebut masuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak. Maksud dari sangat layak adalah karena hasil rata-rata yang diperoleh bernilai 90% ke atas. Hal ini sesuai dengan syarat kelayakan berdasarkan skala kriteria kelayakan jika nilai atau skor 81-100% maka dinyatakan sangat baik atau sangat layak. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Snake Domino* melalui aplikasi *Corel Draw X7* pada sifat dan perubahan wujud benda dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara), 1993.
- Arofah, Rahmat Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* Vol.3, no. 1 (2019): 35–42.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 2007.
- Buku Tematik Siswa Kelas 5 Tema 7, “Peristiwa dalam Kehidupan”, Kurikulum 2013. 1-232..
- Darmadi, Hamid *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, Jakarta: AnImage, 2018.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan : CV Kaffah Learning Center), 2019.
- Janah, Novia Miftahul & Umi Fariyah, “Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MIPA di SMAN Rambipuji Jember,” *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2, no. 2 (2021): 99-116.
- Magdalena, Ina et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi”, *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3, vol.no. 2 (2021): 312–325, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mumpuni, Atikah and Agus Supriyanto, “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (2020): 88–101.
- Nabila, Widya, “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini” (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), 33.
- P. Matthew. Nelsen et al., 濟無No Title No Title No Title, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., vol. 119, 2021.
- Pribadi, Benny. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016).
- R. Abdul. H. et al., “Perspektif Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi” (2019), 232.

- Rahmah, Ali dan Ali Fikri Hasibuan, "Penerapan Model Circuit Learning Dengan Metode Pembelajaran Drill Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Akuntansi dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2019): 60–91.
- Rahmah, Ali dan Ali Fikri Hasibuan, "Penerapan Model Circuit Learning Dengan Metode Pembelajaran Drill Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Akuntansi dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2019): 60–91.
- Riduwan, *Skala Pengaturan Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung:Alphabeta, 2018).
- Rosyida, Ismail, and Sukardi, "Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning (CL) Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn". *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, vol.5, no.2 (2018). 1-13..
- Rosyida, Saufani, M Ismail, and Sukardi Sukardi, "Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning (CL) Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar PKn", *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman* 5, vol.no. 2 (2018): 60–72.
- Shelton, Kaye & George Saltman, "Appling the ADDIE Model to Online Instruction", 2008, 41. Diakses dari <http://www.igiglobal.com/viewtitlesample>.
- Siddiq, Fajar. "Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning (CL) Berabantu Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siwa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Rahmat Islamiyah Medan" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020), 1-107.
- Slameto. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta), 2003..
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D)*. (Bandung: Alpabeta), 2016
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana), 2013.
- Sutrisno, Hadi. *Metodologi Reseach II*. (Yogyakarta: Andi Offset, 1991).
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013).
- Terjemah Al-Qur'an Kementrian Agama, 2019.

UU No.18 Tahun 2022, “Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi”, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no.9 2019: 1689- 1699.

Wahyuni, Endang Sri *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Wardani ,Desty Dyah, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi Universitas Sanat Dharma Yogyakarta, 2017). 1–291.

Widya, Nabila. “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini” (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

Wiratni, N.L.G, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd”, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, Vol.2 no. 2 (2021): 120–134.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Vika Arivatur Ramadhani

NIM : T20194009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 09 Juni 2023
Saya yang menyatakan

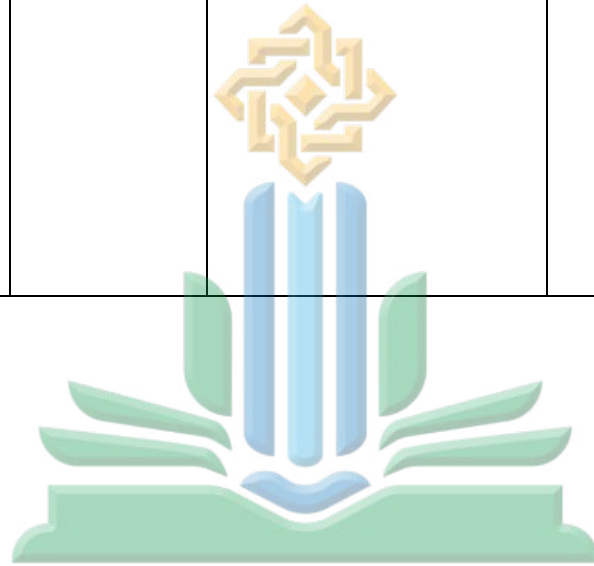


Vika Arivatur Ramadhani
NIM. T20194009

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 ?	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media Snake Domino Aplikasi Corel Draw X7 Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda 	<ol style="list-style-type: none"> Tinjauan media Snake Domino Tinjauan materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda 	<ol style="list-style-type: none"> Media Snake Domino <ol style="list-style-type: none"> Pengertian media Snake Domino Pengertian materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Sifat-sifat Benda <ol style="list-style-type: none"> Benda padat Benda cair Benda gas Perubahan Wujud Benda <ol style="list-style-type: none"> Membeku Mencair Mengembun Menguap Menyublim 	<ol style="list-style-type: none"> Primer <ol style="list-style-type: none"> Guru kelas V Peserta didik kelas V Sekunder <ol style="list-style-type: none"> Skripsi Buku Jurnal Artikel 	<ol style="list-style-type: none"> Metode penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) Model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluation</i>) Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Desain penelitian <ol style="list-style-type: none"> Jenis data : <ul style="list-style-type: none"> - Data kualitatif - Data kuantitatif Instrumen pengumpulan data : <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Angket - Dokumentasi Analisis data : Analisis data deskriptif dengan menghitung 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana mengembangkan produk akan produk Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 ? Bagaimana kelayakan Media Snake Domino Melalui

