PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN DOMINO DENGAN MENERAPKAN PENDEKATAN STAD PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP KELAS 7 SMP/MTs TAHUN AJARAN 2021/2022

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

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

Oleh:

Dema Nahdhatul Ulfa
NIM : T201710095

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN DOMINO DENGAN MENERAPKAN PENDEKATAN STAD PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP KELAS 7 SMP/MTs TAHUN AJARAN 2021/2022

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh:

Dema Nahdhatul Ulfa
NIM: T201710095

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

Dosen Pembimbing:

Mohammad Wildan Habibi M.Pd
NIDN. 2028128901

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN DOMINO DENGAN MENERAPKAN PENDEKATAN STAD PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP KELAS 7 SMP/MTs TAHUN AJARAN 2021/2022

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Hari : Selasa
Tanggal : 14 Juni 2022
Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I	**Laila Khusnah, M.Pd**
NUP. 20160366	NIP. 198401072019032003

Anggota:

1. **Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd** ( )
2. **Mohammad Wildan Habibi M.Pd** ( )

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

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

MOTTO

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِن تَنصُرُواْ ٱللَّهَ يَنصُرۡكُمۡ وَيُثَبِّتۡ أَقۡدَامَكُمۡ ۝٧

Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.

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

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur peneliti mengucapkan Alhamdulillahirabbil'alamin kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti Bapak Pelda Sutrisno dan Ibu Hj. Martin Insriati yang telah mengisi dunia dengan begitu banyak kebahagiaan serta kasih sayang yang tiada tara. Terima kasih atas segala dukungan, doa, materil, serta nasihat yang telah menguatkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
2. Adik tercinta peneliti Syafiatun Nisa' Absari, Rangga Wijaya, Winda Octaviona, dan Windi Octavioni.
3. Kakek dan almarhumah Nenek yang sangat peneliti sayangi dan cintai yang telah memberi dukungan dan semangat untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.

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

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji senantiasa penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan nikmat serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir yang berjudul "Pengembengan Media Pembelajaran Permainan Domino Berbasis Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs" tepat pada waktunya.

Penulis sangat bersyukur atas terselesainya skripsi dan penulis dengan rendah hati menyadari bahwa hasil ini tidak dapat diraih tanpa adanya dukungan dan semangat dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pemilik mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.SE., M.M selaku Rektor Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember yang telah memberi fasilitas selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M,Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membimbing kami dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember.
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni selaku ketua jurusan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membimbing kami dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember.
4. Bapak Dinar Maftukh Fajar, S.Pd. M.PFis selaku koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember yang telah membimbing dalam pengajuan judul skripsi.
5. Bapak Mohammad Wildan Habibi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi dengan penuh

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

kesabaran kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

6. Segenap Dosen Program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember.
7. Bapak Ikhwan Syarofi, S.Pd.I selaku kepala MTs Darul Huda yang telah memberikan izin dan pengarahan terhadap peneliti.
8. Ibu Deni Arik Handayani S.Pd selaku guru IPA di MTs Darul Huda yang senantiasa memberikan masukan dan saran selama peneliti melakukan penelitian.
9. Sahabat-sahabatku tercinta Fahmi Astakhafi, Ayis Naili Firdausyah, Rani Julita, Mahdia Fitria, Anirotul Hafita, Alviatut Tuyyiba, Annisaa Dwi Ayu P, Fiky Ahmad Khanzul F.P, Zulfian Rae Adhyasa, M. Roni Fuad Hasan dan teman satu bimbingan yang selalu memberikan motivasi dan saling menguatkan dalam proses pengerjaan skripsi.
10. Teman-teman Tadris Ilmu Pengetahuan Alam UIN KH Achmad Siddiq Jember Angkatan 2017 terkhusus kelas IPA 2 yang telah berjuang dan saling memotivasi satu sama lain.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan oleh peneliti yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi nini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat kekurangan naik segi bahasa, penyusunannya, maupun teori yang tertulis. Oleh sebeb itu masukan dan saran sangat diharapkan guna penyempurnaan dan perbaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bai pembaca, bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya.

Jember, 2 Juni 2022

Penulis

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

ABSTRAK

Dema Nahdhatul Ulfa, 2022: *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Dengan Menerapkan Pendekatan Stad Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 Smp/Mts Tahun Ajaran 2021/2022*

Kata Kunci: *Perkembangan Media, Kartu Domino, Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup*

Ilmu Pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga sangat berpengaruh pada aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan yang beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era revolusi 4.0. gaya belajar peserta didik jaman sekarang telah mengalami perkembangan dengan menggunakan media pembelajaran yang jauh lebih menarik sehingga memberikan motivasi dan peserta didik lebih aktif. Setiap guru harus mampu mengadaptasi dan mengikuti adanya sebuah perkembangan yang memanfaatkan sebuah media untuk mengganti metode pembelajaran yang monoton yaitu hanya menggunakan sebuah Lks sehingga membuat siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi. Dari permasalahan tersebut, peneliti termotivasi mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu domino dengan pendekatan STAD yang mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan termotivasi.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs 2) Mendeskripsikan respon penggunaan media permbelajaran dengan menerapkan permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs.

Penelitian ini merupakan Borg and Gall yang menggambarkan 10 tahapan, di mana model ini memiliki 10 langkah.akan tetapi peneliti memodifikasi kembali hanya sampai pada 7 langkah yaitu Studi pendahuluan (*Research and information Cillecting),* Merencanakan Penelitian (*Planning),* Pengembangan Desain (*Development Preliminary of Product),* Uji Coba Produk (*Preliminary Field Testing),* Revisi Produk Utama *(Main Product Revision),* Uji Coba Utama (*Main Field Test),* Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas *(Operational Product Revision).* disebabkan karena keterbatasan waktu dan biaya oleh peneliti. Subjek uji coba terdiri dari dua validator yaitu ahli materi dan ahli media, serta satu guru IPA, 10 siswa uji coba skala kecil, dan 30 siswa uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil persentase dari para validator menyatakan bahwa: 1) kevalidan materi sebesar 91,67 %, kevalidan media sebesar 94 %, dan pengguna (guru IPA) sebesar 94,55 %. 2) Hasil uji coba respons siswa skala kecil sebesar 91,2 % dan skala besar 92,62 %, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa kartu domino yang dikembangkan termasuk kategori dala kriteria “sangat layak”

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

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN COVER i

HALAMAN PERSETUJUAN i

HALAMAN PENGESAHAN ii

MOTTO iiv

PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI iix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG 1
B. TUJUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 6
C. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN 7
D. MANFAAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 7
E. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 9
F. DEFINISI ISTILAH 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERDAHULU 11
B. KAJIAN TEORI 15

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 30
B. PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 33
C. UJI COBA PRODUK 36

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. PENYAJIAN DATA UJI COBA 43

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. KAJIAN PRODUK YANG TELAH DIREVISI..... 59

B. SARAN PEMANFAATAN, DISEMINASI, DAN PENGEMBANGAN PRODUK LEBIH LANJUT 59

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

DAFTAR TABEL

No Uraian **Hal**

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Dilakukan Peneliti..... 13

3.1 Kriteria Skala Penilaian.....39

3.2 Kriteria Validasi 42

3.3 Kriteria Hasil Respons Peserta Didik.....43

4.1 Hasil Validasi Ahli Materi 52

4.2 Hasil Validasi Ahli Media 53

4.3 hasil Validasi Pengguna (Guru IPA).....54

5.1 Kritik dan Saran Ahli Materi 55

5.2 Kritik dan Saran Ahli Media.....56

5.3 Kritik dan Saran Pengguna (Guru IPA) 57

6.1 Data Hasil Respons Siswa Kelompok Kecil 58

6.2 Data Hasil Respons Siswa Kelompok Besar.....59

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

DAFTAR GAMBAR

No Uraian **Hal**

2. 1 Kartu Domino Pada Umumnya. 16

3. 1 Urutan Takson Pada Makhluk Hidup. 18

3. 2 Klasifikasi Makhluk Hidup. 18

3. 3 Protista Mirip Hewan. 19

3. 4 Alga Biru 20

3. 5 Fungi 21

3. 6 Plantae 22

3. 7 Animalia 23

4. 1 Bungkus Kartu Domino 43

4. 2 Materi Pada Kartu Domino 43

4. 3 Peraturan Dalam Permainan Domino 43

5. 1 Revisi Definisi Cacing Sebelum dan Sesudah Dispesifikasi 47

5. 2 Revisi Ciri-ciri molluska sebelum dan sesudah diperjelas 47

5. 3 Revisi Cover sebelum dan sesudah lebih jelas dan tebal serta penulisan domino education 48

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang semakin pesat sehingga berpengaruh pada aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif. Dalam hal ini pemilik peran penting sebagai pengembang inovasi, ide atau gagasan pemanfaatan teknologi adalah guru, dosen dan pengembang teknologi pembelajaran.[1]

Gaya belajar peserta didik jaman sekarang telah mengalami perkembangan ke arah digital atau sering juga disebut *digital native*. Apabila pendidik masih mengguanakan metode lama seperti penjelasan atau ceramah maka hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini. Perlu adanya pembaharuan oleh guru menganai pengajaran dan pendekatan yang berbeda sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif dengan motivasi yang kuat untuk diri mereka sendiri.[2]

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

Media pembelajaran merupakan perantara penyampaian materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Adanya media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak berkembang berbagai media pembelajaran yang dapat di

[1] Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Kahoot* pada Pembelajaran Fisika", Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika Volume 6, No.1 2020

[2] Wahyu Candra Setyawan, Sulthoni, Saida Ulfa, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts" *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol.2 No.1 (2019)

gunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran yang berbasis multimedia[3]

Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran.[4]

Penggunaan media pembelajar dapat di temukan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 44 :

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan[5]

Bersumber pada wawancara tanggal 3 Agustus 2021 bersama Ibu Deni Arik Handayani, S.Pd selaku guru IPA di MTs Darul Huda didapatkan bahwa

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

[3] Najmi Hayati and Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (2017): 160–180
[4] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Misykat* Vol.3, No.1 (2018)
[5] *Al-Quran Dan Terjemahan* (Bandung : Kementrian Agama Ri, 2012).

dalam proses pembelajaran IPA hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak seperti buku paket atau LKS. Guru juga mengatakan bahwa adanya kekurangan media pada proses pembelajaran IPA. Ketersediaan media pembelajaran yang masih sangat minim menyebabkan proses pembelajaran masih monoton terhadap buku cetak. Selain itu minimnya media yang digunakan oleh guru mengakibatkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPA serta peserta didik mudah bosan pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Solusi yang diberikan oleh guru IPA di MTs Darul Huda, Ibu Deni, yaitu memberikan tugas rumah sebanyak-banyaknya dengan harapan peserta didik dapat belajar semaksimal mungkin dirumah. Namun menurut peneliti hal tersebut bukanlah solusi yang tepat karena dengan pemberian tugas rumah yang berlebihan menjadikan penyerapan materi kurang maksimal. Bisa jadi peserta didik mengerjakan tugas rumah tersebut dengan asal atau bahkan mencontek teman lainnya. Oleh karena itu, banyaknya konsep materi IPA khususnya materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup yang bersifat abstark dan tidak dapat diamati secara langsung membutuhkan media pembelajaran yang memberikan gambaran dan pemahaman yang tidak membosankan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil angket siswa kelas VII di MTs Darul Huda didapatkan 30 siswa yang menyetujui menggunakan media permainan domino dan 29 siswa menyatakan lebih memahami materi dengan melihat dan membaca materi. Berdasarkan hasil angket tersebut, menunjukan bahwa

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

siswa memiliki gaya belajar yang berbeda yaitu visual. Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar pendamping yang tepat.

Berdasarkan dengan beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu domino dan meteri IPA yang akan dikembangkan yaitu materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup pada kelas 7 SMP/MTs. Alasan yang mendasari peneliti menggunakan media pembelajaran permainan kartu domino dalam materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup yaitu karena pada meteri tersebut dirasa sulit untuk dapat diterima dan dipahami oleh perserta didik serta media yang digunakan guru kurang menarik dan strategi pengajaran yang masih monoton. Hal tersebut disertai bukti wawancara guru IPA dan hasil belajar yang belum sesuai KKM.

