

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III
DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) ZAINUL IHSAN
SEMBORO JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
Ahmad Syaiful Rizal
205101040010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III
DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) ZAINUL IHSAN
SEMBORO JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh:

Ahmad Syaiful Rizal

205101040010



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing:

J E M B E R

Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I

NIP. 198512042015031002

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III
DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) ZAINUL IHSAN
SEMBORO JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Senin
Tanggal: 25 November 2024

Ketua

Sekretaris

Dr. Nuruddin, M.Pd.I

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

NIP. 197903042007101002

NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I

2. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.S An-Nahl:44)*



* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 276

PERSEMBAHAN

Segala puji bgi Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Nuralim dan Ibu Khoiriyah yang sudah banyak memberikan dukungan maupun doa yang tiada henti bagi penulis sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Kakak kandung penulis Ghazali Ahmad dan Istiqomatul Ilmi yang sudah banyak sekali memberikan dukungan, motivasi dan nasihat selama penyusunan skripsi ini.
3. Adik Penulis Zalifah terima kasih banyak atas segala dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Ahmad Syaiful Rizal, 2024: Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah(MI) Zainul Ihsan Semboro Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Kartu Domino Modifikasi, Bahasa Inggris

Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini harusnya dapat membantu menunjang pembelajaran. Namun, data observasi menunjukkan di MI Zainul Ihsan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan bahan ajar yang memang sudah disediakan oleh Sekolah. Pembelajaran yang ada hanya memanfaatkan bahan ajar yang sudah disediakan dengan memberikan materi-materi secara sederhana dengan bantuan gambar-gambar yang ada di buku siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah, sehingga dengan adanya penerapan desain pembelajaran tersebut akan menyebabkan proses pembelajaran yang bersifat kurang bervariasi sehingga akan menurunkan motivasi belajar peserta didik.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana proses pengembangan kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember? 2. Bagaimana kelayakan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah: 1. Mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember. 2. Mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Research and Development* atau disebut juga R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Produk yang dikembangkan yaitu media kartu domino modifikasi materi kata *I Like* dan *Dislike* berisi gambar dan penjelasan yang harus diurutkan siswa, 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan 3) data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 87%, sehingga dapat dinyatakan produk media kartu domino modifikasi dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku Dosen Penasihat Akademik (DPA) yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan

motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I., Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah , M.Pd., selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Jabbar Mustofa, M.Pd., selaku validator ahli materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I Selaku validator judul penelitian yang senantiasa membimbing dan memberikan arahnya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Ibu Rofiatul Wasillah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Zainul Ihsan yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Dwi Fortuna, S.Pd selaku wali kelas III MI Zainul Ihsan yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2020 yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 13 Novembert 2024
Penulis,

Ahmad Syaiful Rizal
NIM. 205101040010



DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori.....	26

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Model Penelitian dan Pengembangan	39
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	43
C. Uji coba produk.....	45
D. Teknik analisis data.....	51
BAB IV PEMBAHASAN.....	55
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan.....	55
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	57
C. Revisi Produk	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	78
A. Pengembangan Kartu Domino	78
B. Saran Pemanfaatan, Disminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	82
C. Kesimpulan.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	54
Tabel 4.1	Pengembangan Hasil Rancangan.....	59
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Inggris.....	67
Tabel 4.5	Hasil Analisis Validator.....	69
Tabel 4.6	Respon Peserta Didik.....	72
Tabel 4.7	Revisi Produk.....	74



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 4.1	Uji coba Produk	70
Gambar 4.2	Pengisian Angket.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia selama manusia hidup, tanpa adanya pendidikan maka dalam menjalani kehidupan ini manusia tidak akan dapat berkembang dan bahkan akan terbelakang. Pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.¹ Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif, kognitif, psikomotorik) berkembang secara optimal.²

Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui pengajaran dan latihan. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar hidup selaras dengan alam dan masyarakat. Pendidikan berperan penting dalam pembelajaran yang terencana.³

Pendidikan pada saat ini merupakan suatu unsur yang sangat penting, dimana pendidikan memiliki peran yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia berdasarkan, undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1

¹ Eko Triyanto, Sri Anitah dan Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2. 2013, 226.

² Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), 39

³ Moh.Sain Hanafy, "konsep belajar dan pembelajaran", *lentera pendidikan* vol. 17 no.1. 2014, h. 66.

Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah: "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara."⁴ Untuk mencapai hal tersebut diperlukan peran guru yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Guru merupakan sosok yang menjadi teladan dalam mengarahkan perilaku maupun karakter peserta didik. Dengan adanya hal tersebut guru bertanggung jawab melahirkan generasi penerus yang memiliki pengetahuan, moralitas dan kedalaman spiritual. Dan hal tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan pemanfaatan teknologi dalam ilmu pengetahuan.⁵

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.⁶ Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik, sehingga mereka dapat

⁴ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003, No.78, (Sekretariat Negara. Jakarta, 2003)

⁵ Imron Fauzi, Ubaidillah, Nino Indrianto, Aminulloh, "The Pattern of Development of Competence, Commitment, and Motivation of Teachers in Pesantren" *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 4 No 6, doi : <http://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i4.3703> . 1176

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 2

menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik dan memiliki daya guna.⁷

Media pembelajaran dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Wiratmojo dan Sasonohardjo didalam Junaidi (2019) menyampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, pesan dan juga isi dari materi yang disampaikan.⁸ Keberadaan media sangat diperlukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan juga dapat menarik perhatian peserta didik.

Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini harusnya dapat membantu menunjang pembelajaran. Namun, pada saat observasi di MI Zainul Ihsan terlihat pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan bahan ajar yang memang sudah disediakan oleh Sekolah. Dalam bentuk buku ajar pegangan siswa yang sudah disediakan oleh pemerintah. Pembelajaran yang ada hanya memanfaatkan bahan ajar yang sudah disediakan dengan memberikan materi-materi secara sederhana dengan bantuan gambar-gambar yang ada di buku siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah, sehingga dengan adanya penerapan desain pembelajaran tersebut akan menyebabkan proses

⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : 2011), 16

⁸ Amelia Putri Wulandari, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

pembelajaran yang bersifat kurang bervariasi sehingga akan menurunkan motivasi belajar peserta didik.⁹

Adanya pernyataan tersebut didukung dengan pendapat oleh Muhammad salah satu siswa di kelas III MI Zainul Ihsan menyatakan bahwasanya pembelajaran yang diterapkan di kelas sangat membosankan karena hanya memanfaatkan papan tulis dan juga gambar yang membantu proses pembelajaran.¹⁰ sedangkan pada usia anak Sekolah Dasar memiliki tingkat imjinasi yang masih minim sehingga memerlukan alat bantu yang mampu meningkatkan imajinasi siswa yang dapat digambarkan secara konkrit. Hal ini dijelaskan oleh ibu Dwi Fartuna,S.Pd bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah ini masih dilestarikan hingga sekarang. Hal tersebut mungkin akan terlihat sangat bersifat monoton dan juga klasikal. Namun, hal ini disebabkan karena kurangnya perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran.¹¹ Sehingga diperlukan sekali alternatif yang mampu membantu menunjang proses pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

Dengan adanya pernyataan tersebut menjadi indikator yang perlu dipertimbangkan karena penggunaan metode ceramah menjadi salah satu faktor yang menyebabkan ketidak efektifan proses pembelajaran, kelas terasa monoton dan siswa merasa bosan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Indikator lain yang diperhatikan ialah

⁹ Observasi di MI Zainul Ihsan kabupaten Jember pada tanggal 10 April 2024.

¹⁰ Wawancara bersama Ahmad Fatih siswa kelas III MI Zainul Ihsan pada tanggal 10 April 2024

¹¹ Wawancara bersama Dwi Fartuna,S.Pd salah satu guru kelas di MI Zainul Ihsan

minimnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga penunjang pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terkesan tidak menarik bagi peserta didik. dengan hal tersebut maka dibutuhkan inovasi dalam penyampaian materi baik menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran.

Media yang baik akan membentuk peserta didik mudah memahami materi dan betah belajar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran maka akan memberikan hasil yang kurang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Media bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan materi, sehingga materi tidak hanya disampaikan secara monoton melalui Tindakan verbal saja. Media memiliki manfaat agar lebih menarik perhatian peserta didik, lebih menarik bagi peserta didik, pembelajaran tidak monoton, mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Tujuan utama dengan adanya media pada dasarnya adalah mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹²

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu, pendidik juga menentukan keberhasilan

¹² Eky Achmad Basim, " Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab", *Tatsqifir: Jjurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol 3 No 2. doi : 10.30997/tjpba.v3i2.6149.hal 81.

suatu proses pembelajaran karena pendidik merupakan penghantar pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik, sehingga diharapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk membantu peserta didik mencapai suatu perubahan yang positif. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila proses pembelajaran tersebut menyenangkan¹³

Penggunaan media ini sangat diperlukan guru dalam pembelajaran untuk mempermudah transfer ilmu pengetahuan. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media ialah mata pelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan satu-satunya bahasa asing yang diajarkan dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris sudah ditetapkan sebagai Bahasa Internasional.¹⁴ Sehingga diperlukan pengenalan dalam penggunaan Bahasa Asing. Adanya Bahasa Inggris ini menjadi patokan siswa agar dapat mempelajarinya dengan baik karena dengan adanya hal tersebut kita dapat mengenal karakteristik dari Bahasa Inggris itu sendiri, Keberadaannya sebagai mata pelajaran tetap bukanlah menjadi dasar rasa kemalasan yang dapat tumbuh ditengah-tengah siswa. Namun menjadi salah satu semangat dan bukti keberagaman yang ada di dunia. Seperti firman Allah SWT dalam surah A-Rum ayat 22, yaitu:

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),15.

¹⁴ Johanes Dimara, "Pentingnya Bahasa Inggris dalam Kehidupan Sehari-hari.", *Jurnal cendrawasih*, Volume 1, No 1(2022).hal 6

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَآخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَالْوَالِدَاتُ إِذَا حَمَلْنَ مِنْكُمْ وَهُنَّ كُنُوزٌ كَثِيرٌ وَإِنْ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّعَالِمِينَ ﴿٢٢﴾

Artinya : Di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasa dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berilmu. (Ar-rum:22).¹⁵

Pada dasarnya manusia diciptakan dari asal yang satu, tetapi kemudian berkembang biak menjadi banyak dengan beragam suku, bahasa, bangsa, budaya dan agama, sehingga terjadilah perbedaan dan keanekaragaman manusia. Ketika ada perbedaan dan keanekaragaman sudah menjadi keniscayaan akan terjadi konflik antara manusia yang satu dengan manusia yang lain, suku yang satu dengan suku yang lain, bangsa yang satu dengan bangsa yang lain.

Quraish Shihab menjelaskan bahwa Al-Qur'an demikian. menghargai bahasa dan keragamannya, bahkan mengakui penggunaan bahasa lisan yang beragam, perlu ditandaskan bahwa dalam konteks pembicaraan tentang paham kebangsaan, Al-Qur'an sangat menghargai bahasa. Bahasa pikiran dan bahasa perasaan jauh lebih penting ketimbang bahasa lisan, meskipun bukan berarti mengabaikan bahasa lisan, karena ditekan sekali lagi bahwa bahasa lisan adalah jembatan perasaan, atas dasar itu semua, terlihat bahwa ketika bahasa digunakan sebagai perekat kesatuan umat, diakui oleh Al-Qur'an bahkan inklusif dalam ajarannya, dimana bahasa dan keragamannya merupakan salah

¹⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014)

satu bukti Keesaan dan kebesaran Allah SWT.¹⁶ Dengan adanya pendapat tersebut dapat menjadi dasar dalam memahami pentingnya bahasa dan mempelajarinya bagi setiap individu terutama pelajar sehingga perlu disadari pentingnya mempelajari Bahasa Inggris bagi setiap jenjang pendidikan agar mampu berkomunikasi dengan baik.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang pembelajarannya harus menggunakan model, metode maupun strategi yang tepat. Salah satu cara yang dirasa cukup baik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak ialah kartu domino.¹⁷ Kartu domino merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung.¹⁸ Kartu domino dapat dikatakan sebagai salah satu solusi yang dapat diambil oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Domino berusaha untuk mengembangkan proses pembelajaran sambil bermain agar lebih baik lagi sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar didalam kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian Sri Soelyowati (2020)

¹⁶ A. Nurtamim Amin dan M. Erihadiana, "Pendidikan Multikultural dalam Perspektif QS. Ar Rum Ayat 22", *IIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2614-8854) Vol 5, No 3, (2022).896.