					<p>presentase pada angket.</p> <p>d. Validator produk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahli validasi media - Ahli validasi materi <p>e. Subjek penelitian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru kelas V - Peserta didik kelas V 	<p>Aplikasi <i>Corel Draw X7</i> pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 ?</p>
--	--	--	--	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

**PEDOMAN WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE DOMINO*
MELALUI APLIKASI *COREL DRAW X7*
PADA SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH PUGER**

1. Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai ?
2. Apa saja yang Ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran ?
3. Media pembelajaran jenis apa yang biasanya ibu gunakan untuk menyampaikan materi ?
4. Metode pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?
5. Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan apakah itu ?
6. Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik ?
7. Apa hambatan yang sering dialami Ibu ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran ?
8. Bagaimana sikap Ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif ?
9. Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media pembelajaran *Snake Domino* atau sejenisnya ?
10. Bagaimana pendapat Ibu tentang proses pembelajaran jika menggunakan media *Snake Domino* ?
11. Apakah media *Snake Domino* ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi ?
12. Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media *Snake Domino* dalam proses pembelajaran ?
13. Apa saja saran, kritik, dan masukan dari Ibu mengenai pengembangan media *Snake Domino* yang peneliti lakukan ?

HASIL WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE DOMINO*
MELALUI APLIKASI *COREL DRAW X7*
PADA SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai ?	Kondisi anak-anak ketika proses pembelajaran seperti pada umumnya. Awal pembelajaran dimulai tertib dengan mengikuti pembiasaan doa yang biasa dilakukan, akan tetapi biasanya dipertengahan pembelajaran mulai agak tidak bisa fokus, entah karena sudah mulai merasa bosan, atau memang ada sebagian yang tidak paham materi.
2.	Apa saja yang Ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran ?	Biasanya mempersiapkan media jika dibutuhkan, membaca sekilas materi yang akan diajarkan.
3.	Media pembelajaran jenis apa yang biasanya ibu gunakan untuk menyampaikan materi ?	Biasanya hanya sering menggunakan buku tematik dan buku paket. Tapi pernah juga sesekali menggunakan media audio dan <i>Handphone</i> sebagai pendukung.
4.	Metode pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?	Metode ceramah dan tanya jawab.
5.	Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan apakah itu ?	Kendalanya terkadang ada saja peserta didik yang usil pada teman lainnya sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif dan efektif.

6.	Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik ?	Sejauh ini fasilitas sekolah masih kurang memfasilitasi. Jadi terkadang guru dan peserta didik menggunakan sarana lain seadanya yang bisa digunakan.
7.	Apa hambatan yang sering dialami Ibu ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran ?	Hambatan pertama, yang sering sekali saya alami yaitu keterbatasan waktu untuk membuat, karena terkadang terhambat dengan urusan keluarga di rumah. Hambatan kedua, masih kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk pembelajaran yang sekiranya sesuai dengan karakteristik peserta didik.
8.	Bagaimana sikap Ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif ?	Sikap yang saya lakukan ketika anak-anak sudah mulai tidak kondusif adalah dengan memberikan <i>ice breaking</i> dan juga tepuk fokus.
9.	Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media pembelajaran <i>Snake Domino</i> atau sejenisnya ?	Belum pernah tau, bahkan saya baru tau kalau ada media seperti yang peneliti buat. Biasanya saya hanya menggunakan buku LKS dan <i>HP</i> jika dibutuhkan.
10.	Bagaimana pendapat Ibu tentang proses pembelajaran jika menggunakan media <i>Snake Domino</i> ?	Pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif dari pada sebelumnya. Peserta didik juga nampaknya sangat suka menggunakan media yang peneliti buat. Media <i>Snake Domino</i> sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan mudah.
11.	Apakah media <i>Snake Domino</i> ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi ?	Sangat membantu, bagi saya lebih mudah untuk menyampaikan informasi dan menjadikan suasana pembelajaran semakin aktif. Bagi

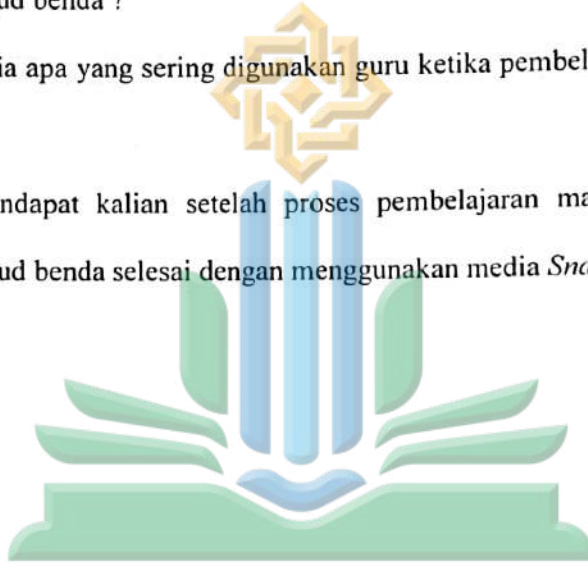
		peserta didik lebih mudah mengingat materi dan memahaminya. Motivasi belajar semakin meningkat.
12.	Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media <i>Snake Domino</i> dalam proses pembelajaran ?	Hasil evaluasi peserta didik melalui tanya jawab dan pemberian soal-soal terbukti mengalami peningkatan. Dari yang awalnya nilainya rendah menjadi meningkat, dari proses tanya jawab hampir semua peserta didik bersuara dengan jawaban yang benar dan tepat.
13.	Apa saja saran, kritik, dan masukan dari Ibu mengenai pengembangan media <i>Snake Domino</i> yang peneliti lakukan ?	Menurut saya, media yang peneliti buat sangat bagus dan menarik perhatian peserta didik. Sejauh ini, saya tidak menemukan kekurangan dari media <i>Snake Domino</i> . Dalam artian tidak ada yang harus diperbaiki lagi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH PUGER**