Karakteristik yang dimiliki oleh permainan kartu ialah dapat meningkatkan kinerja otak pada analisa serta kefokusan. Selain itu permainan kartu domino juga dapat memberikan pembelajaran kognitif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta peserta didik dapat menjadi aktif dalam kegiatan belajar. Permainan kartu domino dapat merangsang aktivitas otak karena dalam memainkan permainan ini para pesertanya dituntut untuk berkonsentrasi, fokus, penuh perhatian, serta bermain dengan menggunakan strategi dalam berfikir kritis. Selain itu permainan ini juga memberikan

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

pelatihan dalam kerja sama yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.[6]

Kartu domino yang digunakan penelitian ini berbeda dengan kartu domino pada umumnya yaitu dengan mengganti isi kartu domino dengan materi IPA pada tema Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup. Pada permainan ini peserta didik nantinya diminta untuk menganalisis poin-poin yang terdapat pada kartu yang telah didapatkan tersebut. Dalam hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa, membuat siswa termotivasi serta menarik perhatian siswa saat belajar sambil bermain.

Terdapat hal-hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu yakni *timing* dalam melaksanakan media pembelajaran, kapan media ini bisa digunakan atau kapan media tidak dapat diterapkan. Selain waktu penerapan, guru wajib memiliki menajemen pembelajaran didalam kelas yang baik sehingga dalam pelaksanaannya kelas tetap dalam keadaan yang kondusif. Penerapan media kartu domino diperlukan pengetahuan bagi guru sebagai pengajar mengenai esensi dalam permainan kartu domino yang menarik serta menyenangkan, antara lain seperti: 1) Sosialisasi; 2) Organisasi; 3) Humor Hiburan; 4) Pengenalan Pola; 5) Pola Fikir Yang Khusus; 6) Deduksi; 7) Efesiensi; 8) Penerapan Peran; 9) Inferensi; 10) Akuisisi; 11) Konflik; 12) Pengujian Diri; 13) Kreativitas; 14) Resiko; 15) Biaya; 16) Variasi Permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA

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

[6] Wahyuningsih, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraaba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kateng", (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2017)

PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN PERMAINAN KARTU DOMINO DENGAN PENDEKATAN STAD PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP KELAS 7 SMP/MTs TAHUN AJARAN 2021/2022".

B. Tujuan penelitian dan pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang maka fokus penelitian pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs?
2. Bagaimana respon penggunaan media permbelajaran berbasis permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs?

Tujuan dari dilakukan penelitian ini yang berlandasan atas permasalah-permasalahan yang telah dirumuskan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran berbasis permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs.
2. Untuk mendeskripsikan respon penggunaan media permbelajaran berbasis permainan kartu domino dengan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa kelas 7 SMP/MTs.

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

C. Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan akan dikembangkan oleh peneliti antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis permainan kartu domino berguna untuk siswa SMP/MTs kelas VII Semester ganjil.
2. Media pembelajaran berbasis permainan kartu domino berisikan uraian singkat materi dan informasi yang berkaitan dengan materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup.
3. Media Pembelajaran berbasis permainan kartu domino berisikan gambar menarik agar siswa tidak jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Produk yang dihasilkan berupa permainan kartu domino modifikasi yang mudah digunakan, terjangkau, dan ringan sehingga mudah disimpan dan dibawa kemana saja.

D. Manfaat penelitian dan pengembangan

Manfaat pengembangan media berbasis permainan kartu domino modifikasi pada materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII SMP/MTs sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan alam tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permaninan. Menciptakan suasana kelas lebih kondusif, efektif, dan efisien. Memberikan kontribusi keilmuwan

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

bagi ilmu pengetahuan alam khususnya tentang media pembelajaran berbasis permainan kartu domino modifikasi pada materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup.

2. Manfat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permaianan kartu domino dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi lembaga

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan saran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di lembaga tersebut.

c. Manfaat bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk meningkatkan minat dan perhatian serta kesempatan bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran IPA guna menjadi pedoman meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

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

E. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang sebenarnya diterima oleh peneliti, anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar disamping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variable yang menjadi pusat perhatian dan merumuskan hipotesia.[7]

Asumsi yang mendasari penelitian dilakukan sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran..
2. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa SMP/MTS kelas VII semester ganjil
3. Media pembelajaran yang dihasilkan memuat materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian tidak meluas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017.
2. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa SMP/MTS kelas VII khususnya pada materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup.

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

[7] Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : IAIN Jember Press, 2018)

3. Uji coba produk yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permaianan kartu domino modifikasi pada materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup.
4. Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran ini yaitu Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII SMP/MTs semester ganjil KD. 3.2 menjelaskan dan mengidentifikasi pengelompokan 5 kingom,
5. Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampakan pesan atau materi yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Modifikasi Domino adalah media pembelajaran menggunakan kartu bentuk domino dengan adanya perbubahan dari segi isi atau fisik.
3. *Student Teams Achievement Division (*STAD*)* adalah suatu strategi dalam pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja atau belajar dalam suasana kerjasama dalam kelompok kecil.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup. Namun penulis belum pernah menemukan topik yang sama. Beberapa hasil penelitian yang dianggap penulis mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain :

1. Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, 2013. Universitas Sebelas Maret dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA". Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media

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

memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.[8]

2. Nurul Fakhirah, Nurhayani H. Muhiddin, Sitti Rahma Yunus, 2019. Universitas Negeri Makassar dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PENYELAMAT LINGKUNGAN (PENLING)". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 3 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran berbasis game PENLING berada pada kategori valid. Keefektifan game PENLING yang diukur dari N-Gain peserta didik yaitu 0,6 kategori sedang. Kepraktisan game PENLING oleh respons pendidik menunjukkan nilai rata-rata 83,33 dan respons peserta didik 94,25 menunjukkan kriteria sangat positif . Berdasarkkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game PENLING yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.[9]

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

3. Nendy Ramadhani, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani, 2016. Universitas Jember dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATIONAL GAME "MONOPOLI FISIKA ASIK (MOSIK)" PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP". Penelitian ini bertujuan

[8] Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya" *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.1 No.1 (2013)
[9] Nurul Fakhirah, Nurhayani H. Muhiddin, Sitti Rahma Yunus, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PENYELAMAT LINGKUNGAN (PENLING)" *Jurnal Ipa Terpadu* 2 No.2 (2019)

untuk menghasilkan sebuah produk media *game* edukasi "Monopoli Fisika Asik (MOSIK)" pada mata pelajaran IPA di SMP. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi "MOSIK" layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA dengan kategori valid sebesar 4,02. Minat belajar siswa sangat tinggi pada 92,1% dengan kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa menunjukkan aktivitas yang sangat tinggi yaitu 92,95 % dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 85,71% dengan rata-rata post-test 87,57.[10]

Tabel 2. 1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dan Penelitian Yang Akan Dilakukan Oleh Peneliti

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya (2013)	Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan	• Pembelajaran Fisika materi Gaya • Untuk kelas VIII SMP	Media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan

[10] Nendy Ramadhani, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani, "PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATIONAL GAME "MONOPOLI FISIKA ASIK (MOSIK)" PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP" *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 3 (2019).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

				hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Penyelamat Lingkungan (Penling) (2019)	Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan	• Pembelajaran materi Kimia Pencemaran Lingkungan • Untuk kelas VII SMP	kevalidan media pembelajaran berbasis game PENLING berada pada kategori valid. Keefektifan game PENLING yang diukur dari N-Gain peserta didik yaitu 0,6 kategori sedang. Kepraktisan game PENLING oleh respons pendidik menunjukkan nilai rata-rata 83,33 dan respons peserta didik 94,25 menunjukkan kriteria sangat positif .
3	Pengembangan Media Educational "Monopoli Fisika Asik (MOSIK)" Pada Mata Pelajaran IPA di SMP (2016)	Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan	• Pembelajaran Fisika materi Alat Optik • Untuk kelas VIII SMP	Media game edukasi "MOSIK" layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA dengan kategori valid sebesar 4,02.

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

				Hal tersebut dibuktikan dari minat belajar siswa sangat tinggi pada92,1% dengan kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa menunjukkan aktivitas yang sangat tinggi yaitu 92,95 % dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 85,71% dengan rata-rata post-test 87,57.

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan kompleks. Pemebelajaran memiliki hakikat yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi atau pengetahuan, namun pembelajaran juga diartikan sebagai aktivitas profesional guru yang harus menggunakan kreativitasnya dalam mengajar sehingga tercipta suasana belajar yang efektif dan efisien serta dapat menarik minat siswa. Pembelajaran IPA sangat memerlukan proses yang efektif serta efisien, sehingga siswa tidak mengalami masalah dan kendala dalam kegiatan pembelajaran.[11]

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

[11] Aamer Shahzad et al, "pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran IPA di SMP" *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana* 4, no. 3 (2019): 1–21,

IPA atau sains secara harfiah dikenal sebagai ilmu yang mempelajari berbagai perostiwa yang terjadi di alam. Ilmu alam merupakan ilmu yang memuat materi tentang konsep reaksi bahan,mahluk hidup beserta isinya yang terdapat pada alam semesta.[12] IPA merupakan pengetahuan tentang alam dan sekitar yang bersifat umum, berasal dari hasil kegiatan kerja ilmiah dan terus disempurnakan. Hakikat IPA meliputi empat unsur :

a. Sikap : rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, mahluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
b. Proses : prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.
c. Produk: berupa fakta, prinsip, teori dan hukum.
d. Aplikasi: penerapan metide ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan.

Keempat unsur itu merupakan ciri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain.[13] Pembelajaran IPA yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dapat menambah kemampuan siswa dalam mengkonstruksi, memahami, dan

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

[12] Firdausy Armansyah, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 224–229.
[13] Yosmita Indri Pratiwi, Rini Budiharti, and Elvin Yusliana Ekawati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU INTERAKTIF DALAM BENTUK MOODLE UNTUK SISWA SMP PADA TEMA MATAHARI SEBAGAI SUMBER ENERGI ALTERNATIF Yosmita Indri Pratiwi, Rini Budiharti, Elvin Yusliana Ekawati.," *Jurnal Pendidikan Fisika (2014)* 2, no. 1 (2014): 26–30.

menerapkan, konsep yang telah dipelajari. Siswa akan terlatih menemukan sendiri berbagai konsep secara holistic, bermakna, otentik, serta aplikatif untuk kepentingan pemecahan masalah.[14]

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yakni "medium" atau " pengantar". Media menurut istilah yaitu sarana sebagai penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Selain itu media merupakan segala bentuk berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[15] Dapat disimpulkan pengertian pembelajaran adalah hasil yang diperoleh dari pelajaran, pengalaman, dan pengajaran yang bisa menimbulkan perubahan pada perilaku sesorang yang cenderung tetap. Peserta didik diharapka aktif mencari kemudian menemukan lalu menganalisis, merumuskan, memcahkan masalah, kemudian terakhir menarik kesimpulan.

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

Memanfaatkan media pembelajaran secara relevan mampu membuat proses pembelajaran menjadi optimal serta dapat menimbulkan keinginan dan minat belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Adanya media pembelajaran dapat melancarkan interaksi antara guru

[14] Diknas Kabupaten, Konawe Selatan, and Sulawesi Tenggara, "Penerapan Experiential Learning Model Pada Pembelajaran Application of Experiential Learning Models on Learning Sains for Development of Middle School Students ' Scientific Literacy" 1, no. 1 (2019): 20–28.
[15] Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 2018

dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.[16]

3. Permainan Kartu Domino

Games dipakai secara luas diberbagai kalangan, *games* banyak dipilih karena sederhana, yaitu bersifat praktis, hemat, mudah, menarik dan menyenangkan. *Games* bagi anak-anak, bermanfaat melatih menjadi pribadi yang terbuka, melebur, menyatu, dan belajar secara bersama-sama dengan orang lain sehingga penting bagi anak ketika mereka terjun bermasyarakat.