¹⁷ Emi Maisaroh et al., "Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Kelas II UPT SDN 203 Gresik", *Nusra: Jurnal Pendidikan*. Vol 4 No 3 (2023). doi: <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1265>

¹⁸ Susi Irmawati, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran" *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015),

menunjukkan persentase rata – rata 87% yang menyatakan bahwa media kartu domino ini sangat layak untuk diterapkan.¹⁹

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Namun pada umumnya, penggunaan media kurang dapat direalisasikan karena kurangnya prangkat pembelajaran, waktu guru dan juga dana yang kurang memadai jika diadakannya pengembangan bagi setiap materi dengan penggunaan media pembelajaran. dengan adanya hal tersebut menjadi alasan mengapa pembelajaran di MI Zainul Ihsan ini bersifat monoton dan cenderung bersifat klasikal. Dengan adanya proses pembelajarana yang monoton maka diperlukan solusi agar pembelajaran dapat didesain dengan lebih baik lagi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah(MI) Zainul Ihsan Semboro Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan pengembangan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah(MI) Zainul Ihsan Semboro Jember?

¹⁹ Sri Setyowati, “Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar”, (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020)

2. Bagaimana kelayakan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah(MI) Zainul Ihsan Semboro Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeksripsikan dan mengetahui proses pengembangan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Jember.
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah(MI) Zainul Ihsan Semboro Jember.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III di MI Zainul Ihsan ialah:

1. Media kartu domino modifikasi dibuat dengan menggunakan kertas art Carton 310 GSM berwarna putih.
2. Media kartu domino modifikasi memiliki ukuran panjang yaitu 10x5cm.
3. Media kartu domino modifikasi memiliki dua ruas bagian yaitu pada ruas kiri berisi gambar sedangkan pada ruas kanan berisi teks dengan ukuran yang sama

4. Background kartu domino color full dan dilapisi dengan kotak berwarna Putih dengan identitas pengembang.
5. Media kartu domino modifikasi di laminating agar awet dan tahan lama serta tidak mudah sobek.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Zainul Ihsan yang menunjukkan fakta adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik diperlukan sikap yang tepat untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar mampu menunjang proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang ayik dan menarik bagi peserta didik itu sendiri sehingga materi pembelajaran tersampaikan denganbaik. Berikut merupakan manfaat dari pengembangan media tiga dimesi, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran domino modifikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Agar dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi guru maupun peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Berikut merupakan manfaat adanya media domino modifikasi bagi siswa :

- 1) Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman

pembelajaran Bahasa Inggris.

- 2) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan
- 3) Siswa dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar.

b. Bagi guru

Berikut merupakan manfaat adanya media domino modifikasi bagi guru:

- 1) Media domino modifikasi ini dapat sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- 2) Sebagai salah satu alternative pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan sistem permainan yang menyenangkan.
- 3) Media domino modifikasi, dapat dijadikan bentuk inovasi guru dalam agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu menciptakan semangat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media domino modifikasi diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya domino modifikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi pada pembelajaran Bahasa Inggris.

e. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media domino modifikasi ini, diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media domino modifikasi.

f. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media domino modifikasi ini, diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Media pembelajaran kartu domino modifikasi diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Media kartu domino modifikasi ini berisi kalimat dan gambar.
3. Media kartu domino modifikasi ini dapat meningkatkan daya pikir peserta didik
4. Media kartu domino modifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik

5. Media yang dikembangkan dalam bentuk cetak
6. Media Kartu Domino Modifikasi yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di MI Zainul Ihsan Kabupaten Jember.

Beberapa keterbatasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah :

1. Media kartu domino modifikasi ini hanya diterapkan di kelas III MI Nurul Ihsan Kabupaten Jember
2. Media kartu domino modifikasi ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada Bab I.
3. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris dilapangan.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah.²⁰ Jadi, Pengembangan media dalam penelitian ini merupakan suatu usaha dalam menciptakan atau mengembangkan suatu produk yang dapat membantu menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Produk tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan juga daya ingat peserta didik dalam pembelajaran.

2. Kartu Domino Modifikasi

Pengertian Kartu Domino suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu berisikan sebuah pertanyaan yang ada diruas kanan dan sebuah

²⁰ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

jawaban diruas kiri yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Kartu domino merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung.²¹ Kartu domino dalam penelitian ini merupakan salah satu permainan menyusun kartu gambar dengan kata hingga menyusun satu kalimat yang sesuai. Kartu domino dimodifikasi dengan mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Inggris.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki tujuan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris itu sendiri dalam berkomunikasi secara Internasional.²² Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan pembelajaran wajib di Sekolah. Dalam penelitian ini Bahasa Inggris berfungsi untuk memperkenalkan bahasa asing sebagai dasar pembelajaran di Sekolah jenjang Sekolah Dasar.

Dengan demikian, yang dimaksud dalam judul ini adalah sebuah pengembangan media kartu domino modifikasi yang akan membahas materi *I Like and Dislike* Bab 1 dengan tema *I Like Mie Aceh* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dikelas III yang menggunakan aplikasi canva dan

²¹ Susi Irmawati, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran" *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, 2015, 2.

²² Natalia Tri Astuti, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris", *Jurnal pendidikan Dasar UCEDU* Vol. 09 No.03, 2017. hal. 336.

diedit sedemikian rupa yang disertai dengan gambar-gambar yang menarik dengan lebar 10x5 cm, serta didalamnya berisi gambar dengan kalimat yang akan di uji cobakan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Jember.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, berikut ini merupakan penelitian terdahulu terkait pengembangan media domino modifikasi ialah :

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Nabilatul Kamaliyah (2023) dengan judul "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023".²³

Penelitian pengembangan media Kartu Domino Modifikasi ini dilakukan sebagai respon terhadap kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi Operasi Perkalian di MI Unggulan NURIS Jember. Penelitian pengembangan media Kartu Domino Modifikasi ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, 2) Mengetahui kelayakan dari media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, 3) Mengetahui keefektifitasan pengembangan media

²³ Nabilatul Kamaliyah "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023".(Skripsi, UIN KiaiHaji Achmad Siddiq,2023).01

Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 90% dan ahli pembelajaran sebesar 98%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata – rata yaitu sebesar 94% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat keefektifan mencapai 85% untuk peserta didik. Dan untuk guru kelas mencapai 95% .Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domino Modifikasi yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Nabilatul Kamaliyah (2023) memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu: pertama, sama-sama mengembangkan suatu media kartu domino dalam pembelajaran. Kedua, peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nabilatul Kamaliyah (2023) dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah: satu, fokus penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan pada penelitian Nabilatul

Kamaliyah berfokus pada pembelajaran matematika.. Kedua, Objek penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada siswa kelas III MI Zainul Ihsan sedangkan penelitian yang dilakuka Nabilatul Kamaliyah dilakukan pada siswa kelas III MIA MI Unggulan Nuris.

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022) dengan judul “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya”.²⁴

Media berupa permainan akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran melalui permainan diantaranya kartu domino. Kartu domino yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu pada materi suhu dan perubahannya. Metode pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menjadi landasan dalam pembuatan materi pembelajaran saintifik kartu domino.

Metode pengumpulan data diperoleh melalui lembar validasi media, lembar materi, lembar keterlaksanaan penggunaan, lembar angket reaksi pelajar dan lembar soal posttest. Validitas, penerapan, dan kemandirian temuan penelitian pada produksi media kartu domino pada bahan suhu dan perubahan dinilai. Hasil penilaian diperoleh dari ahli media 3,82, ahli materi 3,25 kategori sangat valid. Hasil keterlaksanaan menunjukkan persentase keterlaksanaan 94,45 % dengan kategori sangat praktis. Hasil respons peserta didik memperoleh rata-rata respon positif 96,88%

²⁴ Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya”, *Gravitasi: Jurnal pendidikan fisika dan sains*. Vol 5 No 2 (2022), hal 1. Doi: <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v5i02.6659>

berkategori sangat praktis. Didasarkan posttest mendapatkan penilaian hampir sama seluruhnya 84,37, sedangkan tuntasannya berimbang 75% peringkat efektif. media kartu domino tentang suhu dan perubahannya sangat benar, sangat berguna, dan sangat efisien.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022) memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu: pertama, sama-sama mengembagkan suatu media kartu domino dalam pembelajaran. Kedua, peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022). Pertama, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris materi I Like Mie Aceh sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022) berfokus pada materi suhu dan perubahannya. Kedua, Penelitian yang peneliti lakukan hanya sampai menguji kelayakan suatu media kartu domino dalam pembelajaran sedangkan penelitian oleh Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022) melakukan uji efektivitas dengan menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*.

- c. Penelitian yang ditulis Sri Setyowati (2020) yang berjudul “Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar”.²⁵

Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas

²⁵ Sri Setyowati, “Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar”, (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020)

Tarbiyah dan Tadris. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan alat peraga matematika materi konsep pecahan disekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata – rata 80% dengan kriteria layak. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase rata – rata 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dengan guru kelas V memperoleh persentase rata – rata 91% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan angket siswa memperoleh persentase rata – rata 87% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Sri Styowati (2020) memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu: pertama, sama-sama mengembangkan suatu media kartu domino dalam pembelajaran. Kedua, peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Sri Styowati (2020) ialah : pertama, penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Setyowati (2020) berfokus pada materi pecahan saja. Kedua, Objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah siswa kelas III MI Zainul Ihsan sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Setyowati (2020) berfokus pada siswa kelas V.

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani (2021) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran IPA berupa Kartu Domino untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Kelas III MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020”.²⁶

Permasalahan yang diketahui masih ada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran IPA dengan materi penggolongan hewan dikelas IV, sebenarnya guru MI sudah menerapkan media pembelajaran berupa kartu didalam kelas dalam proses pembelajaran, tapi terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar dan tidak tersedianya biaya. Penelitian ini bertujuan untuk; pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi penggolongan hewan kelas III MI Wathoniyah Babadan Kabupaten Cirebon.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Hasil penelitian dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Media kartu domino tersebut memperoleh angka (1) dari ahli media yaitu 3,8, (2) dari ahli materi mendapat skor 4, (3) dan dari ahli praktisi mendapatkan skor 4,2. Adapun dari ketiga angka tersebut memperoleh nilai rata-rata 4. Maka hasil penilaian dari validasi tersebut

²⁶ Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani,” Pengembangan Media Pembelajaran IPA berupa Kartu Domino untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Kelas III MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020”, *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, Vol 02 No 1. Hal 99. Doi : <https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.43>

dikategorikan “Sangat Valid”. Berdasarkan perolehan skor tersebut, dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk uji coba sebagai pengembangan dari media pembelajaran konvensional berupa media kartu.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani (2021) memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu: pertama, sama-sama mengembangkan suatu media kartu domino dalam pembelajaran. Kedua, peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani (2021) ialah : pertama, penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani berfokus pada materi penggolongan hewan mata pelajaran IPAS. Kedua, objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas III MI Zainul Ihsan sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani berfokus pada objek kelas III di MI Wathoniyah Babadan Cirebon.

- e. Dhea Sabella, Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidyanarko (2022) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran

Matematika Materi Bangun Ruang”.²⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah bisa menciptakan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan bermanfaat. Dari hasil observasi di lapangan, didapatkan data yaitu siswa tidak turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dipakai belum dapat mengatasi masalah keaktifan dalam belajar materi bangun ruang. Dalam mengajarkan materi bangun ruang kepada siswa, guru membutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, belum ada media kartu domino pada materi bangun ruang di sekolah dasar.