1. Apakah kalian menyukai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang sifat dan perubahan wujud benda ?
2. Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi sifat dan perubahan wujud benda ?
3. Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai ?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi sifat dan perubahan wujud benda selesai dengan menggunakan media *Snake Domino*?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang sifat dan perubahan wujud benda ?	Terkadang suka kalau paham materinya, tapi lebih banyak tidak sukanya.
2.	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi sifat dan perubahan wujud benda ?	Materinya terlalu banyak sehingga sulit dipahami dan sulit juga diingat. Jadi saya sering merasa bosan ketika waktunya pembelajaran tentang IPA.
3.	Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai ?	Biasanya hanya menggunakan buku LKS tematik. Tapi pernah juga memakai <i>HP</i> milik ibu guru sesekali.
4.	Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi sifat dan perubahan wujud benda selesai dengan menggunakan media <i>Snake Domino</i> ?	Awalnya saya sangat bosan dengan pembelajaran IPA, tapi semenjak menggunakan media <i>Snake Domino</i> saya menjadi semangat belajardan teratrik. Saya lebih mudah memahami materi sifat dan perubahan wujud benda.

**DATA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH**

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Dzikrillah	MA	Kepala	Gty		√
Siti Hasanah, S.Sos.,	S1	Guru	Gty	√	
Yuliani, S.Pd.I.,	S1	Guru	Gty	√	
Yudiastutik, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Rohmad Hariadi, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Della Susanti, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Zaenal Abidin, S.Pd.,	S1	Guru	PNS		√
Anis Fauziyah, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Bella Maulidah, S.Pd.,	MA	Guru	Gty		√
Triwahyuningtyas S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√
Risma Mufidatul Ikrima, S.Pd.,	S1	Guru	Gty		√

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH**

NO.	NAMA
1	Ahmad Rizqi Muhaimin
2	Avivatul Qoni'ah
3	Ayus Nisrina
4	Diva Al-Hikmah
5	Dwi Kinar Woro
6	Fitrotul Mu'afa
7	Indi Nafahat Fauziyah
8	Miratur Rif'ah
9	Kasfiatul Malika
10	Moh. Faqih Kholilur Rohman
11	Moch. Yoga Saputra
12	Muhammad Faisal
13	Rada Dwi Aliya
14	Selly Fitri Lidia
15	Sinar Alif Al Kausar
16	Siti Nur Alisa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427605 Kode Pos. 68136
Website [www.http://tik.uinikhas-jember.ac.id](http://tik.uinikhas-jember.ac.id) Email tarbiyah@uinjember@gmail.com

Nomor : B-2532/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Islamiyah Puger

Desa Puger Kulon, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194009
Nama : VIKA ARIVATUR RAMADHANI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* Pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023 selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Dzikirillah.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Jember, 25 April 2023 an.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R Dekan Bidang
Akademi





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.lahjember@gmail.com

Nomor : B-0720/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194009
Nama : VIKA ARIVATUR RAMADHANI
Semester : Semester Delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Snake Domino* Melalui
Aplikasi *Corel Draw X7* Pada Sifat dan
Perubahan Wujud Benda Kelas V di
Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger
Tahun Pelajaran 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 15 Mei 2023





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0719/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194009
Nama : VIKA ARIVATUR RAMADHANI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* Pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang

akademik,



MASHUDI



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
KENCONG

MI AL-ISLAMIYAH

NSM 111235090211 NPSN 60715671

AKTA NOTARIS : MUNYATI SULLAM,SH,MA NO.AKTA : 04 TANGGAL 10 APRIL 2013
Jl. Sumodiharjo No. 83 Kauman Puger Kulon - Puger - Jember 68164

SURAT KETERANGAN

Nomor: 021/ MI.AL/21-02-205/ VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

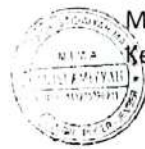
Nama : DZIKRILLAH
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Lembaga : MI Al - Islamiyah
Alamat : Jalan Sumodiharjo No. 83 Kauman Desa
Pugerkulon – Puger
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:
Nama : VIKA ARIVATUR RAMADHANI
NSM : T20194009
Jenjang : SI
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH

Telah selesai melakukan penelitian di MI AL ISLAMIYAH pada tanggal 28 Mei 2023, guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 Pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023**" selama 30 hari (tiga puluh) hari di MI AL ISLAMIYAH .

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.




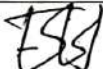






Jember, 28 Mei 2023

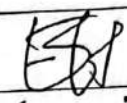
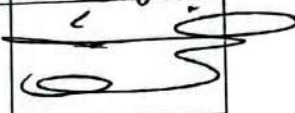
Mengetahui,
Kepala Madrasah




DZIKRILLAH

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH PUGER

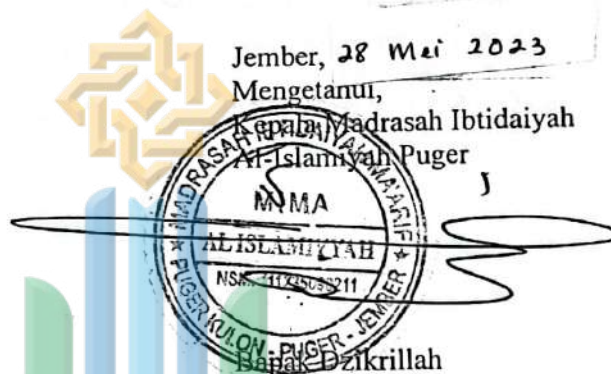
No.	Tanggal	Kegiatan	TTD
1	25 April 2023	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas V	
2	26 April 2023	Menyerahkan surat izin penelitian Kepada Kepala Sekolah MI Al-Islamiyah Puger	
3	26 April 2023	Wawancara kepada Kepala Sekolah MI Al-Islamiyah Puger (Bapak Dzokrillah)	
4	27 April 2023	Observasi kegiatan belajar kelas V	
5	8 Mei 2023	Wawancara kepada guru kelas V (Ibu Triwahyuningtyas, S.Pd)	
6	23 Mei 2023	Uji coba produk kepada peserta didik kelas V	
7	24 Mei 2023	Wawancara kepada salah satu peserta didik yang bernama Indi Nafahat Fauziyah dan Miratur Rifah	
8	25 Mei 2023	Wawancara kepada guru kelas V mengenai penggunaan media <i>Snake Domino</i>	
9	25 Mei 2023	Pengambilan data angket respon peserta didik mengenai penggunaan media <i>Snake Domino</i> pada proses pembelajaran IPA	
10	25 Mei 2023	Pengambilan data angket respon guru kelas V sebagai ahli pembelajaran mengenai penggunaan media <i>Snake</i>	