Perasaan gembira saat bermain menyebabkan anak nyaman berinteraksi secara intensif. Perasaan nyaman tersebut membuat mereka berpikir sangat kreatif dan berlangsung sangat cepat, menghasilkan gagasan-gagasan sehingga cepat untuk menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut menjadi dasar yang memperjelas bahwa games sangat membantu bagi pembangunan kecerdasan dan kreatifitas anak-anak.[17]

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan antara para pemain baik menggunakan atau tanpa alat yang dibatasi dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan dan memiliki nilai edukasi serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

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

[16] Isran Rasyid dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" Universitas Islam Negeri : Vol.7 No. 1 (2018).
[17] Nur Wahyu Wulandari, "Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hsk 1 Bagi Pemula", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020)

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan baik perorangan maupun berkelompok dengan tujuan untuk bersenang-senang, meluangkan waktu, ataupun berolahraga. Saat ini telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu.[18]

Pengertian kartu menurut KBBI (2012) adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk keperluan, hamper sama dengan karcis). Permainan kartu merupakan permanan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permanan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game)*[19]

Domino bukan hal yang baru bagi masyarakat. Masyarakat sudah mengetahui standar set domino yang berbentuk persegi panjang dengan bulatanbulatan di dalamnya. Satu set domino, biasanya disebut dek atau paket, terdiri dari 28 kartu domino. Satu set domino adalah perangkat game yang umum, mirip dengan bermain kartu atau dadu, dengan satu set kartu domino dapat digunakan untuk berbagai variasi pemainan.[20]

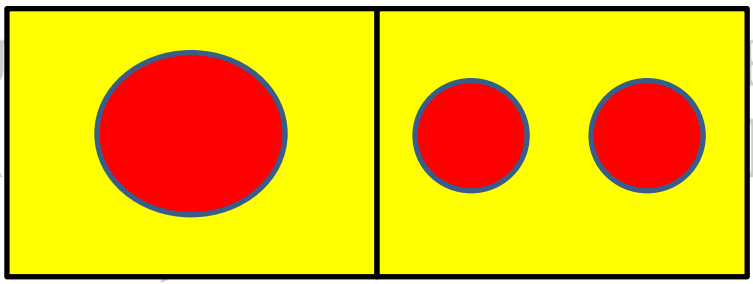
Permainan domino biasanya dimainkan oleh beberapa orang yang nantinya memainkannya dengan mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain namun memiliki nilai angka yang sama atau memiliki bulatan yang sama. Dalam permainan domino ini bersifat bersaing dan

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

[18] Angela Alpionita, "Pengembangan Media Permaianan Kartu Uno Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII SMP" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2020)
[19] KBBI, "Pengertian Kartu" (2012)
[20] Nur Wahyu Wulandari, Pengembangan, 24.

menjatuhkan lawan sehingga adanya pemenang dan memberikan rasa kepuasan sendiri bagi para pemainnya.

Kartu domino adalah permainan kartu dengan bulat-bulatan yang menunjukkan suatu nilai angka.[21] Kartu domino secara umum terbuat dari kertas tebal dengan ukuran kecil dan bentuk persegi panjang yaitu kurang lebih sekitar panjang 4,5 cm dan lebar 8,9 cm. Jumlah kartu domino dalam satu permainan ialah 28 lembar, dengan terdapat dua sisi yaitu satu sisi berisi gambar dan sisi depan berisi *cover* kartu. Isi dari kartu tersebut terbagi menjadi dua bagian dengan dibatasi garis tengah. Masing-masing terdapat gambar titik lingkaran dengan jumlah nol atau kosong sampai enam titik lingkaran. Permainan kartu domino secara umum dilakukan oleh kurang lebih empat orang. Dalam pelaksanaannya, permainan ini dilakukan dengan meletakkan kartu pembuka lalu disambung dengan pemain pertama kemudian disusul peserta lain dengan menyesuaikan bentuk pola yang tidak terputus. Bentuk kartu domino sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kartu Domino pada umumnya
Sumber:http://dx.doi.org/10.32678?primary.v12i201.2706

[21] Auliya Rakhma, "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Manuran 02 Bakti Sukouharjo" (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2010)

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kartu domino dengan dimodifikasi terlebih dahulu. Makna dari kata modifikasi ialah mengubah atau perubahan. Maka yang dimaksud kartu domino modifikasi ialah media pembelajaran dengan menggunakan kartu domino yang mengalami modifikasi terlebih dahulu baik secara fisik maupun isi dari kartu tersebut.

Kartu domino modifikasi memiliki kelebihan yatu praktis dan mudah dibawa kemana saja, menarik, serta dapat membuat peserta didik lebih aktif karena materi yang didapatkan tertuang dalam bentuk permainan dan kelebihan lainnya ialah tidak memerlukan tempat yang luas sehingga mudah dioperasikan.[22]

Terdapat komponen dalam metode pembelajaran STADi antara lain 1) kelas; 2) kelompok belajar; 3) kuis; 4) menghitung skor; 5) penghargaan kelompok. Komponen kelas merupakan pengajaran atau diskusi secara langsung yang dipimpin oleh guru. Siswa sebagai peserta didik di tuntut untuk focus dalam kegiatan kelas karena untuk menunjang kemampuan mengerjakan kuis. Kelompok dibentuk dengan jumlah anggota antara 4 sampai dengan 5 siswa dengan sama rata. Fungsi dari kelompok.

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

4. Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merpakan cara mahkluk hidup dipetakkan menjadi kelompok yang didasarkan pada persamaan ciri atau ciri-ciri lain

[22]Wardani, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Stuktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2017)

yang dimiliki oleh mahkluk hidup. Mahkluk hidup yang beragam-ragam dengan jumlah yang banyak dapat dipisahkan menjadi sebuah kelompok kecil, maka klasifikasi makhluk hidup adalah sarana untuk mempermudah manusia dalam mengidentifikasi serta mempelajari ataupun memanfaatkan makhluk hidup.

Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah aar dapat mempermudah mmengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup. Tujuan khusus/lain dari klasifikasi makhluk hidup adalah seperti berikut[23]:

a. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang dimiliki.
b. Mendeskripsikan ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis yang lain.
c. Mengetahui hubungan kekerabatan antar makhluk hidup.
d. Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya.

Berikut ini adalah dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup:

1) Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.
2) Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi)
3) Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup, dan cara hidupnya.

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

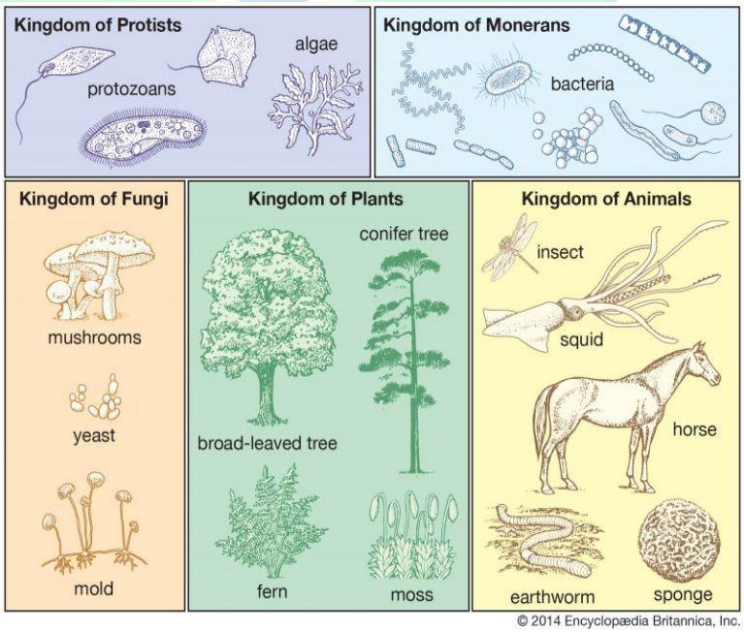
[23] Widodo, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam Edisi Revisi 2017 Kelas VII semester 1. (*Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2016) 48

Kunci determisasi merupakan suatu kunci yang dipergunakan untuk menentukan *filum* atau *divisi, kelas, ordo, famili, genus, atau spesies*. Dasar yang dipergunakan kunci determinasi ini adalah identifikasi dari makhluk hidup dengan menggunakan kunci dikotom.

Bahasa Latin	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
Regnum	Dunia	*Kingdom*
Divisio/Phyllum	Divisi/Filum	*Division/Phyllum*
Classis	Kelas	*Class*
Ordo	Bangsa	*Order*
Familia	Suku	*Family*
Genus	Marga	*Genus*
Species	Jenis	*Species*

Gambar 3.1 urutan takson pada makhluk hidup
Sumber: Buku IPA siswa kelas 7 Semester 1 Edisi revisi 2017

Sistem klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom merupakan cara pengelompokkan yang dikemukakan oleh **Robbert H. whittaker** pada tahun 1969. Ia membagi makhluk hidup menjadi 5 kelompok besar yaitu *Protista, Monera, Fungi, Plantae* dan *Animalia.*



Gambar 3.2 mengenai klasifikasi makhluk hidup
Sumber : Encyclopedia Britanica

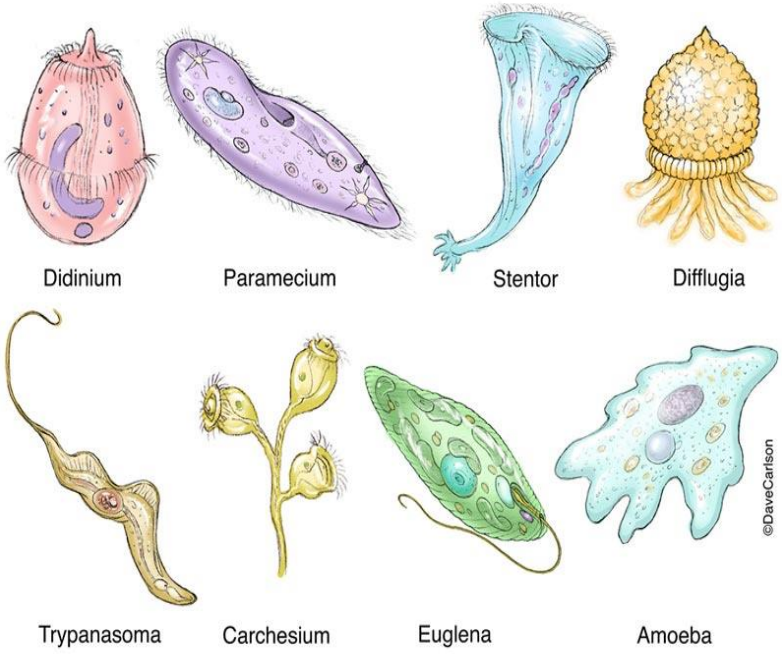
UNIV
KIAI H R

a. *Protista*

Ciri-ciri protista:

- Memiliki membrane inti (eukariotik)
- Bersel tunggal (uniseluler),
- mampu berkembang biak.

Protista juga ada yang menyerupai hewan. Kelompok *Protista* ini disebut ***Protozoa***. Kelompok Protozoa di antaranya adalah *Paramecium, Entamoeba histolytica* yang terdapat pada usus besar yang dapat mengakibatkan penyakit diare, dan *Plasmodium malariae* yang terdapat pada sel darah merah yang mengakibatkan penyakit malaria.



Gambar 3.3 Mengenai *Protista* mirip hewan
Sumber: mesinmilenial.com

UNIVE
KIAI HA

b. *Monera*

Ciri-ciri :

- Selnya tidak memiliki membrane inti (prokariotik),
- Bersel satu (uniseluler),
- Mampu berkembang biak dengan membelah diri.

Contoh kelompok *Monera* ialah bakteri dan alga biru.

1) Bakteri

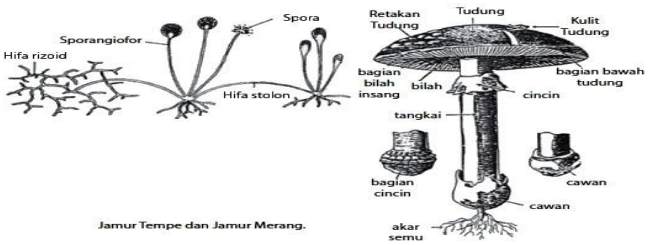
- Bakteri bermanfaat = bakteri *Escherichia coli* yang berperan membantu memproduksi vitamin K melalui proses pembusukan sisa makanan.
- Bakteri berbahaya = *Mycobacterium tuberculosis* yang menyebabkan penyakit TBc (tuberculosis paru).

2) Alga/Ganggang Biru

Gambar 3.4 mengenai alga biru
Sumber: Buku IPA siswa kelas 7 Semester 1 Edisi revisi 2017

UN RI
KIAI DIQ

c. *Fungi*



Gambar 3.5 Mengenai *Fungi*
Sumber: Buku IPA siswa kelas 7 Semester 1 Edisi revisi 2017

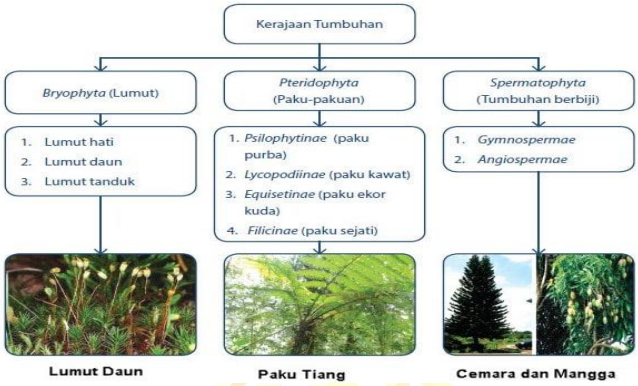
Kelompok jamur *(Fungi)* merpakan kelompok makhluk yang memperoleh makanan dengan cara menguraikan bahan organic makhluk hidup yang sudah mati.