Metode yang dipakai adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model Borg & Gall yang melalui 8 tahapan. Hasil validasi didapatkan sebesar 86,6% sebagai nilai kevalidan materi dan 88,3% sebagai nilai kevalidan media sehingga media ini dikategorikan valid. Untuk nilai kepraktisan, didapatkan hasil kepraktisan sebesar 92,7% dari respons guru dan 92% dari respons siswa sehingga media ini masuk dalam kategori praktis. Adapun manfaat penelitian ini yaitu produk yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, melatih siswa agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan kerja sama dengan teman.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Dhea Sabella, Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidyanko memiliki persamaan dengan penelitian yang

²⁷ Dhea Sabella, Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidyanko.” Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang”, *JRPD: Jurnal Riset Pendidikan*, vol 5 No 2, (2022).hal 1. Doi : <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i2.7865>

dilakukan oleh peneliti yaitu: pertama, sama-sama mengembangkan suatu media kartu domino dalam pembelajaran. Kedua, peneliti ini menggunakan metode penelitian R&D dalam proses pengembangannya. Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Dhea Sabella, Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidyanarkom. Pertama, peneliti yang peneliti lauka berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian oleh Dhea *et.all* focus pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang. Kedua, penelitian yang dilauka peneliti menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian oleh dhea ett.all berfokus pada model Borg and Gall. Ketiga, peneliti yang peneliti lakukan menggunakan objek siswa kelas III MI Zainul Ihsan sedangkan pada penelitian oleh dhea ett. All berfokus pada siswa Sekolah Dasar.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1	Nabilatul Kamaliyah (2023)	Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	1. Sama-sama mengembangkan kartu domino 2. Meanfaatka nmetode R&D dengan model ADDIE.	1. Fokus pada mata pelajaran Matematika. 2. Objek penelitian siswa kelas IIIA MI Unggulan Nuris.	1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris 2. Objek penelitian siswa kelas III MI Zainul Ihsan

2	Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturofidah (2022)	Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan kartu domino 2. Memanfaatkan metode R&D dengan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada materi suhu dan perubahannya. 2. Menggunakan soal Pre-test dan post-test 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada pembelajaran Bahasa Inggris. 2. Hanya sampai melakukan uji kelayakan media.
3	Sri Setyowati (2020)	Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media kartu domino 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada materi pecahan dalam matematika 2. Objek penelitian siswa kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris 2. Objek penelitian siswa kelas III MI Zainul Ihsan
4	Ayu Khumaeroh, Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran IPA berupa Kartu Domino untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Kelas III MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media kartu domino 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada materi penggolongan hewan 2. Objek penelitian Kelas III MI Wathoniyah Babadan Cirebon 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris 2. Objek penelitian siswa kelas III MI Zainul Ihsan
5	Dhea Sabella, Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidyankoko (2022)	Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media kartu domino 2. Menggunakan metode R&D 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang 2. Menggunakan model Borg and Gall. 3. Objek siswa Sekolah Dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris 2. Objek penelitian siswa kelas III MI Zainul Ihsan 3. Menggunakan model ADDIE

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian yang akan peneliti teliti pada saat ini lebih berfokus pada pengembangan sebuah media kartu domino modifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teknologi dengan aplikasi Canva. Dimana pada penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk memaparkan bagaimana proses dari pengembangan media itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk. lalu novelty dalam penelitian terletak pada bahan yang digunakan yaitu, media kartu domino modifikasi dibuat dengan menggunakan kertas art Carton 310 GSM berwarna putih dengan ukuran 10x5 cm berwarna kontras sehingga terkesan lebih menarik. Selain itu, subjek penelitian ini lebih berfokus pada media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku Media dan Sumber Belajar, media merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu medius, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim

kepada penerima pesan.²⁸ Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne dalam buku *Media Pembelajaran Game Fashion* menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk merangsang minat belajar peserta didik.²⁹ Sedangkan menurut Adapun Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Wiratmojo dan Sasonohardjo didalam Junaidi menyampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, pesan dan juga isi dari materi yang disampaikan.³⁰ Penggunaan media pembelajaran, guru berusaha untuk menarik perhatian peserta didik karena kebanyakan siswa, jika hanya diberikan materi saja dengan metode yang monoton seperti metode ceramah maka akan menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh ketika penyampaian materi pengajaran.³¹

²⁸ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

²⁹ Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 17.

³⁰ Amelia Putri Wulandari, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

³¹ Amelia Putri Wulandari, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan prantara yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi atau pesan. Seorang guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kemampuan yang memadai berkaitan dengan pemilihan penggunaan media yang akan digunakan, bagaimana proses penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta penyesuaian materi dengan media agar terbangunnya kerja sama yang baik dari media dengan pengguna untuk mempermudah proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, ada lima fungsi media pembelajaran yaitu :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan juga siswa dalam pembelajaran, hal ini bertujuan agar materi dapat mudah dipahami dengan jelas.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan makna dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan bagaimana cara menganalisa maupun menciptakan pemahaman melalui media yang digunakan.

4) Fungsi Menyamakan persepsi

Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi antara guru dengan siswa, hal ini bertujuan untuk menyamakan pandangan terkait apa yang disampaikan guru dengan apa yang diterima oleh siswa itu sendiri.

5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran dengan fungsi individualitas ini membantu untuk penyamaan keragaman karakter peserta didik agar dapat menaungi seluruh karakteristik belajar masing-masing peserta didik.³²

Jadi, berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita ketahui banyak sekali fungsi dari media pembelajaran. fungsi tersebut akan berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru dalam pembelajaran, media dapat dikatakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sesuai akan menciptakan komunikasi yang baik antara peserta didik dan pendidik. Sehingga, peserta didik akan lebih nyaman dan betah dalam menerima pelajaran. Pendidik yang kreatif senantiasa akan berusaha mencari media yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi yang ingin dipahamkan kepada para peserta didik demi melancarkan komunikasi yang ingin dibangun dalam pembelajaran. Karakteristik beberapa media yang lazim

³² Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.

dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia akan dibahas di bawah ini:

- 1) Media Grafis : Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel serta papan bulletin.
- 2) Media Audio : Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Video: Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita)

maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.³³

- 4) Permainan dan Simulasi : Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.³⁴

Media pembelajaran berupa permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitive. Permainan mungkin melibatkan satu pembelajar atau satu kelompok pembelajar. Permainan sering kali mengharuskan para pembelajar untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atau konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisien yang tinggi, dengan melakukan permainan peserta didik mulai mengenal pola yang ada dalam situasi tertentu.³⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran akan memberikan: (1) memberikan tantangan dan motivasi kepada peserta

³³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : Get Prass, 2011), h. 20.

³⁴ Arief, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 28.

³⁵ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russel, *Instructional Technology and Media For Learning* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 39.

didik, karena permainan dalam pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, (2) membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.

2. Kartu Domino Modifikasi

a. Pengertian Kartu Domino

Pengertian Kartu Domino suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu berisikan sebuah pertanyaan yang ada diruas kanan dan sebuah jawaban diruas kiri yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Kartu domino merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung.³⁶ Sudah dijelaskan oleh Depdikbud bahwasannya teknik – teknik permainan adalah salah satu cara penyajian bahan pembelajaran melalui bentuk permainan diantaranya bisa berupa kartu bergambar, kartu domino, dan teka teki.³⁷

b. Manfaat Media Modifikasi Kartu Domino

Adapun beberapa manfaat media modifikasi kartu domino pertama, proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Kedua, media ini dapat dimainkan bersama – sama maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya. Dan yang ketiga, dapat

³⁶ Susi Irmawati, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran” *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015), 2

³⁷ Desak Putu Anom Janawati, “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 (2013), hlm 2

membantu peserta didik untuk memperdalam materi.

c. Prosedur penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino

Prosedur penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap awal penggunaan media ini yaitu pendidik (peneliti) menjelaskan materi yang akan disampaikan. Kemudian pendidik menjelaskan aturan bermain sampai peserta didik benar – benar paham bagaimana cara bermainnya.
- 2) Dalam permainan ini dimainkan setiap kelompok yang terdiri dari 2-5 orang
- 3) Setiap kelompok diberikan kartu yang dikocok dan dibagikan secara adil dan merata kepada setiap anggota kelompok
- 4) Peserta didik bersuit untuk menentukan siapa yang menaruh kartu pertama.
- 5) Setelah kartu diletakkan, maka peserta didik mencari jawaban dengan cara menyusun kartu domino bahasa inggris dan membuat kalimat dengan menggunakan kartu secara memanjang
- 6) Pemain yang kartunya lebih dulu habis dan tepat dinyatakan sebagai pemenang sedangkan pemain yang kartunya masih banyak dinyatakan kalah.³⁸

³⁸ Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2016), 115

3. Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris termasuk bahasa internasional yang banyak dipergunakan untuk berkomunikasi antar bangsa. Oleh karena itu, bahasa Inggris dianggap penting dalam penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni budaya antar bangsa. Jadi bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan bagi para peserta didik untuk mampu berkomunikasi di berbagai situasi dalam berbahasa Inggris. Tujuan mengajar bahasa adalah agar peserta didik mampu menggunakan bahasa itu sendiri dalam berkomunikasi. Untuk dapat melakukan komunikasi, apabila ada dua orang atau lebih yang melakukannya dengan cara membaca, mendengar, berbicara atau menulis.³⁹

Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi internasional, bahasa ilmu pengetahuan, teknologi moderen, perdagangan, politik dan dipakai hampir di semua bidang, maka bahasa Inggris harus jelas diberi prioritas pertama untuk dipelajari pada bahasa-bahasa asing yang lain. Peran bahasa Inggris akan tercapai apabila sistem pendidikan dapat berlangsung dengan baik, sebab pendidikan berperan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang mendukung kemampuan bangsa Negara.⁴⁰

³⁹ Natalia Tri Astuti, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, Vol. 09 No.03, September 2017 p-ISSN: 2085-2274, e-ISSN 2502-227X hal. 336-349 hlm 337

⁴⁰ Idham, Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai bahasa Asing Kutubkhanah,

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah memberlakukan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang mulai diberikan sejak bangku sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas, bahkan di perguruan tinggi. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik tentu akan menjadi modal kompetitif siswa, baik dalam bidang pendidikan maupun pekerjaan. Tidak mengherankan berbagai upaya terus menerus di upayakan untuk meningkatkan penguasaan siswa Indonesia terhadap bahasa asing tersebut. Kenyataan bahwa bahasa Inggris telah akrab bagi sebagian besar siswa di Indonesia tidak seiring dengan kemampuan perannya ditunjukkan.⁴¹

Jadi, Bahasa Inggris merupakan bahasa persatuan Internasional yang menjadi mata pelajaran wajib dalam pendidikan di Indonesia yang dimulai pada ranah Sekolah Dasar. Hal ini diberlakukan mengingat pentingnya pemahaman dan kefasihan dalam berbahasa bagi siswa agar mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Asing sehingga pertukaran informasi dan pengetahuan diluar maupun didalam negeri akan berjalan dengan baik.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD) adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa

tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD, antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis
- 2) Memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan tata bahasa
- 3) Membangun rasa percaya diri dalam berbahasa Inggris
- 4) Mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik
- 5) Membantu peserta didik berinteraksi dengan orang lain dalam situasi sosial sehari-hari dan konteks kelas
- 6) Membantu peserta didik memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan
- 7) Membantu peserta didik mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar.⁴²

c. Pembelajaran Bahasa Inggris dikelas III MI Zainul Ihsan pada Materi I Like Mie Aceh

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar, tak terkecuali di MI Zainul Ihsan yang terletak di Semboro, Kabupaten Jember. MI Zainul Ihsan menjadikan Bahasa Inggris sebagai materi wajib untuk dipelajari terutama di kelas III. Pembelajaran Bahasa Inggris

⁴² Kasihani K. E. Suyanto, *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).55.

dikelas III berusaha untuk meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis.

Bahasa Inggris memiliki peranan yang penting dalam upaya berkomunikasi dan sebagai penghubung dengan dunia luar. Dalam kaitannya dengan bidang pendidikan, bahasa Inggris memiliki peran yang strategis. Untuk menentukan keberhasilan pendidikan maka saling belajar dan mengajar harus ditingkatkan. Pembelajaran bahasa Inggris yang baik dan benar harus didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan kata lain peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat berdampak positif terhadap peningkatan pembelajaran bahasa Inggris.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris diawal semester siswa siswi diajarkan materi tentang penggunaan kata suka dan tidak (*I like dan dislike*) di Bab 1 dengan tema *I Like Mie Aceh* suka dalam kalimat berbahasa Inggris. Materi ini terlihat mudah namun pada saat pembelajaran banyak siswa-siswi yang tidak menguasai materi tersebut dan sulit dalam memahami penggunaan kata yang sudah di contohkan oleh guru. Untuk itu, perlu dikembangkan berbagai pilihan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat berbahasa Inggris. Saat pembelajaran bahasa Inggris ini dirasa perlu dan penting di mulai usia dini, mengingat hal-hal penting dan aneh, maka kualitas pembelajarannya harus ditingkatkan. Model-model pembelajaran bahasa Inggris yang

dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini sangat perlu untuk dibuat dan diteliti. Jika sejak usia dini dibekali kemampuan bahasa Inggris yang baik dan benar, dapat dipastikan kemampuan tersebut akan terpakai di jenjang pendidikan selanjutnya.