		<i>Domino</i> pada proses pembelajaran IPA	
11	25 Mei 2023	Dokumentasi dan melengkapi data	
12	28 Mei 2023	Meminta surat telah menyelesaikan penelitian pada pihak MI Al-Islamiyah Puger	

Jember, 28 Mei 2023

Mengetahui,

Kepala Madrasah Ibtidaiyah
Al-Islamiyah Puger



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7*

Sasaran : Muhammad Sholahudin Amrulloh, M.Pd

Peneliti : Vika Arivatur Ramadhani

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Snake Domino* Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Petunjuk Penilaian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media mengenai media *snake domino*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media sesuai dengan nama media "Snake Domino"				✓
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran IPA				✓
3	Desain dan warna media cocok dan menarik				✓
4	Media pembelajaran sudah menggunakan bahasa sesuai EYD			✓	
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓
6	Bahasa yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
7	Ukuran kartu media snake domino sudah sesuai				✓
8	Ukuran dan jenis font yang digunakan menarik dan sesuai				✓
9	Penggunaan media ini adalah berupa media cetak yang dapat digunakan berkali-kali				✓
10	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran IPA khususnya materi sifat dan perubahan wujud benda.				✓
11	Petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami				✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

Idology untuk warna pada media lebih variasi agar lebih menarik dan buku panduan ditambah gambar yg sesuai dan menarik.



Jember, 16 Mei 2023

Validator Ahli Media

M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media *Snake Domino*

Sasaran : Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si

Peneliti : Vika Arivatur Ramadhani

Judul Penelitian : Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Petunjuk Penilaian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli materi mengenai media *snake domino*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum				√
2	Materi pada media ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)				√
3	Materi pada media suda sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
4	Materi pada media ini sesuai dengan tema materi				√
5	Kelengkapan materi			√	
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan sifat dan perubahan wujud benda				√
7	Materi pada media mudah dipahami oleh peserta didik				√
8	Kemenarikan media <i>snake domino</i>				√
9	Penggunaan kata padamedia ini efektif dan mudah dipahami			√	
10	Kesesuaian media dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas 5				√

Kolom Saran dan Perbaikan :

Perbaiki sesuai saran perbaikan terutama pemilihan kata/ istilah yang berhubungan dengan materi. Materi dalam RPP diperjelas dan rubrik penilaian harus lengkap.

Kesimpulan

Media *snake domino* dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi *)

*Lingkari salah satu

Jember, 16 Mei 2023

Validator Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Husni Mubarak, S.Pd, M.Si

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : *Media Snake Domino*

Sasaran : Triwahyuningtyas, S.Pd

Peneliti : Vika Arivatur Ramadhani

Judul Penelitian : Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi Corel Draw X7 pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Petunjuk Penilaian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik
- 2 = Kurang sesuai / kurang baik
- 3 = Sesuai / baik
- 4 = Sangat sesuai / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoprasian media <i>snake domino</i> sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik				✓
2	Materi pada media ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)				✓
3	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik				✓
4	Tampilan media <i>snake domino</i> menarik				✓
5	Materi yang digunakan mencakup semua pembahasan				✓
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan sifat dan perubahan wujud benda				✓
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

Kolom Saran dan Perbaikan :

Empty rounded rectangular box for suggestions and improvements.



Jember, 25 Mei 2023

Validator Ahli Pembelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Triwahyuningtyas'.

Triwahyuningtyas, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI PENGGUNAAN

Nama Komponen : *Media Snake Domino*

Sasaran : Kelas V

Peneliti : Vika Arivatur Ramadhani

Judul Penelitian : Pengembangan Media Snake Domino Melalui Aplikasi *Corel Draw X7* pada Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger Tahun Pelajaran 2022/2023.

Petunjuk Penilaian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik kelas 5 sebagai pengguna media. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik
- 2 = Kurang sesuai / kurang baik
- 3 = Sesuai / baik
- 4 = Sangat sesuai / sangat baik

Nama: Dina alHikmah.
No abses: 4 empat.
KIS = lima 5.

Instrumen Angket Penggunaan

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoprasian media <i>snake domino</i> sangat mudah untuk diterapkan				✓
2	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik				✓
3	Tampilan media <i>snake domino</i> menarik				✓
4	Media <i>snake domino</i> mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar				✓
5	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan sifat dan perubahan wujud benda				✓
6	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓
7	Materi pada media <i>snake domino</i> sesuai dengan tema				✓