Ciri-ciri *Fungi*:

- Tidak berklorofil, berspora, tidak mempunyai akar, batang, dan daun..
- Hidup ditempat yang lembab, bersifat saprofit (organisme yang hidup dan makan dari bahan organic yang sudah mati atau yang sudah busuk) dan parasite (organisme yang hidup dan menghisap makanan dari organisme lan yang dtempelinya.
- Tubuh jamur terdiri atas benang-benang halus yang disebut **hifa**. Hifa saling bersambungan membentuk **miselium**. Pada umumnya, jamur berkembangbiak dengan spora yang dihasilkan oleh sporangium.

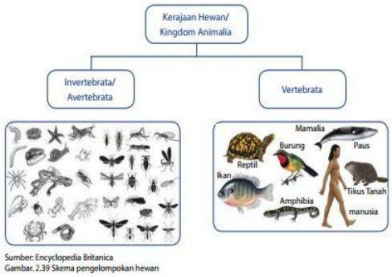
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. *Plantae*



Gambar 3.6 Mengenai *lantae*
Sumber: Buku IPA siswa kelas 7 Semester 1 Edisi revisi 2017

e. *Animalia*



Gambar 3.7 Mengenai *Animalia*
Sumber: Encyclopedia Britanica

5. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sesuai untuk permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini selain dipilih karena memiliki keunggulan seperti model kooperatif lainnya, terdapat pula keunggulan lain yaitu sebagai alternatif terhadap proses

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

pembelajaran siswa yang tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, namun ada keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran IPA, pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok yang heterogen untuk demonstrasi fenomena yang bertindak sebagai diskusi. Hal ini bertujuan untuk menggali pengetahuan awal siswa, menanamkan konsep, dan mengembangkan ide-ide baru, serta saling membantu dalam kelompok kecil untuk mempelajari suatu materi.[24]

Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana bagi guru, *Student Teams Achievement Division* (STAD) juga merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang efektif bila digunakan di dalam kelas kepada siswa.

Menurut Hermawan yang dikutip dari Slavin (2010) Prinsip pembelajaran dengan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu:[25]

a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

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

[24] Ni Komang Junmalini, "PENERAPAN MODEL STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV", *Journal Of Education Actin Research* Volume 1 No. 3 (2017)

[25] Slavin Robert, "Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik" dalam Hermawan, "Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sd", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* vol.5 No. 1 (2018)

b. Setiap anggota kelompok mengetahui bahwa anggota tersebut mempunyai tujuan yang sama.

c. Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggungjawab yang sama antara anggota kelompoknya.

d. Setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi.

e. Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan karena masing-masing akan

f. Memerlukan keterampilan untuk belajar bersama selama proses berlajar berlangsung.

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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

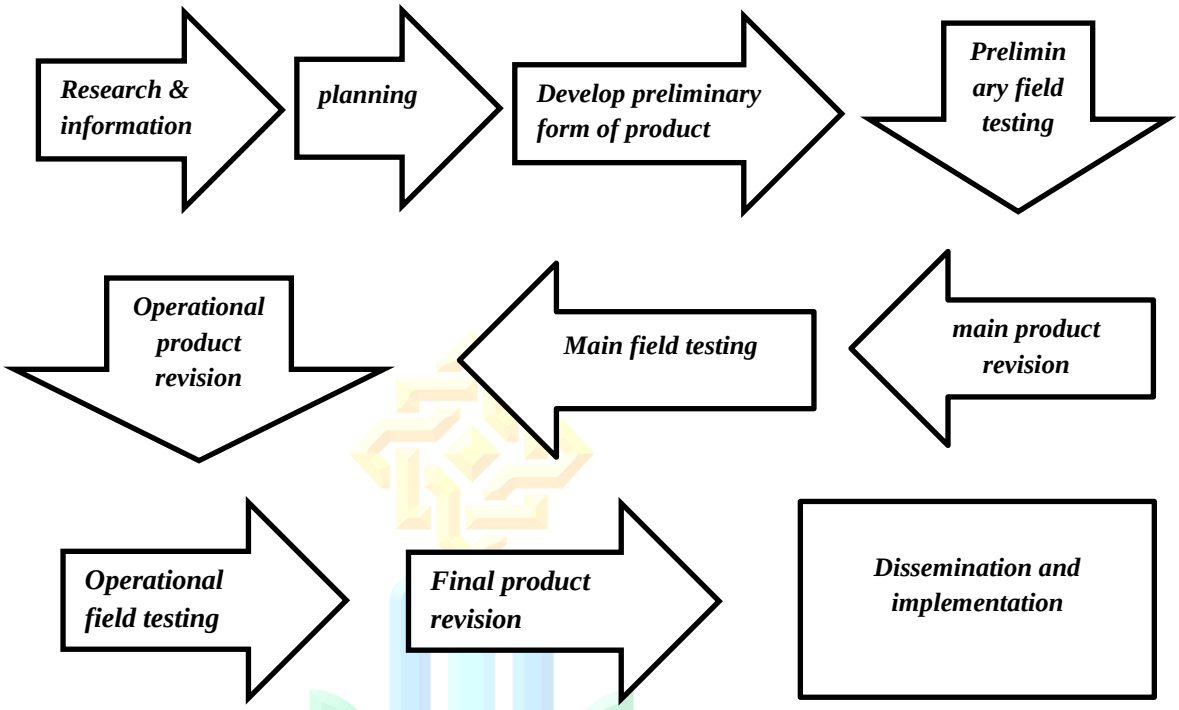
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitan yang dilakukan untuk mendapatkan produk tertentu serta menguji tingkat efektif dari produk yang akan dihasilkan.[26]

Prosedur pengembangan yang digunakan adalah metode Borg and Gall yang menjelaskan 10 tahapan langkah.[27] Model penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah produk yang berdasarkan dengan permasalahan yang terdapat di lapangan. Langkah-langkah dalam penelitian yaitu terdiri dari kajian yang memuat penemuan penelitian produk pengembangan, temuan tersebut menjadi landasan dari pengembangan produk, dilaksanakan uji coba produk secara terbatas serta uji coba dengan pemakaian yang selaras dengan latar belakang tempat produk diaplikasikan, dan melaksanakan revisi pada hasil dari uji coba. Langkah-langkah sebagai berikut:

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

[26]Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 28
[27] Ibid., 35-36



Langkah-Langkah Metode Borg & Gall

Penjelasan dari bagan ini sebagai berikut:

1. *Research and information collecting*

   Tahap penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan tujuan menentukan kebutuhan pembelajaran, misalnya kondisi pembelajaran dalam sekolah, potensi sekolah, analisa pada kurikulum, dan lain-lain.

2. *Planning*

   Tahap perancanaan yang terdiri dari beberapa metode, yaitu pertama menentukan manfaat serta tujuan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan modifikasi domino. Kedua menetapkan kompetensi dasar serta kompetensi inti. Ketiga pembuatan kisi-kisi instrument penelitian. Keempat pembuatan instrument penelitian.

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

3. *Develop preliminary form of product*

   Tahap pengembangan bentuk produk awal, dengan tahapan penyiapan materi dan perancangan sumber belajar dengan modifikasi domino.

4. *Preliminary field testing*

   Tahap uji lapangan awal yakni tahap validasi yang dilakukan oleh ahli dalam materi serta guru IPA. Tahap validasi adalah penilaian terhadap produk yang dihasilkan oleh seorang yang ahli dalam bidangnya. Tujuan tahapan ini yaitu memperoleh pengetahuan tentang kelayakan pada produk yang dihasillkan.

5. *Main product revision*

   Tahap analisis dan revisi produk tahap pertama, tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh media yang layak sebelum dilaksanakan uji coba lapangan.

6. *Main field testing*

   Tahap uji coba lapangan dan tahap uji coba terbatas, dilakukan pada kurang lebih tiga sampai lima responden, namun pada uji coba terbatas dilaksakan uji coba dengan responden lebih banyak yakni kurang lebih 10 sampai 15 responden. Uji coba diterapkan pada siswa dengan tujuan mengetahui efesiensi dan kelayakan produk modifikasi domino.

7. *Operational product revision*

   Tahap analisis dan revisi produk tahap kedua, dilaksanakan untuk memperbaiki hasil uji coba yang dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba terbatas.

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

8. *Operational field testing*

   Tahap uji coba lapangan yang dilaksanakan pada respendon yang lebih banyak yaitu kurang lebih pada 30 sampai 36 orang. Tahap ini bertujuan memperoleh pengetahuan tingkat efektifitas produk yang dikembangkan dalam penelitian,

9. *Final product revision*

   Tahap penyempurnaan produk akhir, dilaksanakan sebelum produk pengembangan di implementasikan supaya produk yang dikembangkan lebih sempurna.

10. *Dissemination and implementation*

    Tahap pengimplementasian, hasil akhir pada penelitian ini berbentuk metode pembelajaran dengan media *game* modifikasi domino yang digunakan pada mata pelajaran IPA Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup.

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Permainan kartu domino modifikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran pada penelitian ini didasarkan pada modifikasi pengembangan oleh Borg & Gall. Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya pada tahap keenam yaitu *main field testing* (uji coba terbatas) dan tidak melanjutkan pada tahap revisi kedua karena disebabkan oleh keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Penelitian dan pengembangan yang sudah diubah dan yang akan digunakan oleh peneliti dapat direpresentasikan sebagai berikut: Potensi dan Masalah; Pengumpulan Informasi; Desain Produk; Validasi Desain;

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

Perbaikan Desain; Uji Coba Produk Terbatas. Prosedur pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

LANGKAH 1
Potensi & Masalah
↓
Analisis kebutuhan → wawancara

LANGKAH 2
Pengumpulan informasi → Hasil wawancara

LANGKAH 3
Desain Produk (Menentukan Media & Materi)

LANGKAH 4
Validasi Desain

LANGKAH 5
Perbaikan Desain (Evaluasi dan Revisi)

LANGKAH 6
Uji Coba Produk

Langkah 1 Potensi dan Masalah

Dalam menenukan potensi serta masalah yang ada di lapangan maka peneliti akan melaksanakan tahapan analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada tenaga pendidik dalam hal ini guru, tujuan dari wawancara ini adalah mencari pengetahuan tentang potensi serta permasalahan yang dihadapi dilapangan.

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

Langkah 2 Mengumpulkan Informasi

Pelaksanaan metode pengumpulan informasi dilakukan dengan teknik wawancara. Hasil dari teknik wawancara akan menjadi dasar pengembangan produk. Dalam pengembangan produk nantinya peneliti

akan melaksanakan studi pustaka, mencari sumber bahan dibeberapa media elektronik atau sumber-sumber lain.

Langkah 3 Desain Produk

Potensi serta masalah yang telah diketahui menjadi dasar didalam pembuatan desain produk. Langkah berikutnya dilaksanakan pengembangan permainan kartu domino modifikasi sebagai media pembelajaran.

Langkah 4 Validasi Desain

Hasil dari produk yang berhasil dikembangkan maka tahapan selanjutnya dilaksanakan validasi oleh ahli. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis permainan domino dinilai atau divalidasi kelayakannnya oleh validator. Validasi ahli merupakan dua dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yakni ahli materi dan ahli media, satu orang guru yang berstatus aktif mengajar mata pelajaran IPA di MTs Darul Huda sebagai ahli kependidikan. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para validator maka diharapkan media pembelajaran akan dikembangkan menjadi lebih baik dan berkualitas.

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

Langkah 5 Perbaikan Desain

Revisi terhadap desain dilaksanakan apabila produk telah melewati validasi serta evaluasi yang dilaksanakan validator. Tahapan ini memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan kelemahan produk yang didasarkan pada penilaian validator, perbaikan ini akan dilaksanakan sesuai komentar dan saran validator.

Langkah 6 Uji Coba Produk Terbatas

Kekurangan produk yang melakukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan telah siap diuji cobakan. Uji coba memiliki tujuan mencari tau tingkat efektivitas dan efesiensi produk, kata terbatas ini berarti tidak secara menyeluruh, sehingga uji coba ini diterpakan hanya pada beberapa siswa saja.