Sehingga dengan adanya hal tersebut maka, dilakukan pengembangan dengan model belajar sambil bermain dengan memanfaatkan suatu pengembangan kartu domino yang memuat tema *I like Mie Aceh* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa-siswi terutama di kelas III MI Zainul Ihsan, Semboro, Jember.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi sebagai suatu produk media pembelajaran pada peserta didik kelas III MI Zainul Ihsan berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Research and Development* atau disebut juga R & D.

Menurut Richey and Kellin dalam Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian *Research and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.⁴³

Jadi, metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret dilapangan. Pengembangan ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan produktivitas kerja.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk, dimana produk tersebut telah ada dan peneliti hanya melakukan uji efektivitas atau validasitas terhadap suatu produk. Melakukan pengembangan terhadap suatu poduk dalam artian dapat berupa melakukan pembaharuan terhadap produk yang ada agar dapat lebih efektif untuk digunakan atau menciptakan produk yang baru dalam artian produk ini belum pernah ada dan diciptakan oleh peneliti tersebut.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan, berikut ini model-model dalam penelitian R&D ialah:

- a. Model pengembangan Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap pelaksanaan penelitian yang harus dilewati \therefore . Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan yaitu: pengumpulan data dan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji coba awal di lapangan (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*main product revision*), uji coba utama di lapangan (*main field testing*), revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji operasional di lapangan (*operational field testing*), revisi akhir produk (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi

(*dissemination and implementation*).⁴⁴

- b. Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.⁴⁵
- c. Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
- d. Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.⁴⁶

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaantugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif antara lingkungan belajar dengan pengaturan lembaga yang ada.

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.⁴⁷ Jadi, penggunaan model ADDIE ini sangat tepat untuk

⁴⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

⁴⁵ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan", *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 (Juni,2023): 374

⁴⁶ Mimik Fernandes, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas III SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 (Februari,2020); 24

⁴⁷Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis,Design,Development,Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*" *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

diterapkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi dikarenakan kerangka kerjanya yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.⁴⁸

Untuk melakukan penelitian dan pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami, berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

- 1) Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya kesenjangan antara fakta dan harapan.
- 2) Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan dengan metode pengujian yang tepat.
- 3) Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rencana yang telahdibuat.
- 4) Tahap impelementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator yang ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak untuk diterapkan

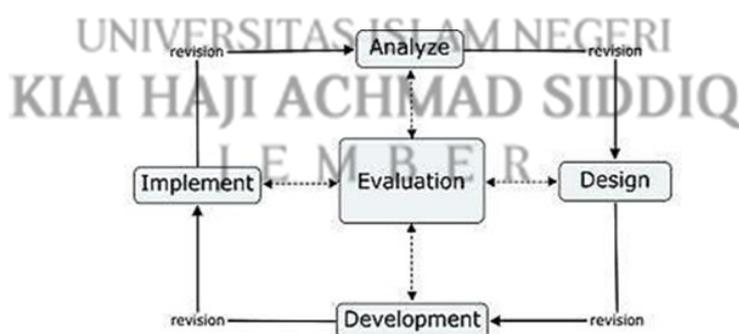
- 5) Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran.⁴⁹

Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif dengan cara mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran yang berasal dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengguna.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Yang dijelaskan dalam gambar berikut ini :



Gambar 3.1
Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya

⁴⁹ Hamdah Fachurin, *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kinerja guru yang mulai menimbulkan masalah.
- b. Analisis karakteristik peserta didik
- c. Analisis terhadap konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur.
- d. Analisis tujuan pembelajaran.

2. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan media dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi.
- b. Merancang kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- c. Memilihna kompetensi media yang akan digunakan.
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- e. Merancang materi pembelajaran
- f. Mendesain media sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada tujuan penting yang

yang perlu dicapai antara lain adalah:

- a. Memproduksi media yang akan digunakan.
- b. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran didalam media.
- c. Melakukan pengembangan media fisik
- d. Melakukan penilaian serta revisi media yang sudah diberikan oleh validator materi, media dan juga validator ahli pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahap evaluasi media mulai diterapkan karena sudah masuk dalam kategori layak untuk diterapkan.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran.⁵⁰

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran interaktif berbasis komik digital ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk.⁵¹

⁵⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).1021070/halaqa.V3:1.2124.

⁵¹ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022/2023,69.

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli pelajaran Bahasa Inggris 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam media pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran diwakilkan praktisi di MI Zainul Ihsan Semboro, Kabupaten Jember

1. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan Bahasa Inggris yang diwakili oleh praktisi yang ada di MI Zainul Ihsan untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang sudah melewati fase pengembangan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian agar dapat menyempurnakan kembali media yang sudah dibuat.

a. Subjek Uji Coba

1) Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ahli Bahasa Inggris sebagai materi, maka peneliti menggunakan dosen Bahasa Inggris sebagai validator ahli materi di Universitas Muhammadiyah Jember. Adapun ahlinya ialah bapak Jabbar Mustofa, M.Pd., selaku praktisi pembelajaran Bahasa Inggris yang telah melakukan penilaian terhadap media kartu domino modifikasi yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

2) Ahli media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun ahli media ialah bapak M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku praktisi pengembangan media pembelajaran yang telah melakukan penilaian yang dikembangkan oleh peneliti.

3) Ahli Pembelajaran Bahasa Inggris

Ahli pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan guru kelas III MI Zainul Ihsan yang dirasa berkompeten dalam pembelajaran. Adapun ahli pembelajaran ialah ibu Dewi Fortuna, S.Pd selaku praktisi pembelajaran yang menilai jalannya penggunaan media dari awal hingga akhir pembelajaran yang kemudian dilakukan penilaian melalui angket yang sudah disediakan.

4) Peserta Didik

Peserta didik merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian dimana, peserta didik akan mendukung proses pengembangan media ini kesuksesan pengembangan tergantung dari respon yang diberikan. Jumlah peserta didik yang berpartisipasi ialah sebanyak 21 siswa. Dari 21 siswa yang ada di kelas III peneliti telah melakukan wawancara bersama 5 peserta didik yang dipilih secara random. Maka dalam wawancara bersama 5 peserta didik yang meliputi Alfan Maulana, Iqbal Habibi, Rizky Adelia, Alvvan

Airin dan Fadil Hamidi. Mereka menyatakan ketidak minatan mereka pada pembelajaran Bahasa Inggris sehingga, kondisi tersebut memperhatikan bagi peneliti yang kemudian, adanya usaha peneliti untuk melakukan usaha dalam perubahan asumsi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan diputuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan model permainan yang dirasa mampu untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

b. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti merupakan data kuantitatif dan kualitatif yang khusus digunakan dalam mengukur kevalidan kartu domino modifikasi ini ialah, sebagai berikut;

1) Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.⁵² Data kualitatif merupakan masukan dan bentuk komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dikembangkan oleh peneliti.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka-angka atau statistik sebagai hasil dari adanya pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Inggris dan juga uji responden peserta didik.⁵³

c. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dari pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media kartu domino modifikasi ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan juga angket yang diberikan kepada peserta didik.

1) Angket Penilaian Media:

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media ini efektif atau tidak. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.⁵⁴

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Bahasa Inggris. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media

⁵³ Iqbal Ihsan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵⁵

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti:

- a) Sangat Setuju (SS)
- b) Setuju (S),
- c) Ragu-ragu (R),
- d) Tidak Setuju (TS),
- e) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pada analisis kuantitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).⁵⁶ Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan selain itu, angket peserta didik diberikan dengan keterangan ya dan tidak.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan, wawancara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan wawancara tak berstruktur terkait profil sekolah, sistem pembelajaran, media yang dikembangkan serta terkait siswa itu

⁵⁵ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

sendiri.

3) Observasi

Observasi secara umum merupakan suatu aktifitas pengamatan terhadap sebuah objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, dengan mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.⁵⁷ Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan dengan melakukan observasi di MI Zainul Ihsan.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media kartu domino modifikasi yang telah diterapkan.⁵⁸

D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini, memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis suatu kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui pengisian angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai

⁵⁷ Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

⁵⁸ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

seorang validator.

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, ketepatan bahan pendukung yang digunakan serta ketepatan media yang digunakan oleh siswa. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.⁵⁹

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi Bahasa Inggris yang berkompeten berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Inggris pada Bab I yang terdapat pada media kartu domino modifikasi. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian yang sudah diberikan.

c) Validasi ahli Pembelajaran Bahasa Inggris

Validasi pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MI Zainul Ihsan. Validasi ahli ini berisi angket penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media.

d) Uji Respon Peserta Didik

⁵⁹ Fajri Awaliyah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

Analisis respon peserta didik yang diberikan kepada siswa berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.⁶⁰ Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran secara luas. Masukan-masukan dari peserta didik akan dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Penilaian ini digunakan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan ya dan tidak.⁶¹ Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:⁶²

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai
 $\sum X$ = skor yang diperoleh
 N = skor maksimum

Proses ini terlaksana dengan baik dan juga tertib, antusias siswa pada saat pembelajaran dengan kartu domino modifikasi sangat terlihat jelas saat penerapan media ini. Angket diisi ketika pembelajaran dengan menggunakan kartu domino modifikasi selesai diterapkan. Setelah mengisi angket data dianalisis menggunakan rumus yang sudah ditentukan. Maka

⁶⁰ Meldawati, Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 48.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

⁶² Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram, " *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

hasil dilihat melalui kriteria yang sudah ditetapkan.

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, ahli pembelajaran dan juga respon peserta didik yang dikemas dalam satu tabel kevalidan media dapat digunakan sebagai acuan pertimbangan dari uji kevalidan maupun kelayakan yang ada.⁶³

Tabel 3.1
Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Kriteria pada tabel 3.1 ini digunakan sebagai penilaian terhadap ahli media, materi, ahli pembelajaran dan uji respon peserta didik yang diberikan kepada praktisi dilapangan sehingga mempermudah dalam menganalisis hasil dilapangan.

⁶³ Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Zainul Ihsan adalah sebuah sekolah dasar swasta yang terletak di JL. Klakah No 10 Desa Pondok Dalam, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715706 dan diakreditasi dengan nilai B berdasarkan SK No. 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018 yang diterbitkan pada tanggal 24 Oktober 2018.

MI Zainul Ihsan berdiri sejak tahun 1984 berdasarkan SK Pendirian No. Kd.13.09/4/PP.07/2040/2010 tertanggal 01 Agustus 1984. Sekolah ini beroperasi berdasarkan SK Operasional No. Kd.13.09/4/MI/245/2010 tertanggal 01 Juni 2010. Didirikan oleh seorang ustad yang bernama Moh. Bisri yang merupakan menantu dari H. Mukmin dan beberapa tokoh desa merasa prihatin dengan kondisi pendidikan di desanya. Dalam satu desa itu terdapat satu pendidikan tingkat dasar yang kala itu bernama Sekolah Rakyat (SR), maka dari itu para tokoh masyarakat sepakat mendirikan lembaga pendidikan tingkat dasar yang bernafaskan agama Islam yang diberi nama "Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Zainul Ihsan" yang berdiri di atas tanah wakaf yang diberikan oleh H. Mukmin sebanyak 4 lokal. Dalam perkembangannya Madrasah berubah nama menjadi MI Zainul Ihsan, namun tetap dalam naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif da Berdirinya

Madrasah Zainul Ihsan menjadi salah satu upaya agar dapat membentuk generasi yang berbudaya cerdas, terampil, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan visi, misi dan tujuan MI Zainul Ihsan. Banyaknya pergesehan budaya yang kita jumpai pada saat ini yang harus disaring agar tidak menyebabkan pergesehan budaya yang akan berdampak pada pengikisan moral peserta didik. Oleh karena MI Zainul Ihsan berusaha untuk peserta didik dengan sebaik mungkin melalui pendekatan keagamaan, moral maupun nilai-nilai yang ada didalam masyarakat sehingga mampu membentuk pengetahuan maupun karakter peserta didik.