Jember,

**HASIL PERHITUNGAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH PUGER**

Siswa	Indikator Penelitian							Σx	Xi
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	3	4	4	4	4	4	27	28
2	4	3	4	4	4	4	4	27	28
3	4	3	4	4	4	4	4	27	28
4	4	4	4	4	4	4	4	28	28
5	4	3	3	4	4	4	4	26	28
6	4	3	4	4	4	4	4	27	28
7	4	3	4	4	4	4	4	27	28
8	4	3	4	4	4	4	4	27	28
9	4	3	3	4	4	4	4	26	28
10	4	3	4	4	4	4	4	27	28
11	4	3	3	4	4	4	4	26	28
12	4	3	4	4	4	4	4	27	28
13	4	3	4	4	4	4	4	27	28
14	4	3	4	4	4	4	4	27	28
15	4	3	4	4	4	4	4	27	28
16	4	3	4	4	4	4	4	27	28
Σx	64	49	61	64	64	64	64	430	448
\bar{X}_i	64	64	64	64	64	64	64	448	
%	100%	76%	95%	100%	100%	100%	100%	96%	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**HASIL PRETEST PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER**

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Ahmad Rizqi Muhaimin	70	100	30 %
2	Avivatul Qoni'ah	70	100	70 %
3	Ayus Nisrina	70	100	60 %
4	Diva Al-Hikmah	80	100	40 %
5	Dwi Kinar Woro	80	100	60 %
6	Fitrotul Mu'afa	60	100	60 %
7	Indy Nafahat Fauziyah	80	100	60 %
8	Miratur Rif'ah	70	100	60 %
9	Kasfiatul Malika	70	100	40 %
10	Moh. Faqih Kholilur Rohman	60	100	20 %
11	Moch. Yoga Saputra	70	100	30 %
12	Muhammad Faisal	80	100	70 %
13	Rada Dwi Aliya	70	100	40 %
14	Selly Fitri Lidia	80	100	20 %
15	Sinar Alif Al Kausar	70	100	30 %
16	Siti Nur Alisa	80	100	40 %
Jumlah		1.160	1.600	
Presentase				72,5%

SOAL EVALUASI MANDIRI

Nama : RIFA...TUL...RONIQ

No. Absen : 2

Kelas : IMA 5

70

1. Sirop, kecap, dan madu merupakan contoh benda berwujud
 - a. lembek
 - b. padat
 - c. cair
 - d. Gas

2. Berikut ini merupakan sifat dari benda gas adalah
 - a. meresap melalui celah kecil
 - b. bentuk dan ukuran selalu tetap
 - c. mengisi seluruh ruangan yang ditempati
 - d. mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah

3. Perhatikan contoh perubahan wujud berikut!
 - (1) Es berubah menjadi air karena terkena panas.
 - (2) Air jika dipanaskan terus menerus berubah menjadi uap.
 - (3) Baju basah akan kering jika dijemur di bawah terik matahari.
 - (4) Air yang diletakkan dalam freezer beberapa waktu akan menjadi es.Contoh peristiwa menguap ditunjukkan pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

4. Benda dapat mengalami perubahan wujud. Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair dinamakan

- a. mencair
- b. menguap

**HASIL POSTEST PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH PUGER**

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Ahmad Rizqi Muhaimin	80	100	30%
2	Avivatul Qoni'ah	80	100	70%
3	Ayus Nisrina	90	100	60%
4	Diva Al-Hikmah	90	100	40%
5	Dwi Kinar Woro	80	100	60%
6	Fitrotul Mu'afa	80	100	60%
7	Indy Nafahat Fauziyah	90	100	60%
8	Miratur Rif'ah	80	100	60%
9	Kasfiatul Malika	80	100	40%
10	Moh. Faqih Kholilur Rohman	70	100	20%
11	Moch. Yoga Saputra	80	100	30%
12	Muhammad Faisal	90	100	70%
13	Rada Dwi Aliya	80	100	40%
14	Selly Fitri Lidia	80	100	20%
15	Sinar Alif Al Kausar	80	100	30%
16	Siti Nur Alisa	90	100	40%
	Jumlah	1.320	1.600	
Presentase				82,5%

SOAL EVALUASI MANDIRI

Nama : Indy NF - (Nafahat Fauziah)
No. Absen : 8
Kelas : Lima (5)

Go!!

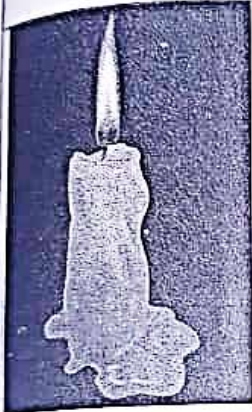
1. Sirop, kecap, dan madu merupakan contoh benda berwujud
 - a. lembek
 - b. padat
 - c. cair
 - d. Gas
2. Berikut ini merupakan sifat dari benda gas adalah
 - a. meresap melalui celah kecil
 - b. bentuk dan ukuran selalu tetap
 - c. mengisi seluruh ruangan yang ditempati
 - d. mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah
3. Perhatikan contoh perubahan wujud berikut!
 - (1) Es berubah menjadi air karena terkena panas.
 - (2) Air jika dipanaskan terus menerus berubah menjadi uap.
 - (3) Baju basah akan kering jika dijemur di bawah terik matahari.
 - (4) Air yang diletakkan dalam freezer beberapa waktu akan menjadi es.Contoh peristiwa menguap ditunjukkan pada nomor
 - a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - c. (2) dan (3)
 - d. (2) dan (4)
4. Benda dapat mengalami perubahan wujud. Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair dinamakan
 - a. mencair
 - b. menguap

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok : Fadhil, Rizki, Rifah, Afifa

Kelas : 5

SOAL



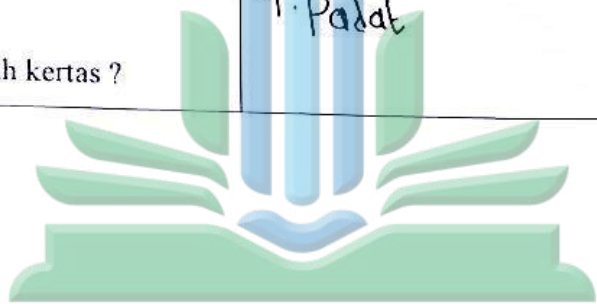
1. Apa yang terjadi ketika lilin dipanaskan menggunakan korek? melele
2. Mengapa lilin bisa meleleh?
3. Disebut perubahan apakah peristiwa lilin meleleh tersebut?
4. Termasuk benda apakah lilin?