C. Uji coba produk

Uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan kartu domino. Aspek-aspek yang dibahas pada uji coba produk yaitu:

1. Desain uji coba

Produk media pembelajaran berbasis permainan kartu domino yang telah dibuat kemudian di validasi oleh para ahli guna mengembangkan dan mengetahui tingkat validitas produk. Setelah divalidasi dan perbaikan, dilakukan uji coba keterbacan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permaianan kartu domino yang dikembangkan.

2. Subjek uji coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari subyek uji kelompok terbatas dan subyek uji validitas. Subjek uji validitas disebut validator. Kriteria untuk validator dan uji kelas terbatas diuraikan sebagai berikut :

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

a. Dosen

1) Ahli Materi

Kriteria dosen sebagai validator ahli materi yaitu dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember dengan minimal lulusan pendidikan S2 yang memahami serta menguasai indikator dan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Ahli Media

Kriteria dosen sebagai validator media yakni dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember yang menguasai atau memahami mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Guru

Kriteria guru sebagai validator praktisi merupakan guru IPA SMP/MTs dengan pendidikan minimal S1, menguasai materi yang dikembangkan pada media pembelajaran berbasis permainan kartu domino.

c. Siswa

Uji coba penelitian ini adalah siswa MTs Darul Huda kelas VII. Subjek uji coba kelas terbatas skala kecil sebanyak 6 siswa dan skala besar sebanyak 30 siswa.

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

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah data numerik (kuantitatif) dan deskriptif (kualitatif). Data kuantitatif didapat dari angket siswa. Sedangkan data kualitatif berupa saran dan komentar yang

diberikan validator selama proses validasi dan siswa selama proses uji coba baik sacara tertulis maupun tidak tertulis.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrument yang digunakan yakni angket yang digunakan yakni angket validasi dan angket respon siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk checklist dengan penilaian skor pada setiap aspek menggunakan skala likert 1-5.[28] Penelitian yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria skala penilaian

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Instrument pengumpulan data pada peniliain ini yaitu instrument validasi ahli, dan respon siswa dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Instrument validasi ahli

Lembar validasi diberikan kepada bersama dengan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan validator memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan dengan memberikan tanda ceklist dan mengisi kolom aspek yang diukur sesua kriteria. Saran dan masukan terhadap perbaikan media

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

[28] Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan, (Bandung : ALFABETA, 2019), 167.

pembelajaran berbasis permainan untuk siswa SMP dapat diisi oleh validator pada bagian saran. Selanjutnya, peneliti mengolah data menggunakan rumus validitas.

Ada dua indikator yang diukur pada instrument validasi ahli yaitu:

1) Kajian Instruksional

Kajian ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian antara isi dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMP/MTS sesuai dengan kompetensi inti, Kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, untuk mengetahui kebenaran materi yang dapat ditinjau dari aspek keilmuwan, kejelasan, gambar, dan ilustrasi.

2) Kajian Teknis

Kajian ini berfungsi untuk mengetahui daya tarik visual media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, kejelasaan tampilan, kesesuian jenis dan ukuran huruf, kesesuain teks, dan ilustrasi, kesesuain multimedia interaktif terhadap perkembangan siswa, dan untuk mengetahui penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar serta tidak menimbulkan penafsiran ganda pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

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

b. Instrument respon siswa

Peneliti memberikan angket kepada siswa kemudian siswa diminta untuk mengisinya sesuai dengan memberikan tanda checklist pada setiap baris dan mengisi kolom aspek yang diukur sesuai dengan

kriteria terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik SMP/MTS.

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data terdiri dari analisis data hasil validasi analisis data hasil respon siswa.

a. Analisis data hasil validasi

Analisis data hasil uji validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan yakni teknik perhitungan presentase dan teknik deskriptif kualitatif, yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut[29]

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} x\ 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

T_{se} : Total Skor Empirik (Nilai Maksimal yang diharapkan)

T_{sh} : Total Skor yang diharapkan

Kriteria validitas media pembelajaran berbasis permaianan domino disajikan sebagai berikut[30]:

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

[29] Sa'adun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), 83
[30] Ibid., 42

Tabel 3.2
Kriteria Validasi

Kriteria Vlidasi	Tingkat Validasi
8,5,01%-100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01%-85,00%	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50,01% – 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karna perlu revisi besar
01,00 %– 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Akbar,2016

b. Analisis data respon siswa

Analisis data hasil respon siswa digunakan untuk mengetahui respon sisws terhadap modul yang dikembangkan. Teknik yang digunakan yaitu perhitungan presentase dan teknis analisis deskriptif dengan rumus sebagai berikut [31]:

$$V\text{- au} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} x\ 100\%$$

Keterangan:

V_{au} : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

T_{se} : Total Skor Empirik (Nilai Maksimal yang diharapkan)

T_{sh} : Total Skor yang diharapkan

Kriteria hasil respon peserta didik adalah sebagai berikut[32]

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

[31] Sa'adun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), 83,
[32] Ibid., 42

Table 3.3
Kriteria Kemenarikan

Kriteria	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat Menarik
61,00% - 80,00 %	Menarik
41,00 % - 60,00%	Cukup Menarik
21,00% - 40,00 %	Tidak Menarik
0,00% - 20,00%	Sangat Tidak Menarik

Akbar,2016

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model Borg & Gall dimana terdapat tahapan yang harus tersetruktur yaitu dengan terdapat 10 langkah, namun dalam penelitian ini dimodivikasi kembali hanya menggunakan 7 langkah yaitu Studi pendahuluan (*Research and information Cillecting),* Merencanakan Penelitian (*Planning),* Pengembangan Desain (*Development Preliminary of Product),* Uji Coba Produk (*Preliminary Field Testing),* Revisi Produk Utama *(Main Product Revision),* Uji Coba Utama (*Main Field Test),* Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas *(Operational Product Revision).* Pengembangan dan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis permainan domino berbasis pendekatan STAD yang sangat bermanfaat untuk kelas VII khususnya materi sistem klasifikasi makhluk hidup. Penelitian memodifikasi model pengembangan sesuai kebutuhan yaitu:

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

1. Studi Pendahuluan (*Research and information Cillecting)*

Pada tahap ini penelitian dan pengumpulan informasi yang dilakukan melalui studi pendahuluan dan studi pustaka, adapun studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan hanya diajukan kepada guru IPA di MTs Darul Huda Ambulu yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2021, didapat bahwa pembelajaran kelas VII

khususnya materi sistem klasifikasi makhluk hidup kurang variatif dari segi metode dan media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung tidak menggunakan media yang tepat dan menarik sehingga proses pembelajaran tersebut membuat siswa kurang tertarik dan kurang disukai karena hanya monoton dan menggunakan berupa buku teks. Selain itu siswa juga merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru dalam penyampaian materi.

Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui domino berbasis pendekatan STAD untuk membantu siswa tidak cepat bosan dalam belajar salah satu cara dengan sistem permainan. Melihat banyaknya siswa yang gemar akan sebuah games memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran, selain itu dipilihnya pendekatan STAD yang meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, kuis, penilaian kemajuan belajar individual, dan penghargaan pada tim dapat dikombinasi dengan game domino sehingga dapat disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

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

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan dan mendapatakan informasi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi dan mengeksplor kebutuhan siswa terhadap media belajar tambahan, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan kartu domino sebagai media pembelajaran materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs. Langkah yang dilakukan

peneliti dan perencanaan pengembangan produk, diantaranya menentukan manfaat serta tujuan pembelajaran, menetapkan kompetensi dasar serta kompetensi inti, pembuatan kisi-kisi instrument penelitian, dan pembuatan instrument penelitian.

a. Perumusan Tujuan

Tujuan dibuat untuk diketahui siswa sebagai hasil yang akan mereka capai setelah menggunakan kartu domino sebagai media pembelajaran materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs. Dengan adanya tujuan, siswa akan mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut, apa yang akan meleka pelajari, dan mengetahui apa saja yang mereka dapat setelah belajar menggunakan media tersebut.

Secara umum tujuan tersebut untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap media tersebut setelah menggunakan dan mengetahui validasi dari media tersebut dapat digunakan dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran terutama materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs.

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

b. Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih yaitu 3.2 tentang klasifikasi makhluk hidup yang meliputi kingdom *animalia* dan kingdom *plantae.*

c. Pembuatan Kisi-Kisi Instrument Penelitian

Kisi-kisi instrument penelitian dibuat untuk menentukan langkah dan prosedur yang akan dilakukan dan dicantumkan dalam penelitian yang meliputi mengenai masalah serta solusi yang telah dikembangkan.

d. Pembuatan Instrument Penelitian

Instrument penelitian dilakukan melalui dua cara yaitu wawancara dan kuesioner. Dimana wawancara dan kuesioner dilakukan untuk mendapatkan persoalan atau masalah yang terjadi diobyek yang dituju dan menentukan solusi yang akan dilakukan berupa pengembangan media kartu domino untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Wawancara dan kuesioner dilakukan terhapad guru IPA dan siswa kelas VII. Lalu tahap selanjutnya dilakukannya kuisoner untuk menentukan solusi yang dipilih sudah memenuhi dan mengatasi masalah yang telah dipilih. Pembagian kuesioner dilakukan kepada dosen ahli media dan materi, guru IPA, serta siswa kelas VII.

3. Pengembangan Desain (*Development Preliminary of Product)*

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

Pengemabangan media belajar berbasis permainan domino dengan pendekatan STAD melalui beberapa tahap, tahap tersebut diantaranya: Penelitian dan pengumpulan informasi dengan melakukan studi pendahuluan dan studi pustakar. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara observasi bersama guru IPA untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA terutama materi sistem klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII di MTs Darul Huda Ambulu. Sedangkan

studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi yang berhubungan dengan media dan pengembangan yang dikembangkan adalam media pembelajaran berbasis permainan domino dengan pendekatan STAD untuk pembelajaran materi sistem klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII. Kartu domino merupakan sebuah alat permainan yang menggunakan kartu serta sebuah permainan yang banyak digemari sehingga kartu domino dapat didesai sedemikian rupa dengan memodivikasi pada pendekatan STAD.

Tahap kedua adalah perencanaan dan pengembangan produk atau biasa disebut desain produk untuk proses pembelajaran. Desain pembuatan produk diawali dengan:

a. Produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu modifikasi pada materi system klasifikasi makhluk hidup kelas 7 SMP.
b. Kartu domino modifikasi akan dibuat dengan menggunakan material kertas jenis *ivory* atau *art carton* dengan berat 260 gram.
c. Kartu domino modifikasi berukuran Panjang 10cm dan Lebar 5cm.
d. Jumlah kartu domino modifikasi adalah 28 kartu, kartu pertama adalah kartu *start*, yaitu apabila ada kelompok yang menerima kartu itu maka kelompok tersebut yang memulai permaninan.
e. Kartu domino modifikasi dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan kartu domino pada umumnya. Pada kartu domino modifikasi terdapat ruas pertanyaan atau soal dan ruas lainnya adalah ruas

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

jawaban. Kartu ini dilengkapi dengan beberapa animasi gambar yang bervariasi yang diselaraskan dengan materi pembelajaran.

f. *Background* belakang kartu domino modifikasi memiliki motif yang seragam.

g. Huruf dalam kartu domino menggunakan *Font Tahoma* dengan ukuran 20, dengan jenis *Bold.*

h. Tempat penyimpanan kartu domino modifikasi dengan menggunakan kotak berbahan kardus dengan dibungkus dengan motif yang menarik.

i. Isi *box* yang digunakan sebagai media penyimpanan kartu domino modifikasi terdapat kunci jawaban serta tata cara permainan dengan disertai peraturan permainan domino modifikasi.

j. Permainan dilangsungkan dengan membentuk bebrapa kelompok dengan jumlah anggota 3-4 orang peserta.

k. Sebelum permainan berlangsung, diawali dengan pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri atau guru.

Berikut bentuk kartu domino yang telah didesain sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dan dikembangkan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
M B

Gambar 4.1
Bungkus kartu domino

Gambar 4.2
Materi pada kartu domino

Gambar 4.3
Peraturan dalam permainan domino

4. Uji Coba Produk (*Preliminary Field Testing)*

Uji coba produk diuji cobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan dosen ahli materi dari UIN KH Achmad Siddiq Jember, dilakukan validasi pengguna (guru IPA) MTs Darul Huda Ambulu, serta melakukan uji respon terhadap siswa kelas VII MTs Darul Huda Ambulu dilakukan agar produk yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk layak diuji cobakan di lapangan, selain itu kemenarikan media dan produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan, sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.