MIS Zainul Ihsan merupakan salah satu pilihan sekolah dasar swasta di Jember yang memiliki kualitas pendidikan yang baik, dibuktikan dengan akreditasi B yang diperolehnya. Sekolah ini siap mencetak generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Berikut merupakan visi misi dan tujuan dari MI Zainul Ihsan Sembro sebagai

berikut :

1. Visi

- 1) Melaksanakan KBM dengan Standart Kompetensi yang profesional guna membangkitkan dan mengatifkan intelektual anal didik
- 2) Memberi bimbingan dan pelatihan-pelatihan khusus keterampilan dan olah raga yang baik agar emosional anak berada pada porsi yang tepat.
- 3) Memberi pendidikan Agama Islam dengan baik dan benar serta melatih penghayatan dan pengamalan Agama Islam sebagai sumber inspirasi kehidupan.

2. Misi

Cerdas Intelektual, Cerdas Emosional dan Cerdas Spiritual

3. Tujuan

- a. Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan memiliki Ilmu Pengetahuan yang luas, skill yang baik, berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- b. Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan Mampu menjawab tantangan jaman di Era Globalisasi.
- c. Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan berprestasi sesuai dengan potensi dan bakat yang ada pada masing-masing anak.

B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Zainul Ihsan JL. Klakah No 10 Desa Pondok Dalam, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Dan pada penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran kartu domino modifikasi dengan berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini menerapkan metode penelitian R&D yang memiliki tujuan untuk melakukan suatu penelitian sekaligus pengembangan produk yang akan dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Hasil dari adanya penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut ini :

1. Hasil Analyze (Analisis)

Tahap pertama pada proses penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ini ialah analisis. Proses pengembangan pada tahap analisis dimulai dengan adanya observasi di lembaga pendidikan yang diteliti yaitu MI Zainul Ihsan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Ada beberapa hal yang perlu dikaji dan dianalisis pada proses ini yaitu, analisis kebutuhan, kompetensi, karakteristik sekolah maupun peserta didik, serta analisis materi pembelajaran.

Setelah adanya analisis maka mengerucutlah penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan di kelas III sebagai subjek dalam penelitian. Dengan adanya hal ini maka, dilakukan wawancara kepada peserta didik dikelas III secara acak yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara merata. Proses pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada metode ceramah menjadi salah satu alasan peserta didik enggan dan sulit memahami pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga siswa merasa dibutuhkan suatu inovasi baru untuk mengemas pembelajaran agar lebih baik lagi, salah satunya mengemas pembelajaran dengan sistem permainan yang mudah dan sangat diterima dikalangan siswa.

Pembelajaran Bahasa Inggris dianggap sulit karena adanya sistem pembelajaran yang seperti ini, jadi diharapkan setelah adanya bentuk inovasi dari proses pembelajaran ini dapat memberikan ide dan inovasi bagi

guru untuk lebih kreatif lagi dalam menyampaikan pengetahuan sehingga dapat mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik

2. Hasil Desain

Pada tahap desain memuat tujuan pembelajaran yang akan menjadi tolak ukur perancangan media kartu domino modifikasi yang akan dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain ialah:

a. Merumuskan materi pembelajaran

Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. sehingga berdasarkan data yang diperoleh peneliti memilih materi di Bab 1 *I Like Mie Aceh*.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Pemilihan media disesuaikan dengan media yang pernah digunakan di MI Zainul Ihsan dan sesuai dengan minat maupun karakteristik peserta didik kemudia peneliti melakukan perancangan desain dari media kartu domino modifikasi baik dari segi konsep, ukuran dan juga tampilan yang akan disajikan. Sumber yang digunakan dalam pengembangan media ini ialah buku Bahasa Inggris pegangan siswa kelas III kemendikbud ristek. Selain itu, peneliti memanfaatkan google

maupun youtube dalam membantu proses perancangan media agar lebih baik lagi.

c. Rancangan pembuatan media pembelajaran kartu domino modifikasi

Pembuatan media kartu domino modifikasi ini menggunakan desain secara digital dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media kartu domino modifikasi ini diawali dengan mendownload aplikasi dan memperbaruinya dengan canva yang premium atau berbayar dengan adanya pembaruan ini, canva dapat memberikan fitur-fitur yang lebih baik dan juga menarik. Kartu domino modifikasi di desain sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penyusunan media pembelajaran kartu domino modifikasi agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang sudah dirumuskan harus sesuai dengan materi dan juga media yang dibuat.
- 2) Kejelasan alur permainan kartu domino agar dapat dipahami siswa.
- 3) Adanya sistem score dan kartu hukuman untuk memberikan kesan pembelajaran yang lebih aktif lagi.

Pada tahap perancangan media kartu domino ini, rancangan desain dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan yaitu Bahasa Inggris Bab 1 *I Like Mie Aceh* yang dikemas

dalam media kartu domino dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrumen kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Inggris dan juga angket peserta didik untuk mengetahui respon yang mereka berikan terhadap penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan media penunjang pembelajaran. Berikut tahapan pada pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi sebagai berikut :

a. Pembuatan produk

Pembuatan produk media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yakni kartu domino berikut merupakan tampilan dari kartu domino modifikasi yang sudah dikembangkan.

Tabel 4.1
Pengembangan Hasil Rancangan

Cover Depan	Start Kartu Domino																
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="922 501 1042 763">  </td> <td data-bbox="1050 501 1169 763">  </td> <td data-bbox="1177 501 1297 763">  </td> <td data-bbox="1305 501 1441 763">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="922 775 1042 1077"> <p>Andi woke up at 5 am</p> </td> <td data-bbox="1050 775 1169 1077"> <p>The day was starting to get bright, and Andi hurried to pray.</p> </td> <td data-bbox="1177 775 1297 1077"> <p>Andi immediately prepared himself to go to school</p> </td> <td data-bbox="1305 775 1441 1077"> <p>Before going to school, Andi has breakfast with his favorite foods, namely porridge and fruit.</p> </td> </tr> </table>					<p>Andi woke up at 5 am</p>	<p>The day was starting to get bright, and Andi hurried to pray.</p>	<p>Andi immediately prepared himself to go to school</p>	<p>Before going to school, Andi has breakfast with his favorite foods, namely porridge and fruit.</p>								
																	
<p>Andi woke up at 5 am</p>	<p>The day was starting to get bright, and Andi hurried to pray.</p>	<p>Andi immediately prepared himself to go to school</p>	<p>Before going to school, Andi has breakfast with his favorite foods, namely porridge and fruit.</p>														
Isi Kartu Domino	Isi Kartu domino																
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="379 1308 491 1541">  </td> <td data-bbox="499 1308 611 1541">  </td> <td data-bbox="619 1308 730 1541">  </td> <td data-bbox="738 1308 850 1541">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1552 491 1823"> <p>Andi also rushed to school with his friends.</p> </td> <td data-bbox="499 1552 611 1823"> <p>Upon arrival at school, Andi and his friends shook hands with the teacher.</p> </td> <td data-bbox="619 1552 730 1823"> <p>In class, Andi immediately carries out his duties on duty</p> </td> <td data-bbox="738 1552 850 1823"> <p>After sweeping the class, the bell rang. All students prepared themselves to study.</p> </td> </tr> </table>					<p>Andi also rushed to school with his friends.</p>	<p>Upon arrival at school, Andi and his friends shook hands with the teacher.</p>	<p>In class, Andi immediately carries out his duties on duty</p>	<p>After sweeping the class, the bell rang. All students prepared themselves to study.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="922 1261 1042 1494">  </td> <td data-bbox="1050 1261 1169 1494">  </td> <td data-bbox="1177 1261 1297 1494">  </td> <td data-bbox="1305 1261 1441 1494">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="922 1505 1042 1776"> <p>The teacher explained the material to Andi and his friends in an orderly and pleasant atmosphere.</p> </td> <td data-bbox="1050 1505 1169 1776"> <p>The clock shows 10 a.m the break bell has already rung</p> </td> <td data-bbox="1177 1505 1297 1776"> <p>During break time, Andi felt very hungry</p> </td> <td data-bbox="1305 1505 1441 1776"> <p>Because he was hungry, Andi had the idea to go to the canteen. Then Andi invited Lita to eat mie aceh in the school canteen.</p> </td> </tr> </table>					<p>The teacher explained the material to Andi and his friends in an orderly and pleasant atmosphere.</p>	<p>The clock shows 10 a.m the break bell has already rung</p>	<p>During break time, Andi felt very hungry</p>	<p>Because he was hungry, Andi had the idea to go to the canteen. Then Andi invited Lita to eat mie aceh in the school canteen.</p>
																	
<p>Andi also rushed to school with his friends.</p>	<p>Upon arrival at school, Andi and his friends shook hands with the teacher.</p>	<p>In class, Andi immediately carries out his duties on duty</p>	<p>After sweeping the class, the bell rang. All students prepared themselves to study.</p>														
																	
<p>The teacher explained the material to Andi and his friends in an orderly and pleasant atmosphere.</p>	<p>The clock shows 10 a.m the break bell has already rung</p>	<p>During break time, Andi felt very hungry</p>	<p>Because he was hungry, Andi had the idea to go to the canteen. Then Andi invited Lita to eat mie aceh in the school canteen.</p>														

Isi Kartu Domino	Isi Kartu Domino
 <p>Andi and Lita went to the canteen</p> <p>In the canteen Andi ordered a bowl of mie aceh</p> <p>In the canteen, Lita doesn't buy mie aceh like Andi because Lita doesn't like mie aceh</p> <p>Lita ate a bowl of meatballs and ice cream</p>	 <p>After eating, Andi and Lita went to the school garden to play with other friends</p> <p>Andi told his friends that he really likes Indonesian specialties for example mie aceh, meatball and rendang.</p> <p>Heard that Andi, Lisa and Ahmad also really like mie aceh but they don't like eating meatballs and rendang because they don't like meat</p> <p>After telling a lot about the food they like. Andi, Ahmad, Lita and Lisa returned to class to learn English with their class teacher</p>
Finish Kartu Domino	Hukuman Kartu Domino
 <p>Sebutkan minimal 5 buah dalam Bahasa Inggris.</p> <p>Tirukan gaya beberapa hewan ini dan minta temanmu menebaknya</p> <p>Sebutkanlah benda yang ada disekitar mu menggunakan Bahasa Inggris minimal 5.</p>	 <p>Sebutkan bilangan 1-10 dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar</p> <p>Sebutkan minimal 6 Warna dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar</p> <p>Perkenalkan dirimu di depan kelas dengan menggunakan Bahasa Inggris dengan baik dan benar.</p>

Setelah media kartu domino dirancang dan didesain pada aplikasi Canva. Maka kartu domino modifikasi disimpan dalam bentuk pdf dan akan dicetak kemudian diserahkan kepada validator untuk dinilai dan meminta saran perbaikan agar media dapat lebih baik lagi.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli, media pembelajaran kartu domino modifikasi telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli media ialah M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku dosen ahli dalam pengembangan suatu media pembelajaran. validator ahli materi Jabbar Musthofa, M.Pd selaku dosen pengempu mata kuliah pendidikan Bahasa Inggris, dan validator ahli pembelajaran Bahasa Inggris ialah Ibu Dewi Fortuna, S.Pd. selaku praktisi ahli pembelajaran. Berikut merupakan hasil angket yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut ini:

- 1) Ahli Media : Penilaian ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang sudah dikembangkan. Berikut merupakan hasil penilaian ahli media.

Tabel 4.2

Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
3	Media kartu domino dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
5	Ketepatan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan		✓			

6	Media kartu domino dapat digunakan dengan mudah	✓				
7	Konsep belajar sambil bermain	✓				
8	Meningkatkan semangat belajar peserta didik	✓				
9	Ketepatan ukuran kartu domino		✓			

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 42 dengan presentase rata-rata 93% dari total keseluruhannya sebesar 45. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Membuat petunjuk penggunaan media
- b) Menambahkan kode pada permainan kartu domino
- c) Cover diganti menggunakan Bahasa Inggris

- 2) Ahli Materi : Penilaian ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.		✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6.	Bahasa yang digunakan sudah benar		✓			
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	✓				
8.	Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media		✓			
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.			✓		
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.			✓		
12	Dapat dimanfaatkan saat pembelajaran.	✓				
13	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik			✓		
14	Mendorong kerja sama antar peserta didik	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{61}{70} \times 100$$

$$= 87\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 61 dengan presentase rata-rata 87% dari total keseluruhannya sebesar 70.

Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan tanpa revisi.

- 3) Ahli Pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan oleh praktisi pembelajara Bahasa Inggris dengan tujuan menilai kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar yang telah dibuat mencangkup Bab I mata pelajaran Bahasa Inggris.



Tabel 4.4

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Desain dan warna media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya	✓				
3	Media pembelajaran kartu domino modifikasi disertai petunjuk penggunaan		✓			
4	Media kartu domino cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris		✓			
5	Media kartu domino mampu menciptakan pembelajaran yang aktif		✓			
6	Mmedia kartu domino disampaikan dalam bentuk permainan .		✓			
7	Mediapembelajaran kartu domino mampu meningkatkan kerja sama antar tim dalam pembelajaran		✓			

8	Media kartu domino dapat digunakan dalam jangka waktu lama	✓				
9	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
10	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
11	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
12	Media sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
13	Tampilan gambar sesuai dengan materi	✓				
14	Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi, pembelajaran akan lebih bermakna.	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{61}{70} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran yang memperoleh nilai 61 dengan presentase rata-rata 87% dari total keseluruhannya sebesar 70. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli ang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang

diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	93%	Sangat layak
2.	Validator II	87%	Sangat Layak
3.	Validator III	87%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		89%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino modifikasi telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Penggunaan Media)

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi atau dikenal dengan istilah penerapan media untuk melaksanakan uji coba produk media kartu domino modifikasi pada

mata pelajaran Bahasa Inggris Bab *I Like Mie Aceh* di kelas III MI Zainul Ihsan.

Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran yang pada saat itu diisi oleh ibu Dewi Fortuna, S.Pd. kedua, peneliti melakukan uji coba produk kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III dengan baik dan tertib.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.1
Uji coba produk
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat pada gambar 4.1 pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Impementasi ini menggunakan media kartu domino yang sudah dikembangkan yang memuat materi BAB 1 Bahasa Inggris *I Like Mie Aceh* yang dilaksanakan

dengan baik dan juga tertib bersama siswa siswi diruang kelas.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang telah dilaksanakan di kelas III MI Zainul Ihsan pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, Pada tanggal 9 November 2024 peneliti melakukan uji coba produk bersama 21 siswa untuk mengetahui kelayakan dari media yang sudah dikembangkan.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



Gambar 4.2

Siswa mengisi angket
(Sumber: dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.2 siswa siswi sedang mengisi angket respon peserta didik di kelas III dengan 10 butir angket yang harus diisi dengan keterangan iya atau tidak. Adanya pemnerian angket ini untuk mengetahui kelayakan media kartu domino modifikasi yang telah diterapkan di kelas III MI Zainul Ihsan dengan materi Bab 1 *I Like Mie Aceh* yang dalam pokok pembalhsannya membahas terkait penggunaan kata *Like* dan *I Don't Like*.

Berikut merupakan hasil respon peserta didik yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut :

Tabel 4.6
Uji Respon Peserta Didik

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Hafiza Khoirullubna	9	1	9	90
2.	Halifah	10	0	10	100
3.	M. Khatim WidodoAlfan	8	2	8	80
4.	Alfan Maulana Ichsan	9	1	9	90
5.	M. Iqbal Habibi	9	1	9	90
6.	Rizky Adelia Qirana	8	2	8	80
7.	Alvan Airil Fitroh	9	1	9	90
8.	M. Fadil Hamidi	8	2	8	80
9.	Nuril	9	1	9	90
10	Rizky Adelia Qirani	10	0	10	100
11	Ifan Dimas	8	2	8	80
12	Andika	10	0	10	100
13	Aflah Abdillah Rahagi	6	4	6	60
14	Ilmi Fadila	8	2	8	80
15	Siti Zahro	9	1	0	90

16	Shabrina Aiya	8	2	8	80
17	M. Alfian Maulana Ma'ruf	10	0	10	100
18	Aina Fillah	7	3	7	70
19	Muhammad Idris	10	0	10	100
20	Hasifatul Khoir	9	1	9	90
21	Daud Fahrozi	9	1	9	90
Jumlah		1.830			

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{1.830}{2.100} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik pada kelas III sebanyak 21 siswa di MI Zainul Ihsan Semboro menunjukkan skor dengan presentase sebesar 87% yang artinya media pembelajaran kartu domino modifikasi ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam ranah Sekolah Dasar/Madrasah Ibtaiyah.

C. Revisi Produk

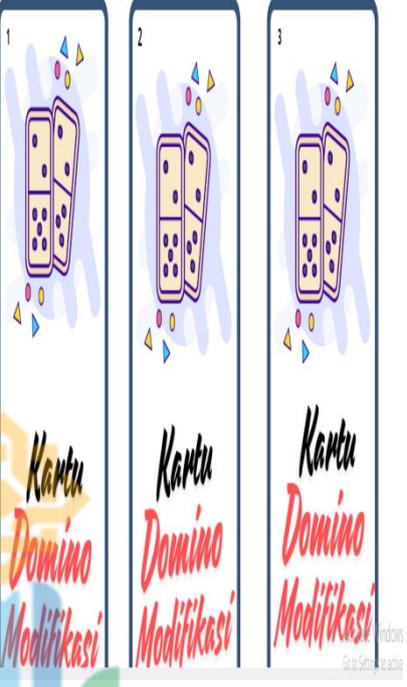
Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran Bahasa Inggris dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran kartu domino modifikasi ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar

validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada.

Tabel 4.7
Revisi Produk

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi cover media menggunakan Bahasa Indonesia dan kemudian berdasarkan saran dari validator dirubah menggunakan Bahasa Inggris dengan foto yang lebih formal.</p>

		<p>Sebelum direvisi media kartu domino tidak memiliki kode dibelakang kartu dan setelah direvisi terdapat kode angka yang dapat mempermudah pengurutan kartu sesuai dengan gambar dan kalimatnya.</p>
		<p>Sebelum revisi produk belum memiliki buku materi sebagai panduan pembelajaran dan setelah revisi, media dibuatkan buku materi yang dapat digunakan sebelum pembelajaran.</p>

AYO KENAL KALIMAT DIBAWAH INI!!!		
1	Andi woke up at 5 am	Andi bangun pukul 05.00 pagi
2	The day was starting to get bright, and Andi hurried to pray.	Hari sudah terlihat cerah, andi pun bergegas melaksanakan shalat.
3	Andi immediately prepared himself to go to school	Andi mempersiapkan diri untuk sekolah
4	Before going to school, Andi has breakfast with his favorite foods, namely porridge and fruit.	Sebelum berangkat sekolah, Andi sarapan dengan makanan kesukaannya yaitu bubur dan buah-buahan.
5	Andi also rushed to school with his friends	Andi pun bergegas ke sekolah bersama teman-temannya
6	Upon arrival at school, Andi and his friends shook hands with the teacher.	Sesampainya di sekolah, Andi dan teman-temannya menjabat tangan dengan guru.
7	In class, Andi immediately carries out his duties on duty	Di dalam kelas, Andi langsung menjajal tugasnya
8	After sweeping the class, the bell rang. All students prepared themselves to study	Setelah menyapu kelas, bel berbunyi. Semua siswa mempersiapkan diri untuk belajar.
9	The teacher explained the material to Andi and his friends in an orderly and pleasant atmosphere	Guru menjelaskan materi kepada Andi dan teman-temannya dengan suasana tertib dan menyenangkan.
10	The clock shows 10 a.m. in the break bell has sounded	Jam sudah menunjukkan pukul 10.00 pagi, bel istirahat sudah berbunyi!
11	During break time, Andi felt very hungry	Saat jam istirahat, Andi merasa sangat lapar
12	Because he was hungry, Andi had to go to the canteen. Then Andi invited Lita to eat rice with him in the school canteen.	Karena lapar, Andi mempunyai ide untuk pergi ke kantin. Lita pun mengajak Lita makan mie acak di kantin sekolah.
13	Andi and Lita went to the canteen	Andi dan Lita pergi ke kantin
14	In the canteen Andi ordered a bowl of mie acak	Di kantin Andi memesan semangkuk mie acak
15	In the canteen, Lita doesn't buy mie acak like Andi because Lita doesn't like mie acak	Di kantin Lita tidak membeli mie acak seperti Andi karena Lita tidak suka mie acak!
16	Lita ate a bowl of spaghetti and ice cream	Lita memesan semangkuk spaghetti dan es krim.

Sebelum revisi media kartu domino tidak berisi petunjuk arti dalam Bahasa Indonesia didalam media. Namun setelah revisi media dilampirkan dengan kalimat yang mempermudah siswa-siswi untuk mengoperasikan kartu domino.

Berdasarkan tabel diatas, dilakukan revisi produk oleh peneliti. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran kartu domino modifikasi pada peserta didik kelas III di MI Zainul Ihsan Semboro. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan presentase score sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Pengimplemetasian media di MI Zainul Ihsan Semboro kabupaten Jember ini dilakukan dengan tertib dan juga menyenangkan. Siswa-siswi mampu mengikuti intruksi yang dilakukan peneliti dalam pengimplemetasian media. Hasil dari Uji coba yang dilakukan

memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Pengimplementasian media ini tidak memperoleh masukan dari peserta didik karena sudah baik dan mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

1. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi

Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne dalam buku Media Pembelajaran Game Fashion menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk merangsang minat belajar peserta didik.

Kartu Domino suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu berisikan sebuah pertanyaan yang ada diruas kanan dan sebuah jawaban diruas kiri yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Kartu domino merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran kartu domino modifikasi yang memuat materi I like Mie Aceh pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang sudah dilakukan penelitian pada tanggal 8-14 November 2024 di kelas III MI Zainul Ihsan.

Pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dalam proses pengembangannya menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ini mencakup dalam 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementasion dan Evaluation*.

Peneliti menggunakan inspirasi media pembelajaran kartu domino ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktaffi Arina dan Fitri Nikmaturoffidah dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran materi suhu dan perubahannya. Dalam penelitiannya ia mengatakan bahwa kartu domino merupakan media permainan yang akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti fungsi dari pembelajaran dengan model pembelajaran sambil bermain ini untuk meningkatkan semangat belajar siswa agar tidak berfokus pada proses pembelajaran yang monoton pada metode ceramah sehingga suasana yang diciptakan pada proses belajar mampu lebih baik lagi.⁶⁴

Kartu domino dalam penelitian ini merupakan salah satu permainan menyusun kartu gambar dengan kata hingga menyusun satu kalimat yang sesuai pada pembelajaran kartu domino modifikasi yang memuat materi *I like dan dislike* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD) adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan

⁶⁴ Oktaffi Arinna dan Fitri Nikmaturoffidah "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya", *Gravitasi: Jurnal pendidikan fisika dan sains*. Vol 5 No 2 (2022), hal 1. Doi: <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v5i02.6659>

sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD.

Media yang dikembangkan oleh peneliti memanfaatkan aplikasi canva yang menawarkan berbagai fitur yang sangat menarik. Media kartu domino modifikasi ini dikembangkan menggunakan materi yang sesuai dengan buku pegangan siswa Kemendikbud Ristek Bab 1 *I Like Mie Aceh*.

Media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 8-14 November 2024 di kelas III MI Zainul Ihsan Semboro, Jember, Jawa Timur.

Menginstal aplikasi canva dan mengupgradenya menjadi premium merupakan langkah awal dalam pembuatan kartu domino modifikasi ini, mengumpulkan materi dari berbagai sumber, menyusun konsep dan tampilan yang cocok menjadi tugas utama yang harus diperhatikan agar media dapat dibuat sebaik mungkin.