JAWABAN

1. melele
2. karena dipanaskan
3. perubahan dari padat menjadi cair
4. mencair

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SOAL	JAWABAN
<p>1. Apa yang terjadi ketika kertas basah dijemur di bawah terik matahari ?</p> <p>2. Mengapa kertas bisa kering ?</p> <p>3. Disebut peristiwa apakah kertas basah menjadi kering ?</p> <p>4. Termasuk benda apakah kertas ?</p>	<p>1. kering</p> <p>2. karena terkena sinar matahari</p> <p>3. menguap</p> <p>4. Padat</p>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MI Al-Islamiyah
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Sub tema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan
Pembelajaran ke- : 2
Fokus Pembelajaran : IPA
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menganalisis sifat dan perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengembun, dan

	<p>menyublim) pada media <i>Snake Domino</i>. (HOTS-C4).</p> <p>3.7.2 Memprediksi sifat dan perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengkristal, dan menyublim). (HOTS-C5).</p> <p>3.7.3 Menyimpulkan sifat dan perubahan wujud benda (Benda padat, cair, gas, membeku, mencair, menguap, mengkristal, dan menyublim). (HOTS.C5)</p>
<p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>4.7.1 Melakukan percobaan terkait perubahan wujud benda. (P5).</p> <p>4.7.2 Membuktikan hasil percobaan terkait perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya. (HOTS. C-5, P3).</p> <p>4.7.3 Menilai hasil dari percobaan mengenai perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya. (HOTS-C5, P4).</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media *Snake Domino* peserta didik akan lebih mudah memahami materi sifat dan perubahan wujud benda dengan baik dan tepat.
2. Dengan melakukan percobaan mengenai peristiwa perubahan wujud benda peserta didik akan mengetahui dan membedakan peristiwa yang terjadi sesuai dengan hasil percobaan

3. Dengan membuat laporan peserta didik mampu memberikan hasil percobaan mengenai perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya
4. Dengan membuat laporan peserta didik mampu menjelaskan maksud dari hasil percobaan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya dengan pengolahan daya berpikir tingkat tinggi menggunakan bahasa sendiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita dibagi menjadi tiga bagian yaitu benda padat, benda cair dan benda gas. Ketiga benda tersebut memiliki sifat yang berbeda

5. Benda Padat

Dalam kehidupan kita sering menemukan benda padat dalam kehidupan sehari-hari. Kita dapat memindahkannya benda padat dari tempat satu ke tempat yang lain tanpa merubah bentuk aslinya. Contoh, bola jika masuk ke dalam bak mandi yang berisi air maka bentuk bola masih tetap sama. Namun, benda padat itu sendiri juga bisa berubah bentuk jika dilakukan dengan beberapa perlakuan diantaranya, menyobek, menggantung, menekan, dan membakar. Contoh dari benda cair adalah meja, kursi, sendok, batu, dan lain-lain.

Benda-benda padat memiliki sifat-sifat yang membedakan dengan wujud benda yang lain, yaitu sebagai berikut :

- f) Memiliki volume yang tetap atau sama.
- g) Molekul pada benda padat tidak dapat menyebar atau bergerak dengan bebas
- h) Benda padat memiliki bentuk yang tetap kecuali jika dilakukan sebuah tindakan seperti menekan, membakar, menggantung, bahkan merobek.
- i) Benda padat memiliki penyusun molekul yang sangat rapat bahkan sampai tidak bercelah.
- j) Tidak bersifat cair dan tidak bisa mengalir dari tempat satu ke tempat yang lain.

6. Benda Cair

Benda cair sering kali dengan mudah kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya air. Air merupakan contoh dari wujud benda cair yang memiliki peran sangat penting bagi makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. Benda yang berbentuk cair di sekitar rumah biasanya dapat ditemukan didalam bak mandi, gelas, botol, dan lain-lain. Berikut ini adalah sifat-sifat dari benda cair :

- f) Mengikuti bentuk wadahnya.
- g) Dapat mengalir dari tempat tinggi menuju tempat yang rendah.
- h) Memiliki volume yang tetap
- i) Benda cair memiliki penyusun molekul yang tetap.
- j) Benda cair memiliki molekul-molekul yang bersifat bebas.

7. Benda Gas

Benda gas tidak hanya bisa dikeluarkan oleh benda di sekitar kita, namun tubuh manusia pada setiap harinya juga bisa mengeluarkan gas melalui bernapas. Setiap hari manusia menghirup oksigen (O^2) dan mengeluarkan karbondioksida (CO^2). Contoh lain lagi ketika kita meniup sebuah balon, tiupan yang kita berikan pada balon tersebut termasuk dalam benda gas. Balon yang ditiup akan berubah menjadi besar karena ada udara berupa tiupan yang kita keluarkan dari dalam tubuh untuk balon. Selanjutnya, sifat dari balon ini dapat kita lihat ketika kita memakai parfum. Parfum yang kita semprotkan pada baju akan memberikan efek wangi, hal itu sebab gas yang dikeluarkan oleh parfum dapat menyebar dari wadahnya.