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

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Lailatul Khusna, M.Pd merupakan dosen Tadris Ilmu Pengetahuan IPA di UIN KH Achmad Siddiq, validasi materi dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu Aspek Kelayakan Isi, Aspek Kelayakan Penyajian, dan Aspek Kelayakan Bahasa. Ahli materi diberi media berupa kartu domina beserta angket

lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan memberikan saran serta kritikan untuk perbaikan selanjutnya.

Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan satu kali pada hari Rabu, 26 Januari 2022. Berikut hasil penilaian dari ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 4. 1
Data Hasil Validasi ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	2	3
1	Aspek Kelayakan Isi	24
2	Aspek Kelayakan Penyajian	14
3	Aspek Kelayakan Bahasa	17
Jumlah		**55**
Presentase (%)		**91,67%**

Dari penilaian ahli materi pada media pembelajaran berbasis permainan domino berbasis pendekatan STAD materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs memperoleh nilai presentase 91,67% yang berarti termasuk kategori "sangat valid" untuk diuji coba dilapangan dengan revisi dalam proses pembelajaran.

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

b. Validasi Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Laili Yunita Susanti, S.Pd., M.Si merupakan dosen Tadris Ilmu Pengetahuan IPA di UIN KH Achmad Siddiq, validasi media dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu Tampilan Umum, Tampilan Khusus, dan Penyajian Media. Ahli media diberi media berupa kartu domina beserta angket lembar penilaian yang

akan diisi oleh ahli media dan memberikan saran serta kritikan untuk perbaikan selanjutnya.

Proses validasi terhadap ahli media dilakukan satu kali pada hari Kamis, 20 Januari 2022. Berikut hasil penilaian dari ahli media pada tabel berikut:

Tabel 4. 2
Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	2	3
1	Tampilan Umum	5
2	Tampilan Khusus	18
3	Penyajian Media	24
Jumlah		**47**
Presentase (%)		**94%**

Dari penilaian ahli media pada media pembelajaran berbasis permainan domino dengan menerapkan pendekatan STAD materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs memperoleh nilai presentase 94% yang berarti termasuk kategori "sangat valid" untuk diuji coba dilapangan dengan revisi dalam proses pembelajaran.

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

c. Validasi Pengguna (Guru IPA)

Validasi pengguna (Guru IPA) yang dilaksanakan oleh Ibu Deni Arik Handayani, S.Pd sebagai guru IPA di MTs Darul Huda ambulu. Validasi dilakukan setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan media, validasi dilakukan terhadap enam aspek yaitu: Aspek Kelayakan Penyajian, Aspek Kelayakan Bahasa, Tampilan Umum, Tampilan Khusus, dan Penyajian Media. Pengguna (Guru IPA) diberi media

berupa kartu domina beserta angket lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli media dan memberikan saran serta kritikan untuk perbaikan selanjutnya.

Proses validasi terhadap pengguna (Guru IPA) dilakukan satu kali pada hari Kamis, 27 Januari 2022. Berikut hasil penilaian dari ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Data Hasil Validasi Pengguna (Guru IPA)

No	Aspek Penilaian	Skor
1	2	3
1	Aspek Kelayakan Isi	24
2	Aspek Kelayakan Penyajian	13
3	Aspek Kelayakan Bahasa	18
4	Tampilan Umum	5
5	Tampilan Khusus	20
6	Penyajian Media	24
Jumlah		**104**
Presentase (%)		**94,55%**

Dari penilaian pengguna (Guru IPA) pada media pembelajaran berbasis permainan domino dengan menerapkan pendekatan STAD materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs memperoleh nilai presentase 94,55% yang berarti termasuk kategori "sangat valid" untuk diuji coba dilapangan dengan revisi dalam proses pembelajaran.

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

5. Revisi Produk Utama *(Main Product Revision)*

Pada tahap ini melakukan revisi produk setelah produk melakukan validasi terhadap ahli materi dan media. Penilaian dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengembangan produk yang dilakukan

peneliti. Selain itu penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Selanjutnya, penilaian akan dilanjutkan pada guru IPA jika produk yang telah dikembangkan telah dinilai dan divalidasi serta dinyatakan layak oleh ahli materi dan media. Berikut revisi produk dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru IPA):

a. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Revisi produk dilakukan oleh ahli materi sebanyak satu kali, hal ini dilakukan berdasarkan perbaikan yang perlu dilakukan atas saran dan masukan dari ahli materi. Berikut masukan perbaikan dan komentar dari ahli materi terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 5. 1
Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama	Kritik dan Saran
Laila Khusna, M.Pd	- Definis cacing kurang spesifik
	- Ciri-ciri Molusca

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Adapun hasil revisi produk yang telah dilakukan.

(Sebelum direvisi) (Sesudah direvisi)

Gambar 5.1 Definisi cacing sebelum dan sesudah dispesifikasi

(Sebelum direvisi) (Sesudah direvisi)

Gambar 5.2 Ciri-ciri molluska sebelum dan sesudah diperjelas

b. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Revisi produk dilakukan oleh ahli media sebanyak satu kali, hal ini dilakukan berdasarkan perbaikan yang perlu dilakukan atas saran dan masukan dari ahli media. Berikut masukan perbaikan dan komentar dari ahli media terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 5. 2
Kritik dan Saran Ahli Media

Nama	Kritik dan Saran
Laily Yunita Susanti, S.Pd., M.Si	- Cetak kertas cover dibuat lebih jelas dan tebal
	- Tulisan domino education pada kartu dibuat kontras dengan background
	- Disusun aturan permainan kartu domino dalam bentuk cetak

Adapun hasil revisi produk yang telah dilakukan.

(Sebelum direvisi) (Sesudah direvisi)

Gambar 5.3 Cover sebelum dan sesudah lebih jelas dan tebal serta penulisan domino education

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

c. Revisi Produk Oleh Pengguna (Guru IPA)

Revisi produk dilakukan oleh pengguna (guru IPA) sebanyak satu kali, hal ini dilakukan berdasarkan perbaikan yang perlu dilakukan atas saran dan masukan dari pengguna (guru IPA). Berikut masukan perbaikan dan komentar dari pengguna (guru IPA) terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 5. 4
Kritik dan Saran Oleh Pengguna (Guru IPA)

Nama	Kritik dan Saran
Deni Arik Handayani S.Pd	- Media yang digunakan sangat menarik sehingga membuat anak-anak semangat mempelajari materinya, perlu memperbanyak media lagi agar pembelajaran lebih merata.

6. Uji Coba Utama (*Main Field Test*)

Setelah melakukan uji validasi serta revisi terhadap media yang dikembangkan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk terhadap siswa. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba produk dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Januari 2022 untuk skala kecil yang berjumlah 10 siswa dan pada hari Senin, 31 Januari 2022 untuk skala besar yang berjumlah 30 siswa.

Sebelum menunjukkan media berupa domino dilaksanakannya interaksi antara guru dan siswa, layaknya proses belajar mengajar. Siswa diberikan arahan rencana kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian kartu

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

domino ditunjukkan kepada siswa untuk digunakan sebagai media belajar. Setelah selesai siswa diminta memberikan penilaian menggunakan angket. Angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh siswa, dengan memebrikan lima pilihan jawaban, yakni:

SS : Sangat Sesuai (Skor 5)
S : Sesuai (Skor 4)
KS : Kurang Sesuai (Skor 3)
TS : Tidak Sesuai (Skor 2)
STS : Sangat Tidak Sesuai (Skor 1)

Tabel 6. 1
Daftar Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Jumlah	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Akhmad Zidan N	78	4,3	86,7%	Sangat Layak
2	M Farhan H.A.J	81	4,5	90%	Sangat Layak
3	Ahmad Yasin	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
4	Muhammad Nuh	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
5	M Rizqi Rosyidun N	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
6	M Husain M.A	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
7	M. Syah Rizal M	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
8	Ahmad Ferdiansyah	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
9	Achmad Salman F	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
10	Ahmad Maulidan E. M. M	81	4,5	90%	Sangat Layak
Jumlah		821	45,69	912,1%	
Rata-rata		82,1	4,57	91,2%	Sangat Layak

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

Berdasarkan hasil penilaian produk media berupa kartu domino melalui respon kelompok kecil pada tabel, diperoleh rata-rata 4,57 dan presentase 91,2% maka media pembelajaran berupa kartu domino yang dikembangkan termasuk kategori dala kriteria “sangat layak”. Selain

dengan melalui angket penilaian, peneliti melakukan observasi selama uji coba produk berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi berlangsung yang didapatkan siswa sebagai responden terlihat antusisas dalam memainkan kartu domino yang dikembangkan oleh peneliti. Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media kartu domino, hal ini ditunjukkan dengan respon siswa dan komentar dimana mereka lebih senang, menyenangkan, belajar lebih mudah dalam memahami materi, serta tidak membosankan.

Tabel 6. 2
Daftar Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Jumlah	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Akhmad Zidan N	78	4,3	86,7%	Sangat Layak
2	M Farhan H.A.J	81	4,5	90%	Sangat Layak
3	Ahmad Yasin	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
4	Muhammad Nuh	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
5	M Rizqi Rosyidun N	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
6	M Husain M.A	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
7	M. Syah Rizal M	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
8	Ahmad Ferdiansyah	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
9	Achmad Salman F	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
10	Ahmad Maulidan E. M. M	81	4,5	90%	Sangat Layak
11	Uswatul Lailrya	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
12	Ahmad Nizar G. A	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
13	Arlisia Dyah P	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
14	Sava Marwani	87	4,83	96,7%	Sangat Layak
15	Utia Amanatul	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
16	Siti Annisa Risqiatul M	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
17	Zahra Nur Azizah	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
18	Dewi Wahyu Mei R	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
19	Yuli Ana Miftakhul J	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
20	Syifa Virgina Rahmad	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
21	Ayatul Husna	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
22	Nur Sayfatus S	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
23	Elfi Alfianti	88	4,9	97,8%	Sangat Layak
24	Frida Ainiya S	85	4,7	94,4%	Sangat Layak

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

1	2	3	4	5	6
25	Risma Nur Aini	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
26	Nayla Rosyidatul Uliya	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
27	Maisya Gita Pramesti	88	4,9	97,8%	Sangat Layak
28	Risqi Saruriah M	81	4,5	90%	Sangat Layak
29	Sofi Nur Aini	81	4,5	90%	Sangat Layak
30	Anisatul Khoiriyah	81	4,5	90%	Sangat Layak
Jumlah		2.501	139,15	2.778,7 %	
Rata-rata		83,37	4,64	92,62%	Sangat Layak

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas *(Operational Product Revision)*

Berdasarkan hasil uji lebih luas yang dilakukan tidak adanya sebuah revisi yang didapat namun hanya sebuah komentar yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dan senang dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan sebuah media.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs, terdapat beberapa hal yang dikaji di antaranya.

1. Persentase hasil validasi ahli materi 91,67% dan ahli media 94%. Kemudian hasil persentase dari pegguna sebesar 94,55%. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs dapat dikatan sangat valid.
2. Hasil dari uji respon kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 91,2% dan uji respon kelompok besar diperoleh persentase sebesat 92,6%, sehingga persentase rata-rata kemenarikan dari produk yang dikembangkan sebesar %. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs dapat dikatakan sangat menarik.

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

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

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs, terdapat beberapa saran di antaranya.

1. Bagi pendidik, media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup dapat digunakan sebagai alat bantu belajar alternatif serta dapat juga digunakan sebagai alat penunjang sumber belajar mandiri bagi siswa.
2. Produk media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup diharapkan dapat disebarluaskan ke sekolah lain, akan tetapi sebelum di sebarluaskan terlebih dahulu diperhatikan kesesuaian dengan karakteristik siswa.
3. Pada penelitian ini menggunakan model Borg & Gall akan tetapi hanya 7 tahap. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji keefektivitasan media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP?MTs sehingga produk yang telah di kembangkan benar-benar efektif untuk digunakan.
4. Pada produk media domino pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup. Maka diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media domino dengan materi yang berbeda.

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

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Ahmadi Widodo, 2008, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aqib Z, 2013, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inofatif)*, Bandung: Yrama WIdya.

Haryono, 2019, *Pembelajaran IPA Abad 21*, Jawa Tengah: PPII.

Herry S, 2010, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Ismail SM, 2011, *Straregi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail Media Group.

Sadiman, Aried S dkk, 2006, *Media Pendidikan* Pengertian, *Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo.

Sanjaya, 2012, *Media Kmunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Sudjana N dan Rivai, A, 2013, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, 2005, *Landasan Psikologi Proses Pendididkan*, (Bandung: Rosda Karya.

Susanto, 2009, *Games Untuk Mengajar, Membuka dan* Menutup *Pelajaran*, Yogyakarta: Lumbung Kita.

Tim penyusun, 2017, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. 2017. Jember: IAIN Jember, IAIN Jember Press.

Trianto, 2009, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka.

Utomo, 2013, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia.

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

B. Artikel Jurnal Ilmiah

Aminatuz Zuhriyyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB", Tugas Akhir, UIN Raden Intan Lampung, 2017.

Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelasi IV SD/MI", (Tugas Akhur : UIN Raden Intan Lampung, 2020)

Gee, JP, *Reflections on empirical evidence on games and learning. In S. Tobias & J.D. Fletcher (Eds.) Computer Games and Instruction.Charlotte, NC: Information Age Publishing, Inc., pp,* 2011, 223

Maria Advensia Sari Kusumawati, "Pengembangan LKS IPA Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV Materi Macam-Macam Energi" (Tugas Akhir, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017)

M Sholehuddin Al Mubarok, "Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi

Lengkung Kelas IX SMPN 1 Brangsong " (Tugas Akhir: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang, 2019)

Rahmatina, *Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,* (JUrnal Sekolah Dasar, 2007)

Rakhma, *Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Manuran 02 Baki Suharjo* (Universitas Sebelas Maret, 2010)

Slavin, Robert E. (2005). Cooperative Learning: theory, research and practice (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.

Wahyuningsih, *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraaba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kateng,* (Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2017)

Wardani, *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada PembelajaranIPA Materi Stuktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IVSekolah Dasar,* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. 2017)

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dema Nahdhatul Ulfa

NIM : T201710095

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN KHAS Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "pengembangan media pembelajaran permainan domino berbasis pendekatan stad pada materi sistem klasifikasi mahkluk hidup Kelas 7 SMP/MTs" secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang digunakan sebagai rujukan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 Mei 2022
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
D2AAJX890880992

Dema Nahdhatul Ulfa

UNIVERSITAS ISL
KIAI HAJI ACHM
J E M B

LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

Lampiran 1

Matriks Penelitian dan Pengembangan

Judul	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Sumber Data	Metode penelitian Dan Pengembangan	Alur Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Dengan Menerapkan Pendekatan Stad Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 Smp	1. Bagaimana validitas pengggunaan media pembelajaran dengan pendekatan STAD pada permainan kartu domino modifikasi yang diterapkan pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup kelas 7 SMP/MTs?	1. Mendeskripsikan hasil validitas pengggunaan media pembelajaran permainan domino berbasis pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa 7 SMP/MTs.	1. **Validasi ahli :** Dua dosen UIN KHAS Jember (sebagai ahli materi dan ahli media) dan 1 guru MTs Darul Huda (sebagai ahli materi dan ahli media)	**Jenis penelitian :** *Reseach and Development* (R&D) **Prosedur penelitian :** Menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh fase yang dimodifikasi menjadi tujuh fase yaitu fase Studi Pendahuluan (*Research and information Cillecting),* Merencanakan Penelitian (*Planning),* Pengembangan Desain (*Development Preliminary of Product*), Uji Coba Produk (*Preliminary Field Testing),* Revisi Produk Utama *(Main Product Revision),* Uji Coba Utama (*Main Field Test*), Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas *(Operational Product Revision)*. **Uji coba pengembangan produk desain uji coba :** Produk divalidasi ahli (untuk mengetahui tingkat kelayakan) kemudian uji coba respon	**Fase analisis kebutuhan (*Needs Assess*)** a. Analisis permasalahan pembelajaran b. Analisis siswa c. Analisis Tujuan d. Analisis setting pembelajaran e. Evaluasi dan revisi **Tahap desain** *(design)* a. Perancangan sasaran pembelajaran b. Tujuan pembelajaran khusus c. Materi pelajaran d. Aktivitas dan umpan balik *e. Assessment* f. Dokumen storyboard design
	2. Bagaimana respon penggunaan media permbelajaran permainan domino dengan menerapkan pendekatan STAD pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa 7	1. Mendeskripsikan respon penggunaan media permbelajaran permainan domino dengan menerapkan pendekatan STAD pada	1. **Uji coba respon siswa :** Siswa Mts Darul Huda		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	SMP/MTs?	materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup oleh siswa 7 SMP/MTs.		lapangan pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk **Subjek uji coba :** 1) Dua dosen FTIK dan satu guru sebagai validator ahli materi dan ahli media 2) Siswa sebagai subjek uji coba **Jenis Data** **Data kuantitatif** Skor hasil uji validitas tim ahli **Data kualitatif** Komentar dan saran tim ahli dan siswa **Instrumen pengumpulan data** 1. Instrumen validasi ahli 2. Instrumen respon siswa 3. Instrument respon guru	g. Evaluasi dan revisi **Tahap pengembangan** (develop) f. Validasi ahli g. Revisi produk berdasarkan saran dan komentar ahli h. Uji coba respon siswa i. Revisi produk berdasarkan saran dan komentar siswa j. Produk akhir

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

Lampiran 2

ANGKET RESPON SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU DOMINO PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS VII MTS DARUL HUDA

Nama : .....
Kelas : .....

Petunjuk pengisian angket :

1. Bacalah baik-baik semua butir pertanyaan dan seluruh jawaban alternatif.
2. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi, dan tidak ada yang terlewatkan.
3. Pilihlah alternatif jawaban yang menurut saudara paling sesuai dan berikan tanda (√) pada tempat yang disediakan atau isilah sesuai pernyataan.
4. Alternative jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS)

Angket penilaian kelayakan media pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya sangat mengerti konsep materi yang disampaikan dalam media pembelajaran					
2.	Penjelasan materi pada media pembelajaran tidak membingungkan					
3.	Media pembelajaran sistem klasifikasi makhluk hidup sangat mudah dipahami					
4.	Tampilan media pembelajaran sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari IPA terutama dalam materi sistem klasifikasi makhluk hidup					
5.	Tampilan media pembelajaran sangat jelas, sehingga saya lebih antusiasi dalam mengikuti pelajaran IPA					
6.	Dengan melihat media pembelajaran, saya akan lebih mengerti tentang sistem klasifikasi makhluk hidup					
7.	Media pembelajaran ini sangat relevan (Berkaitan)					
8.	Setelah melihat media pembelajaran saya akan lebih senang dengan pelajaran IPA					

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

9.	Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan saya					
10.	Media pembelajaran ini tidak membosankan untuk dilihat					
11.	Menurut saya, dengan menampilkan gambar membuat pelajaran lebih menyenangkan					
12.	Dengan media pembelajaran saya dapat belajar dengan mudah					
13.	Media pembelajaran ini dapat menambah referensi belajar saya					
14.	Dengan adanya media pembelajaran saya dapat dengan mudah untuk belajar mandiri maupun berkelompok					
15.	Media pembelajaran ini membangun semangat belajar saya					
16.	Media pembelajaran ini memicu rasa ingin tahu saya					
17.	Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar saya					
18.	Dengan media pembelajaran ini saya dapat belajar disemua tempat					

B. Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
....

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

Lampiran 3

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : www.http://fitk.iain-jember.ac.id e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B. 0331 /In.20/3.a/PP.009/ 10 Januari 2022
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ibu Laila Khusna, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

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 Bapak menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama:

Nama : Dema Nahdhatul Ulfa
NIM : T201710095
Semester : X (Sepuluh)
Prodi : Tadris IPA
Judul Skripsi : Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs

Demikian, atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi

Lampiran 4

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : www.http://ftik.iain-jember.ac.id e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor	:	B. 0331 /In.20/3.a/PP.009/	20 Januari 2022
Sifat	:	Biasa	
Lampiran	:	-	
Hal	:	**Permohonan Menjadi Validator**	

Yth. Ibu Laily Yunita Susanti, S.Pd, M.Si
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

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 Ibu menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama:

Nama	:	Dema Nahdhatul Ulfa
NIM	:	T201710095
Semester	:	X (Sepuluh)
Prodi	:	Tadris IPA
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs

Demikian, atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi

Lampiran 5

ANGKET VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs

Penyusun : Dema Nahdhatul Ulfa

Pembimbing : Mohammad Wildan Habibi, M.Pd

Instansi : UIN KHAS Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media pembelajaran berbasis Permanan Kartu Domino pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII, maka melalui intrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran IPA. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan media ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2016) serta aspek kontekstual.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : LAILY YUNITA SUSANTI, S.Pd., M.Si.

NIP : 198906092019032007

Instansi : UIN KHAS JEMBER

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Tampilan Umum					
1.	Media pengembangan Permainan Kartu Domino ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik	✓				
	Tampilan Khusus					
2.	Spasi antar huruf normal		✓			
3.	Ukuran *font* dan warna tidak kontras	✓				
4.	Desain keseluruhan isi media	✓				
5.	Kesesuain *background*		✓			
	Penyajian Media					
6.	Simuasi yang disajikan sangat menarik	✓				
7.	Penggunaan variasi huruf sesuai dan tidak berlebihan		✓			
8.	Penataan tata letaknya terstruktur	✓				
9.	Kreatif dan dinamis	✓				
10.	Penyajian media mampu menarik minat peserta didik	✓				

Komentar dan Saran Perbaikan

* cetak kertas cover dibuat lebih jelas & tebal
* tulisan domino education pada kartu dibuat kontras dg background
* disusun aturan permainan kartu domino dalam bentuk cetak

.....
.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs".

Kesimpulan

Produk dapat digunakan tanpa revisi	
Produk dapat digunakan dengan revisi	√
Produk tidak layak digunakan	

Jember, 20 Januari 2022

Validator Media

Laily Yunita Susanti, S.Pd, M.Si

NIP: 198906092019032007

Lampiran 6

ANGKET VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs

Penyusun : Dema Nahdhatul Ulfa

Pembimbing : Mohammad Wildan Habibi, M.Pd

Instansi : UIN KHAS Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media pembelajaran berbasis permanan kartu domino pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII, maka melalui intrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi dan media yang dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi dan media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan media ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2016) serta aspek kontekstual.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : DEMI ARIK HANDAYANI, S.Pd

NIP : -

Instansi : MTs. DARUL HUDA AMBULU

A. Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Kelayakan Isi					
1.	Kesesuain materi dengan KI dan KD	✓				
2.	Kesesuain materi dengan kurikulum K13 revisi 2018	✓				
3.	Kesesuain istilah dengan materi		✓			
4.	Mendorong rasa keingintahuan	✓				
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
	Aspek Kelayakan Penyajian					
6.	Ketersediaannya pertanyaan dan jawaban	✓				
7.	Keruntutan konsep		✓			
8.	Interaktif dan partisipatif		✓			
	Aspek Kelayakan Bahasa					
9.	Keefektifan kalimat	✓				
10.	Ketepatan tata bahasa	✓				
11.	Kemampuan memotivasi peserta didik		✓			
12.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			

B. Media

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Tampilan Umum					
1.	Media pengembangan Permainan Kartu Domino ini	✓				

	dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik					
	Tampilan Khusus					
2.	Spasi antar huruf normal	✓				
3.	Ukuran *font* dan warna tidak kontras	✓				
4.	Desain keseluruhan isi media	✓				
5.	Kesesuain *background*	✓				
	Penyajian Media					
6.	Simuasi yang disajikan sangat menarik	✓				
7.	Penggunaan variasi huruf sesuai dan tidak berlebihan		✓			
8.	Penataan tata letaknya terstruktur	✓				
9.	Kreatif dan dinamis	✓				
10.	Penyajian media mampu menarik minat peserta didik	✓				

Komentar dan Saran Perbaikan

Media yang di gunakan sangat menarik sehingga membuat anak-anak semangat mempelajari materinya. perlu memperbanyak media lagi agar pembelajaran lebih merata.

Bapak/Ibu dimohon memberikan check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs".

Kesimpulan

Produk dapat digunakan tanpa revisi	✓

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Produk dapat digunakan dengan revisi	-
Produk tidak layak digunakan	-

Jember,.....2022

Validator

Deni Arik Handayani, S.Pd
NIP:

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs

Penyusun : Dema Nahdhatul Ulfa

Pembimbing : Mohammad Wildan Habibi, M.Pd

Instansi : UIN KHAS Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media pembelajaran berbasis permanan kartu domino pada materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII, maka melalui intrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi dan media yang dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi dan media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan media ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2016) serta aspek kontekstual.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Laila Khusnah, M.Pd.

NIP : 198401072019032003

Instansi : FTIK UIN KHAS JEMBER

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Kelayakan Isi					
1.	Kesesuain materi dengan KI dan KD	✓				
2.	Kesesuain materi dengan kurikulum K13 revisi 2018	✓				
3.	Kesesuain istilah dengan materi	✓				
4.	Mendorong rasa keingintahuan		✓			
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
	Aspek Kelayakan Penyajian					
6.	Ketersediaannya pertanyaan dan jawaban	✓				
7.	Keruntutan konsep		✓			
8.	Interaktif dan partisipatif	✓				
	Aspek Kelayakan Bahasa					
9.	Keefektifan kalimat		✓			
10.	Ketepatan tata bahasa		✓			
11.	Kemampuan memotivasi peserta didik	✓				
12.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			

Komentar dan Saran Perbaikan

- Definisi cacing kurang lengkap
- Ciri² manusia.

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs".

Kesimpulan

Produk dapat digunakan tanpa revisi	
Produk dapat digunakan dengan revisi	✓
Produk tidak layak digunakan	

Jember, 26 Januari 2022

Validator Materi

Laila Khusnah, M.Pd.
NIP:198401072019032003

Lampiran 8

ANGKET RESPON SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU DOMINO PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS VII MTS DARUL HUDA

Nama : Anisatul Khoiriyah

Kelas : 7B

Petunjuk pengisian angket :

1. Bacalah baik-baik semua butir pertanyaan dan seluruh jawaban alternatif.
2. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi, dan tidak ada yang terlewatkan.
3. Pilihlah alternatif jawaban yang menurut saudara paling sesuai dan berikan tanda (√) pada tempat yang disediakan atau isilah sesuai pernyataan.
4. Alternative jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS)

Angket penilaian kelayakan media pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya sangat mengerti konsep materi yang disampaikan dalam media pembelajaran		√			
2.	Penjelasan materi pada media pembelajaran tidak membingungkan	√				
3.	Media pembelajaran sistem klasifikasi makhluk hidup sangat mudah dipahami		√			
4.	Tampilan media pembelajaran sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari IPA terutama dalam materi sistem klasifikasi makhluk hidup	√				
5.	Tampilan media pembelajaran sangat jelas, sehingga saya lebih antusiasi dalam mengikuti pelajaran IPA		√			
6.	Dengan melihat media pembelajaran, saya akan lebih mengerti tentang sistem klasifikasi makhluk hidup	√				
7.	Media pembelajaran ini sangat relevan (Berkaitan)		√			
8.	Setelah melihat media pembelajaran saya akan lebih senang dengan pelajaran IPA		√			

9.	Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan saya	✓				
10.	Media pembelajaran ini tidak membosankan untuk dilihat		✓			
11.	Menurut saya, dengan menampilkan gambar membuat pelajaran lebih menyenangkan		✓			
12.	Dengan media pembelajaran saya dapat belajar dengan mudah	✓				
13.	Media pembelajaran ini dapat menambah referensi belajar saya		✓			
14.	Dengan adanya media pembelajaran saya dapat dengan mudah untuk belajar mandiri maupun berkelompok	✓				
15.	Media pembelajaran ini membangun semangat belajar saya		✓			
16.	Media pembelajaran ini memicu rasa ingin tahu saya	✓				
17.	Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar saya	✓				
18.	Dengan media pembelajaran ini saya dapat belajar disemua tempat	✓				

B. Komentar/Saran:

Dengan Pembelajaran ini saya dapat sedikit paham dengan yang dimaksud dialamnya dan saya sangat senang dengan Pembelajaran ☺

ANGKET RESPON SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU DOMINO PADA MATERI SISTEM KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS VII MTS DARUL HUDA

Nama : AHMAD YASIN

Kelas : 7A Putra

Petunjuk pengisian angket :

1. Bacalah baik-baik semua butir pertanyaan dan seluruh jawaban alternatif.
2. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi, dan tidak ada yang terlewatkan.
3. Pilihlah alternatif jawaban yang menurut saudara paling sesuai dan berikan tanda (√) pada tempat yang disediakan atau isilah sesuai pernyataan.
4. Alternative jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS)

Angket penilaian kelayakan media pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya sangat mengerti konsep materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	√				
2.	Penjelasan materi pada media pembelajaran tidak membingungkan		√			
3.	Media pembelajaran sistem klasifikasi makhluk hidup sangat mudah dipahami	√				
4.	Tampilan media pembelajaran sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari IPA terutama dalam materi sistem klasifikasi makhluk hidup	√				
5.	Tampilan media pembelajaran sangat jelas, sehingga saya lebih antusiasi dalam mengikuti pelajaran IPA	√				
6.	Dengan melihat media pembelajaran, saya akan lebih mengerti tentang sistem klasifikasi makhluk hidup		√			
7.	Media pembelajaran ini sangat relevan (Berkaitan)		√			
8.	Setelah melihat media pembelajaran saya akan lebih senang dengan pelajaran IPA	√				

9.	Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan saya		√			
10.	Media pembelajaran ini tidak membosankan untuk dilihat	√				
11.	Menurut saya, dengan menampilkan gambar membuat pelajaran lebih menyenangkan		√			
12.	Dengan media pembelajaran saya dapat belajar dengan mudah	√				
13.	Media pembelajaran ini dapat menambah referensi belajar saya	√				
14.	Dengan adanya media pembelajaran saya dapat dengan mudah untuk belajar mandiri maupun berkelompok	√				
15.	Media pembelajaran ini membangun semangat belajar saya		√			
16.	Media pembelajaran ini memicu rasa ingin tahu saya		√			
17.	Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar saya	√				
18.	Dengan media pembelajaran ini saya dapat belajar disemua tempat		√			

B. Komentar/Saran:

Saya kalau belajar ipa ya cukup happy karena saya jarang-jarang belajar ipa karena itu saya cukup happy

Lampiran 9

JURNAL PENELITIAN

Di MTs. Darul Huda

Ambulu-Jember

No	Tanggal	Jadwal Kegiatan	Tanda Tangan
1	3 Agustus 2021	Penyebaran surat penelitian	
2	3 Agustus 2021	Menembusi surat penelitian	
3	3 Agustus 2021	Penjelasan mengenai produk yang dihasilkan kepada guru mata pelajaran IPA	
4	14 Agustus 2021	Analisis kebutuhan (Guru IPA)	
5	20 Januari 2022	Validasi Media oleh Dosen (Ibu Laily Yunita Susanti)	
6	21 Januari 2022	Validasi Materi oleh Dosen (Ibu Laila Khusnah)	
7	26 Januari 2022	Revisi Validasi Media oleh Dosen (Ibu Laily Yunita Susanti)	
8	26 Januari 2022	Revisi Validasi Materi oleh Dosen (Ibu Laila Khusnah)	
9	27 Januari 2022	Validasi Guru IPA	
10	27 Januari 2022	Uji respon siswa kelompok kecil	
11	31 Januari 2022	Uji respon siswa kelompok besar	
12	1 Februari 2022	Silaturahmi dan menyelesaikan surat bukti telah menyelesaikan penelitian di MTs. Darul Huda	

Lampiran 10

YAYASAN PONDOK PESANTREN DARUL HUDA
MTs DARUL HUDA
"Terakreditasi B"
NSM : 121235090018 NPSN : 20581444 NUS : 630
Alamat : Jalan Kotta Blater Gang Mangga No. 10 Andongsari Ambulu
Telepon : 082330429562 e - mail : mtsdarulhuda.abl@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 020 /Mts.13.32.0630/2/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikhwan Syarofi
Lembaga : Madrasah Tsanawiyah Darul Huda
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dema Nahdhatul Ulfa
NIM : T201710095
Semester : X (Sepuluh)
Fak/Program Studi : FTIK / Tradis IPA
Instansi : UIN KHAS JEMBER

Benar–benar telah mengadakan penelitian di MTs Darul Huda Ambulu dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *"Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Domino Dengan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs"* dari tanggal 27 s.d 31 Januari 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 1 Februari 2022
Kepala Madrasah,

MADRASAH TSANAWIYAH DARUL HUDA JEMBER ANDONGSARI - AMBULU

Ikhwan Syarofi

Lampiran 11

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : www.http://ftik.iain-jember.ac.id e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B. 1924/In.20/3.a/PP.00.9/11/2021 08 Nopember 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Darul Huda
Desa Andongsari Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Jawa Timur

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama	:	Dema Nahdhatul Ulfa
NIM	:	T201710095
Semester	:	IX
Prodi	:	TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai ***Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Berbasis Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs*** selama **4 (empat)** hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ikhwan Syarofi, S.Pd.I.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

Kepala Sekolah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Jember, 08 Nopember 2021
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mashudi

Lampiran 12

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3015/In.20/3.a/PP.009/05/2022
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Wildan Habibi, M.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS 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 Wildan Habibi, M.Pd berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	:	T201710095
Nama	:	DEMA NAHDHATUL ULFA
Semester	:	DUA BELAS
Program Studi	:	TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU DOMINO DENGAN PENDEKATAN STAD

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Mei 2022
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-3015/In.20/3.a/PP.009/05/2022

Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, perlu kepastian pembimbing;
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.

Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 02/iN.20/3/01//2017 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

Kepada : Wildan Habibi, M.Pd

Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
a. NIM : T201710095
b. Nama : DEMA NAHDHATUL ULFA
c. Prodi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
d. Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KARTU DOMINO DENGAN PENDEKATAN STAD

Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 20 Mei 2023 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 20 Mei 2022
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

Lampiran 13

Tabel
Daftar Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

Siswa	Indikator																		Jumlah	Skor Rata-rat	Persentase	Kategiri
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
Akhmad Zidan N	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	78	4,3	86,7%	Sangat Layak
M Farhan H.A.J	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Ahmad Yasin	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
Muhammad Nuh	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
M Rizqi Rosyidun N	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
M Husain M.A	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
M. Syah Rizal M	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Ahmad Ferdiansyah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
Achmad Salman F	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
Ahmad Maulidan E. M. M	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Skor Rata-Rata Keseluruhan Siswa																			82,1	4,57	91,2%	Sangat Layak

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

Lampiran 14

Tabel
Daftar Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Siswa	Indikator																		Jumlah	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
Akhmad Zidan N	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	78	4,3	86,7%	Sangat Layak
M Farhan H.A.J	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Ahmad Yasin	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
Muhammad Nuh	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
M Rizqi Rosyidun N	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
M Husain M.A	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
M. Syah Rizal M	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Ahmad Ferdiansyah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
Achmad Salman F	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
Ahmad Maulidan E. M. M	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Uswatul Lailrya	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Ahmad Nizar G. A	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Arlisia Dyah P	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
Sava Marwani	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	87	4,83	96,7%	Sangat Layak
Utia Amanatul	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Siti Annisa Risqiatul M	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
Zahra Nur Azizah	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak

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

Dewi Wahyu Mei R	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Yuli Ana Miftakhul J	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	83	4,61	92,2%	Sangat Layak
Syifa Virgina Rahmad	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	82	4,6	91,1%	Sangat Layak
Ayatul Husna	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
Nur Sayfatus S	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
Elfi Alfianti	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	88	4,9	97,8%	Sangat Layak
Frida Ainiya S	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	85	4,7	94,4%	Sangat Layak
Risma Nur Aini	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	86	4,8	95,6%	Sangat Layak
Nayla Rosyidatul Uliya	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	84	4,67	93,3%	Sangat Layak
Maisya Gita Pramesti	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	88	4,9	97,8%	Sangat Layak
Risqi Saruriah M	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Sofi Nur Aini	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	81	4,5	90%	Sangat Layak
Anisatul Khoiriyah	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	81	4,5	90%	Sangat Layak
Skor Rata-Rata Keseluruhan Siswa																			83,37	4,64	92,62%	Sangat Layak

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

DOKUMENTASI

UN
KIAI
R

KIA IQ

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Dema Nahdhatul Ulfa

Tempat, Tanggal Lahir : Jember,15 Februari 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat Rumah : Dsn. Karang Templek 003/015 Dsa. Andongsari Kec. Ambulu Kab. Jember

No. Telp/Hp : 082234076764

Email : demaulfademaulfa@gmail.com

Nama Ayah : Yundik Agus Purnawanto

Nama Ibu : Martin Insrianti

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

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
SD	SD Mima 36 Nurul Hidayah	2005-2011
SMP	SMPN 2 Tenggarang	2011-2014
SMA	SMAN Ambulu	2014-2017
S1	UIN KHAS Jember	2017-2022