Selanjutnya setelah semua sudah terkumpul akan dijadikan satu sesuai rancangan yang sudah dibuat mulai dari *start* hingga *finish*. Pada kartu domino modifikasi yang ditampilkan secara menarik dan juga menyenangkan menjadi satu kesatuan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data diatas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang telah dijelaskan diatas, tahapan tersebut berbeda dengan tahapan yang ada pada penelitian sebelumnya Penelitian ini lebih fokus pada usaha pendidik dalam merangsang motorik anak dan juga kepekaan serta menambah kosa kata Bahasa Inggris dengan usaha memahami pemaknaan kalimat dengan kata *I like dan dislike (I don't like)*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini ditentukan melalui proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukannya penerapan atau uji coba produk di kelas III MI Zainul Ihsan Semboro. Hasil dari validasi produk menyatakan media ini sudah valid dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi, yaitu:

- a. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 87%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 93% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 87%. Secara keseluruhan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

- b. Data uji coba produk uji skala besar yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 87% . sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media pembelajaran kartu domino sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa kartu domino sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Saran Pemanfaatan, Disminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Terdapat pada pengembangan media kartu domino modifikasi mencakup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran kartu domino modifikasi yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi I Like Mie Aceh pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut.
 - b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini sebagai refrensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.
- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan animasi-animasi menarik dan beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran kartu domino modifikasi yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistis.
- d. Media pembelajaran kartu domino modifikasi ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi bahasa Inggris di kelas III. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih

lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan kartu domino modifikasi dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.

- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini, bisa ditambahkan gambar atau bahkan materi lainnya sehingga dapat menarik dan menambah perhatian peserta didik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran kartu domino modifikasi ini, didapatkan kesimpulan berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dalam proses pengembangannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ini mencakup dalam 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementasion dan Evaluation.*
2. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 87%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 93% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 87%. Secara keseluruhan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
3. Data uji coba produk uji skala besar yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 87% . sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik

tersebut menyatakan bahwasanya media pembelajaran kartu domino sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa kartu domino sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Nurtamim Amin dan M. Erihadiana,” Pendidikan Multikultural dalam Perspektif QS. Ar Rum Ayat 22”, *IIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2614-8854) Vol 5, No 3,(2022)
- Amelia Putri Wulandari, dkk. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074> .
- Arief, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005)
- Arinna, Oktafiani dan Fitri Nikmaturofidah “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya”, *Gravitasi: Jurnal pendidikan fisika dan sains*. Vol 5 No 2 (2022), hal 1. Doi: <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v5i02.6659>
- Arofah, Rahmat. Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019). 1021070/halaqa.V3:1.2124.
- Arsyad, Azhar.” *Media Pembelajaran*” (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- Awaliyah, Fajri *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, (Skripsi, UNNES, 2018).
- Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur’an dan Terjemah, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014)
- Dimara, Dimara.”Pentingnya Bahasa Inggris dalam Kehidupan Sehari-hari..”, *Jurnal cendrawasih*, Volume 1, No 1(2022).
- E. Smaldino, Sharon. Deborah L. Lowther dan James D. Russel, *Instructional Technology and Media For Learning* (Jakarta: Kencana, 2014).
- Eky Achmad Basim,” Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”, *Tatsqifir: Jjurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol 3 No 2. doi : 10.30997/tjpba.v3i2.6149
- Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>

- Fachurin, Hamdah *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021).
- Fauzi, Limron. Ubaidillah, Nino Indrianto, Aminulloh, "The Pattern of Development of Competence, Commitment, and Motivation of Teachers in Pesantren" *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 4 No 6, doi : <http://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i4.3703> . 1176
- Febrisma, Nurliya. Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Volume 1 No. 2.
- Fernandes, Mimik. Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas III SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1.
- Ginnis, Paul. *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2016), 115
- Hakim, Llukman. *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)
- Ihsan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).
- Hidayat, Fitria. dan Muhammad Nizar, " Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam," *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Idham, Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai bahasa Asing Kutubkhanah, *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No.1, (januari-Juni 2014). Hlm 128-129
- Indriana, Dina *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : 2011).
- Indriana, Dina. "Ragam Alat Bantu Media Pengajaran" (Jogjakarta : 2011)
- Irmawati, Susi. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran" *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015).
- Irmawati, Susi. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep

- Hitung Campuran” *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015)
- Kamaliyah,Nabilatul. ”*Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*”.(Skripsi, UIN KiaiHaji Achmad Siddiq,2023)
- Khumaeroh,Ayu. Tati Nurhayati dan Aceng Jaelani,” Pengembangan Media Pembelajaran IPA berupa Kartu Domino untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Kelas III MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020”, UNIEDU: *Universal Journal of Educational Research*, Vol 02 No 1. Hal 99.Doi : <https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.43>
- Lestari,Septa. Saragih dan Amitya Kumara, Penggunaan Strategi Belajar Bahasa Inggris Ditinjau dari Motivasi Intrinsik dan Gaya Belajar. 2009, Vol.1, No.2, 110-127. ISSN 2085-4242
- Maisaroh.Emi. et.all.”Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Kelas II UPT SDN 203 Gresik”, *Nusra:Jurnal Pendidikan*. Vol 4 No 3(2023).doi: <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1265>
- Mawardani, ”*Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*,” (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012).
- Meldawati, *Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022).
- Moh.Sain Hanafy, konsep belajar dan pembelajaran, *lentera pendidikan* vol. 17 no.1 juni(2014)
- Mudia Alti,Rahmi. dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022).
- Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain,Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,” *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021).
- Putu,Desak. Anom Janawati, “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 (2013).

- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003, No.78, (Sekretariat Negara. Jakarta, 2003)
- Riani,Jasmine. Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, “Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan”, *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018).
- Setyowati,Sri “*Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar*”, (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020)
- Shabela,Dhea. Erfan Ramadhani dan Arief Kuswidianarko.” Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang”,*JRPD: Jurnal Riset Pendidikan*, vol 5 No 2, (2022).hal 1. Doi : <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i2.7865>
- Siyoto, Sandu. dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember*, 2022/2023
- Tri Natalia. Astuti, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, Vol. 09 No.03.
- Triyanto,Eko. Sri Anitah dan Nunuk Suryani, “Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran” *Jurnal Teknologi Pendidikan*,vol. 1 no. 2 (2013).

The logo of Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember features a central blue and green emblem. At the top is a golden geometric pattern resembling a stylized star or flower. Below it are two vertical blue bars, and at the bottom are green leaf-like shapes. The text "LAMPIRAN-LAMPIRAN" is overlaid on the emblem in a bold, black, serif font.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember	<p>1. Bagaimana pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran</p> <p>2. Kartu Domino</p> <p>3. Bahasa Inggris</p>	<p>1. Media pembelajaran yang nyata</p> <p>2. Kartu domino modifikasi</p> <p>3. Pembelajaran Bahasa Inggris</p>	<p>1. Responden siswa kelas III MI Zainul Ihsan</p> <p>2. Informan :</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Wali kelas.</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>5. Validasi</p> <p>a. Dosen ahli media</p> <p>b. Dosen materi</p> <p>c. Guru ahli Bahasa Inggris</p>	<p>1. Metode Penelitian: Research and Development (R&D)</p> <p>2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi dilapangan.</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Angket</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli :</p> <p>Keterangan :</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>V = nilai</p> <p>$\sum X$ = skor yang diperoleh</p> <p>N = skor maksimum</p>

Lampiran 2

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ahmad Syaiful Rizal
Nim : 205101040010
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *"Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabuoaten Jember"* adalah hasil penelitian / hasil karya sendiri, Kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 12 November 2024

Penulis



Ahmad Syaiful Rizal
205101040010

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

SURAT IZIN PENELITIAN



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

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

Nomor : B-9164/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Zainul Ihsan

Dusun Jatiaan, Desa Pondokdalem, Kecamatan Semboro Kabupaten Jember

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

NIM : 205101040010

Nama : AHMAD SYAIFUL RIZAL

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember" selama 6 (enam) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Rofiatul Wasila S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 8 November 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



[Handwritten Signature]
KHOOTIBUL UMAM

Lampiran 4

SURAT KESEDIAAN VALIDATOR



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

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

Nomor : B-2460/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Jabbar Mustofa, M.Pd.

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 Jabbar Mustofa, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040010
Nama : AHMAD SYAIFUL RIZAL
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 6 November 2024 an.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
HOTIBUL UMAM





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

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

Nomor : B-2459/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd., 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., M. Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040010
Nama : AHMAD SYAIFUL RIZAL
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

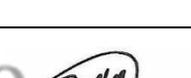
Jember, 6 November 2024
an daskan,
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH
DAN ILMU KEGURUAN
REPUBLIK INDONESIA



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MI ZAINUL IHSAN SEMBORO KABUPATEN JEMBER

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	7 Mei 2024	Pra Observasi dan wawancara	
2.	8 Mei 2024	Observasi pembelajaran yang dijadikan penelitian	
3.	8 November 2024	Menyerahkan surat izin penelitian	
4.	9 November 2024	Melakukan uji coba produk	
5.	10 November 2024	Wawancara bersama peserta didik	
6.	11 November 2024	Wawancara bersama guru dan juga kepala sekolah	
7.	14 November 2024	Menerima surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 14 November 2024

Mengetahui
Kepala Sekolah




(Rofiatul Wasilah S.Pd.I)

Lampiran 5

DOKUMENTASI



Validasi Ahli media



Validasi Ahli Materi



Wawancara bersama kepala sekolah



Wawancara Guru Kelas III



Implementasi media



Pengarahan pengisian angket



Foto bersama siswa-siswi dan wali kelas

Nama Penyusun	Ahmad Syaiful Rizal
Nama Sekolah	MI Zainul Ihsan
Alokasi Waktu	35menit x 2
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Kelas/Semester	III/1
Fase	B
Kompetensi dan Capaian Pembelajaran	
a. Materi Pokok	I Like Mie Aceh
b. Capaian Pembelajaran	<p>Elemen Menyimak-Berbicara</p> <p>Pada akhir Fase B, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas, namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola yang sesuai dengan konteks yang dibicarakan. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosakata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.</p> <p>By the end of Phase B, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some sentence elements to participate in classroom routines and learning activities, such as expressing feelings, expressing needs and requesting help. They identify key points of information in visually supported oral presentations containing familiar vocabulary. Using visual cues, they follow a series of simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</p> <p>Elemen Membaca- Memirsa</p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.</p> <p>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustration. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</p>

	<p>Elemen Menulis - Mempresentasikan</p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.</p> <p>By the end of Phase B, students communicate their ideas and experience through drawings and copied writing. With teachers' support, they produce simple descriptions and procedures using simple words/phrases and pictures. They use invented spelling in writing simple vocabulary related to their class and home environments</p>
<p>Profil Pelajar Pancasila</p>	
<p>Berakhlak Mulia</p>	<p>Elemen Kunci Berakhlak Mulia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akhlak beragama : Mengetahui sifat-sifat Tuhan dan menghayati inti dari sifat-Nya adalah kasih sayang • Akhlak pribadi: Menyadari bahwa menjaga dan merawat diri penting dilakukan bersamaan dengan menjaga dan merawat orang lain dan lingkungan sekitarnya • Akhlak kepada manusia: Mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain <ul style="list-style-type: none"> • Akhlak kepada alam: Menyadari pentingnya merawat lingkungan sekitarnya sehingga dia tidak merusak atau menyalahgunakan lingkungan alam, agar alam tetap layak dihuni oleh seluruh makhluk hidup saat ini maupun generasi mendatang • Akhlak bernegara: Memahami serta menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik serta menyadari peran sebagai warganegara.
<p>Berbineka Global</p>	<p>Elemen Kunci Berkebinekaan Global:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui dan Menghargai Budaya: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identitas dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional

	<p>dan global.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama: memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya sebagai sebuah kekayaan perspektif sehingga terbangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan: secara reflektif memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebhinekaannya agar terhindar dan prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda, sehingga dapat menyelaraskan perbedaan budaya agar tercipta kehidupan yang harmonis antar sesama; dan kemudian secara aktif-partisipatif membangun masyarakat yang damai dan inklusif, berkeadilan sosial, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan
<p>Gotong Royong</p>	<p>Elemen Kunci Gotong Royong</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi: bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. • Kepedulian: memperhatikan dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan di lingkungan fisik sosial. • Berbagi: memberi dan menerima segala hal yang penting bagi kehidupan pribadi dan bersama, serta mau dan mampu menjalani kehidupan bersama yang mengedepankan penggunaan bersama sumber daya dan ruang yang ada di masyarakat secara sehat.
<p>Mandiri</p>	<p>Elemen Kunci Mandiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi Melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi dimulai dari memahami emosi dirinya dan kelebihan serta keterbatasan dirinya, sehingga ia akan mampu mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. • Regulasi diri: mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku dirinya untuk mencapai tujuan belajarnya.
<p>Bernalar Kritis</p>	<p>Elemen Kunci Bernalar Kritis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh dan memproses informasi dan