8. Perubahan wujud benda

Perubahan wujud benda dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami sifat-sifat benda kita akan mengetahui perbedaan dari ketiganya, namun ketiga benda tersebut bisa mengalami perubahan wujud benda dengan nama peristiwa yang berbeda-beda, peristiwa tersebut adalah :

- f) Membeku, merupakan peristiwa perubahan benda cair menjadi padat. Contoh ketika kita meletakkan air ke dalam kulkas *freezer*, air yang awalnya cair berubah menjadi padat karena terkena suhu yang sangat dingin.
- g) Mencair, merupakan peristiwa perubahan benda dari padat menjadi cair. Contoh ketika es batu dibiarkan begitu saja dan terkena panas matahari, maka es batu tersebut akan mencair menjadi 0^0 .
- h) Menguap, merupakan perubahan wujud benda cair menjadi gas. Contoh peristiwa dapat kita temukan ketika kita memasak air di atas kompor sampai mendidih. Air yang mendidih akan mengeluarkan uap, uap itulah yang dinamakan benda gas.
- i) Mengembun, merupakan peristiwa perubahan wujud benda gas menjadi cair. Contohnya ketika di pagi hari kita menemukan daun yang terdapat air kecil-kecil di atasnya. Air tersebut berasal dari uap di pagi hari.
- j) Menyublim, adalah perubahan benda padat menjadi gas. Contohnya. Kapur barus yang diletakkan didalam almari baju akan memberikan efek bau wangi yang menyebar ke seluruh ruangan. Hal itulah berasal dari gas kapur barus.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Model Pembelajaran ; *Circuit Learning (CL)*

Metode Pembelajaran : Percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan

2. *Media Snake Domino*

3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas. 3. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Peserta didik diajak menyanyikan Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Peserta didik diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan teks tentang materi sifat dan perubahan wujud benda kepada masing-masing peserta didik. 2. Guru memberikan kesempatan membaca kepada peserta didik dengan durasi 5 menit. 3. Setelah membaca, guru menjelaskan tentang sifat-sifat dan perubahan wujud benda serta merelasikan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. 	45 menit

	<ol style="list-style-type: none">4. Guru membentuk 4 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik. Salah satu dari kelompok tersebut dijadikan sebagai ketua kelompok.5. Ketua kelompok maju ke depan untuk mengambil <i>Snake Domino</i> yang akan digunakan sebagai permainan edukasi yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok.6. Guru membacakan tata cara dalam bermain <i>Snake Domino</i> dimana setiap kelompok harus bisa menyelesaikan permainan.7. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan menggunakan <i>Snake Domino</i> sehingga membentuk ular dengan sempurna maka dinyatakan sebagai pemenang.8. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan maka kelompok pemenang tadi dipersilahkan maju kedepan untuk menjelaskan apa saja yang dapat dipahami dan materi yang dapat diingat ketika selesai memainkan <i>Snake Domino</i>.9. Setelah permainan selesai selanjutnya guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok dengan melakukan percobaan langsung tentang materi perubahan wujud benda yang diakibatkan oleh panas atau kalor.10. Kelompok 1 dan 2 melakukan percobaan menggunakan lilin dan korek. Kelompok 3 dan 4 melakukan percobaan menggunakan kertas yang dibasahi dengan air yang nantinya dijemur di luar kelas.11. Setelah semua kelompok telah melakukan percobaan	
--	---	--

	<p>maka tugas selanjutnya menjelaskan secara singkat mengapa benda yang diterima bisa mengalami perubahan dan peristiwa tersebut disebut dengan peristiwa perubahan apa.</p> <p>12. Setiap kelompok maju bergantian untuk membacakan hasil ekerjaannya.</p> <p>13. Untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik guru lanjut memberikan soal evaluasi mandiri kepada peserta didik</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa materi yang dirasa sulit pada pembelajaran hari ini ? 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 4. Peserta didik melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. 5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas 6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan slaam. 	<p>15 menit</p>

H. LAMPIRAN

- Lembar Kerja Peserta Didik
- Latihan Soal
- Rubrik Penilaian

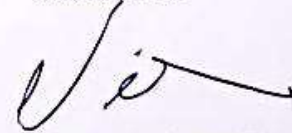
Mengetahui
Guru Kelas 5,



Triwahyuningtyas S.Pd.
NIP.

Jember, 23 Mei 2023

Mahasiswa



Vika Arivatur Ramadhani
NIM. T20194009

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Dzibrillah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

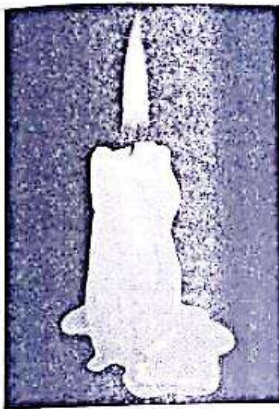
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :

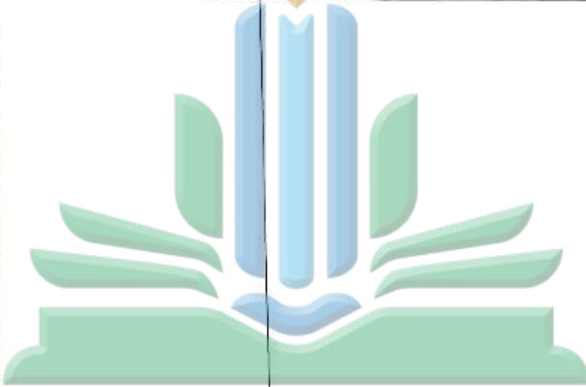
Kelas :

SOAL

JAWABAN



1. Apa yang terjadi ketika lilin dipanaskan menggunakan korek ?
2. Mengapa lilin bisa meleleh ?
3. Disebut perubahan apakah peristiwa lilin meleleh tersebut ?
4. Termasuk benda apakah lilin ?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :

Kelas :

SOAL

JAWABAN

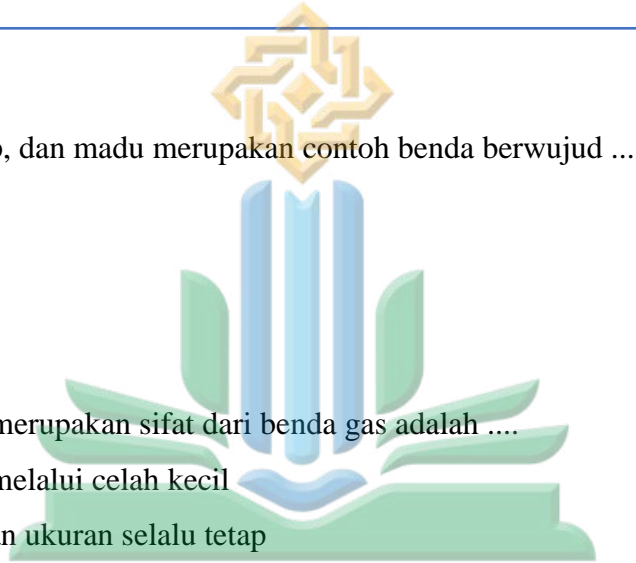


1. Apa yang terjadi ketika kertas basah dijemur di bawah terik matahari?
2. Mengapa kertas bisa kering?
3. Disebut peristiwa apakah kertas basah menjadi kering?
4. Termasuk benda apakah kertas?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SOAL EVALUASI MANDIRI

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

- 
1. Sirop, kecap, dan madu merupakan contoh benda berwujud
- lembek
 - padat
 - cair
 - Gas
2. Berikut ini merupakan sifat dari benda gas adalah
- meresap melalui celah kecil
 - bentuk dan ukuran selalu tetap
 - mengisi seluruh ruangan yang ditempati
 - mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah
3. Perhatikan contoh perubahan wujud berikut!
- (1) Es berubah menjadi air karena terkena panas.
 - (2) Air jika dipanaskan terus menerus berubah menjadi uap.
 - (3) Baju basah akan kering jika dijemur di bawah terik matahari.
 - (4) Air yang diletakkan dalam freezer beberapa waktu akan menjadi es.
- Contoh peristiwa menguap ditunjukkan pada nomor
- (1) dan (2)
 - (1) dan (3)
 - (2) dan (3)
 - (2) dan (4)
4. Benda dapat mengalami perubahan wujud. Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair dinamakan
- mencair
 - menguap

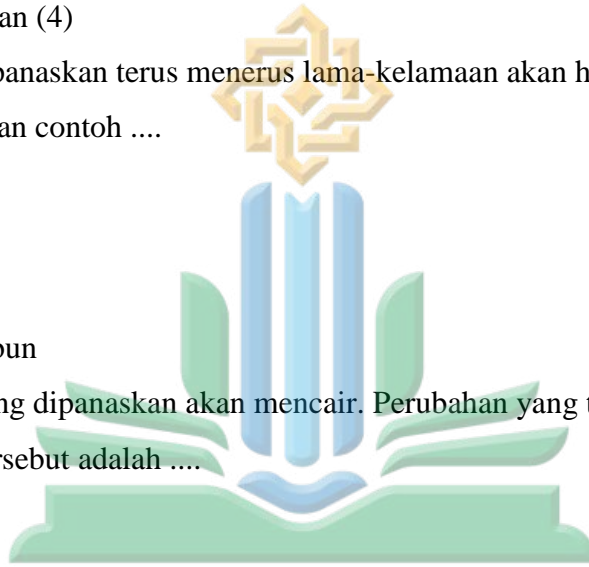
- c. mengembun
 - d. Menyublim
5. Pengharum ruangan atau kapur barus lama kelamaan akan habis menunjukkan adanya peristiwa
- a. Mengembun
 - b. menguap
 - c. menyublim
 - d. Mengkristal
6. Energi yang dipindahkan dari suatu benda ke benda lainnya karena adanya perbedaan suhu disebut
- a. derajat panas
 - b. derajat dingin
 - c. temperatur
 - d. Kalor
- 7.



- Alat pada gambar digunakan untuk mengukur
- a. suhu
 - b. kalor
 - c. panas
 - d. Dingin
8. Perhatikan peristiwa berikut ini!
- (1) Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka.
 - (2) Lilin akan meleleh jika dibakar.
 - (3) Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan.
 - (4) Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.

Peristiwa perubahan wujud yang menerima atau membutuhkan kalor ditunjukkan pada nomor

- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (1), (2), dan (4)
 - c. (1), (3), dan (4)
 - d. (2), (3), dan (4)
9. Air yang dipanaskan terus menerus lama-kelamaan akan habis. Peristiwa ini merupakan contoh
- a. mencair
 - b. menguap
 - c. membeku
 - d. Mengembun
10. Mentega yang dipanaskan akan mencair. Perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebut adalah
- a. warna
 - b. wujud
 - c. bau
 - d. Rasa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**DOKUMENTAI KEGIATAN SELAMA PENELITIAN
DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMİYAH PUGER**



**Penyerahan Surat Izin Penelitian Sekaligus Wawancara
Kepada Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger**



Wawancara Kepada Guru Kelas V Mengenai Kondisi Peserta Didik Kelas V



Observasi Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Kelas V



Proses Uji Coba Media *Snake Domino* Bersama Peserta Didik Kela V



Kegiatan Percobaan Mengenai Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Bersama Peserta Didik Kelas V



Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* dengan Presentasi Hasil Pemahaman Peserta Didik Menggunakan Bahasa Sendiri



Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas V Mengenai Penggunaan Media *Snake Domino*



Wawancara Kepada Guru Kelas V Mengenai Penggunaan Media *Snake Domino* dalam Proses Pembelajaran



Peserta Didik dan Guru Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Puger



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Vika Arivatur Ramadhani
NIM : T20194009
Tempat/Tanggal lahir : Jember, 03 Desemberr 2001
Alamat : Dsn. Krajan, RT. 001/RW. 007, Desa Mojosari
Kecamatan Puger, Kabupaten Jember
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
E-mail : vikaramadhani199@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Dharwa Wanita
2. SDN Mojosari 03
3. SMPN 01 Puger
4. MAN 03 Jember
5. UIN KH. Achmad Siddiq Jember