	<p>gagasan: memiliki rasa keingintahuan, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi gagasan dan informasi yang diperoleh, serta mengolah informasi tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan mengevaluasi penalaran: dalam pengambilan keputusan, menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang la dapatkan. • Merefleksi pemikiran dan proses berpikir: melakukan refleksi terhadap berpikir itu sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga la sampai pada suatu simpulan. • Mengambil keputusan: mengambil keputusan dengan tepat berdasarkan informasi yang relevan dari berbagai sumber, fakta dan data yang didapatkan.
<p>Kreatif</p>	<p>Elemen Kunci Kreatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan gagasan yang orisinal: menghasilkan gagasan yang terbentuk dari hal paling sederhana, seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan, sampai dengan gagasan yang kompleks untuk kemudian mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya guna mengatasi persoalan dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: menghasilkan karya yang didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang la rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya
<p>1. Sarana, Alat dan Bahan, Materi/Sumber Belajar, Target Peserta Didik</p>	
<p>a. Sarana</p>	<p>Ruang Kelas</p>
<p>b. Alat dan Bahan</p>	<p>Alat Tulis, Kartu Domino Bbahasa Inggris</p>
<p>c. Materi/Sumber belajar</p>	<p>Buku pegangan siswa, Kamus Bahasa Inggris, Gambar</p>
<p>d. Target Peserta Didik</p>	<p>Peserta didik kelas III Fase B</p>
<p>2. Ketersediaan materi, Asesmen, Unit Kegiatan, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran</p>	
<p>a. Ketersediaan Materi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untk siswa • Alternatif penjelasan atau pemahaman materi oleh siswa

b. Asesmen	Asesmen individu dan kelompok
c. Unit kegiatan	Individu/kelompok
d. Model Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka • Cooperative
e. Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Project Based Learning
KOMPETENSI INTI	
1. Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik	
a. Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengungkapkan makanan dan minuman yang disukai dan tidak disukai • Peserta didik mampu merangkai kartu domino sesuai dengan gambar dan pernyataannya secara berkelompok
b. Pemahaman Bermakna	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan makanan dan minuman yang disukai • Merespon gambar menggunakan kata like and dislike
c. Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja jenis-jenis makanan yang kalian sukai dengan menggunakan bahasa inggris?
Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
a. Aktivitas Pemantik	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik membaca buku tentang materi yang diajarkan pelajar dapat membuat daftar kata baru yang dipelajari dari bacaan tersebut. • Guru meminta pelajar secara berpasangan mendiskusikan, tentang materi yang sudah diketahui, mana yang menurut mereka paling menarik dan ingin diketahui lebih lanjut. • Guru membahas daftar kata baru yang sudah dicatat peserta didik, kemudian memberi kesempatan pelajar untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang terlintas setelah membaca tentang materi yang diajarkan 	
b. Kegiatan Pembelajaran	
<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar besar di unit 2 bisa digunakan sebagai bahan cerita tentang makanan dan minuman yang disukai dan yang tidak disukai. • Guru bisa mengeksplorasi gambar besar di Buku Siswa halaman 13 dengan membuat tanya jawab tentang gambar. <p>Look at the picture. This is Siti Where does Siti come from? Does he like rice?</p>	

Does he like pizza?

Eksplorasi/HOTS:

Melakukan tanya jawab: Do you know where is Indonesia? What is special food from Indonesia? Have you ever eaten Mie Aceh? Do you know the ingredients of Mie Aceh? (Menunjukkan gambar Mie Aceh)

Listen and give a mark

Peserta didik mampu memberi tanda centang (v) atau tanda silang (x) sesuai dengan pernyataan atau instruksi guru.

Guru mereview materi pada unit sebelumnya dengan bertanya jawab menggunakan beberapa gambar makanan dan minuman. What is it? It is noodle Yes, I do / No, I don't like it.

Do you like noodle?

Peserta didik menyebutkan nama makanan dan minuman pada gambar yang ditunjukkan guru. Guru memperkenalkan varian makanan lain dengan gambar (pizza, spaghetti) dan bertanya kepada peserta didik menggunakan like dan don't like. This is pizza. Do you like pizza?

Guru memberi tahu bahwa peserta didik akan mengerjakan latihan di halaman 14 dengan mendengarkan instruksi guru. Guru memberikan contoh cara pengerjaan latihan di papan tulis dengan memberi tanda centang (v) untuk makanan/minuman yang disukai dan tanda silang (x) untuk yang tidak disukai.

Kunci jawaban

- | | | |
|--|--|---|
| • I don't like noodle, I like ice cream. |  X |  ✓ |
| • I like fried rice, I don't like milk. |  ✓ |  X |
| • I like meatball, I don't like banana. |  ✓ |  X |
| • I don't like tea, I like bread. |  X |  ✓ |

Let's Find Out

Peserta didik menyelesaikan proyek pembelajaran dengan penyusunan kartu domino

modifikasi

Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil

Peserta didik menyusun kartu sesuai dengan kalimat yang dimulai dari start dan diakhiri oleh kata finish

Peserta didik dapat menjelaskan secara berkelompok makanan dengan kata like dan don't like sesuai dengan kartu domino yang sudah disediakan

Peserta didik dengan kelompok terakhir yang menyelesaikan bisa mendapatkan punishment dengan mengambil kartu punishment yang sudah disediakan.

Look and Match

Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan makanan yang disukai dan tidak disukai dengan menggunakan kata *Like* dan *doesn't like*

Peserta didik diminta untuk menuliskan makanan yang disukai dan tidak disukainya sesuai dengan apa yang sudah dicontohkan oleh guru didepan kelas

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertanya kepada temannya terkait makanan yang mereka tuliskan

New Words

Peserta didik dapat mengingat kembali konsep kosa kata yang sudah dipelajari dengan menggunakan kata *like* dan *doesn't like*

c. Penutup

Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang materi yang telah dipelajari

Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru menyampaikan beberapa pertanyaan pemicu kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan selesai dipelajari

Mengetahui
Guru Kelas III

Jember, 2 November 2024
Mahasiswa

Dwi fortuna, S.Pd

Ahmad Syaiful Rizal

Lampiran 7

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di MI Zainul Ihsan?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di MI Zainul Ihsan?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di MI Zainul Ihsan?
 - d. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di MI Zainul Ihsan?
 - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada siswa dan siswi di MI Zainul Ihsan?
 - f. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan MI Zainul Ihsan?
2. Wawancara dengan guru kelas III
 - a. Berapa jumlah siswa dan sisiwi di kelas III?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laki di kelas III?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas III selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas?
 - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku siswa?
 - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran?
 - g. Pelajaran apa yang sulit dipahami dan tidak diminati siswa?
 - h. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III ?
 - i. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
 - j. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media?
3. Wawancara peserta didik
 - a. Pembelajaran apa yang paling diminati?
 - b. Apakah pembelajaran Bahasa Inggris termasuk pembelajaran yang sulit?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media?
 - d. Apakah kartu domino dapat menarik perhatian kalian?

Lampiran 8

HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Hasan Semboro Kabupaten Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Peneliti : Ahmad Syaiful Rizal

Ahli Media :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Bahasa Inggris berupa kartu domino* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check (✓)* pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
3	Media kartu domino dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
5	Ketepatan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan		✓			
6	Media kartu domino dapat digunakan dengan mudah	✓				
7	Konsep belajar sambil bermain	✓				
8	Meningkatkan semangat belajar peserta didik	✓				
9	Ketepatan ukuran kartu domino		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

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

C. Komentor/Saran

- Tolong hentikan iklan/pantun media
- Tolong ditambah kode dur perminan domino.
- Cover ditambah/dibuat menggunakan bahasa Inggris.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 06-11-2024

Ahli Media

M. SYOLAHUDIN AMULLOH

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

Lampiran 9

HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Hasan Semboro Kabupaten Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Peneliti : Ahmad Syaiful Rizal

Ahli Materi : Jabbar Musthofa, M.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Bahasa Inggris berupa Kartu Doino* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.		✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6.	Bahasa yang digunakan sudah benar		✓			
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	✓				
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		✓			
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.		✓			
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12.	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.	✓				
13.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
14.	Mendorong kerja sama antar peserta didik	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor/ Saran

Menurut saya metode ini kartu domino modifikasi ini cukup lumayan untuk diterapkan di peserta didik kelas 3, hal ini dengan memanfaatkan permainan kartu domino, dimana anak pada jenjang kelas 3. ingin menjadikan anak untuk merangsang bakat dan minat untuk mempelajari bahasa inggris, disini juga pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan tidak monoton. siswa dapat belajar sambil bermain. yang membantu mereka lebih mudah menyerap materi. kemudian merupakan keterampilan kolaborasi pembelajaran dengan metode ini sering kali melibatkan kerja kelompok, sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan juga berkomunikasi berbasis bahasa inggris.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SUDIQ
JEMBER

Jember, 6 November 2021

Ahli Materi



Jabbar M. P.

Lampiran 10

HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi
pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Hasan
Semboro Kabupaten Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Peneliti : Ahmad Syaiful Rizal

Nama Guru : Dewi Fortuna T.S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Bahasa Inggris berupa Kartu Domino* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Desain dan warna media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya	✓				
4	Media pembelajaran kartu domino modifikasi disertai petunjuk penggunaan		✓			
5	Media kartu domino cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris		✓			
6	Media kartu domino mampu menciptakan pembelajaran yang aktif		✓			
7	Media kartu domino disampaikan dalam bentuk permainan		✓			
8	Media pembelajaran kartu domino mampu meningkatkan kerja sama antar tim dalam pembelajaran		✓			
9	Media kartu domino dapat digunakan dalam jangka waktu lama	✓				
10	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
11	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
12	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
13	Media sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
14	Tampilan gambar sesuai dengan materi	✓				
15	Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi, pembelajaran akan lebih bermakna.	✓				

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

Menurut saya dalam penggunaan Media Pembelajaran kartu domino ini sangat menyenangkan bagi anak siswa kelas III ini dengan menggunakan kartu domino ini siswa lebih cenderung aktif dalam pembelajaran dan juga dapat Memorarkan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 09 November 2024.

Guru Pembelajaran Bahasa Inggris

DEWI FORTUNA T. S.Pd.

Lampiran 11

HASIL UJI RESPON PESERTA DIDIK

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : HALIFAH
Kelas : 3 A
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi
pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Hasan
Semboro Kabupaten Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Peneliti : Ahmad Syaiful Rizal

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Inggris berupa Kartu Domino

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
 Ya Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

Media ini sangat berguna, mampu menunjang pembelajaran Bahasa Inggris, bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 9 November 2024
Siswa

Humat

LEMBAR ANGGKET PENDAPAT SISWA

Nama : M. Faal Hamidi.....
Kelas : ...3A.....
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi
pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Hasan
Semboro Kabupaten Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Peneliti : Ahmad Syaiful Rizal

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Bahasa Inggris berupa Kartu Domino

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
 Ya Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

media ini mampu menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember,
Siswa

Evm

Lampiran 12

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUL IHSAN
Dusun Jatian, Pondokdalem, Kec. Semboro

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 470/0124/35.09.007/.2002/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rofiatul Wasila, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ahmad Syaiful Rizal
NIM : 205101040010
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III MI Zainul Ihsan Semboro Kabupaten Jember" yang dilaksanakan sejak tanggal 08 November sampai dengan 13 November 2024.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 November 2024
Kepala Madrasah MI Zainul Ihsan



BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Ahmad Syaiful Rizal
NIM : 205101040010
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 11 Juli 2002
Alamat : Desa Pringgowirawan, Kec Sumberbaru, Kab Jember.
Agama : Islam
No. HP : 082334734751
Alamat Email : saifulrizal1107@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

SD : SDN Pringgowirawan_01
SMP : MTs Fatihul Ulum Al Mahfudz
SMK : MA Fatihul Ulum Al Mahfudz
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember