

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN DOMINO  
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IX MATERI GLOBALISASI DI  
SMP LABORATORIUM STKIP KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

(S1) Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi

Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi



**HERTY APRIANDA BR MANURUNG**

**1900887201014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

**TAHUN 2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah menyatakan bahwa skripsi disusun oleh:

Nama : Herty Aprianda BR Manurung

NIM : 190088720101

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Pada*


*Pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi Di SMP*

*Laboratorium STKIP Kota Jambi*

Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

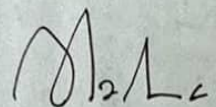
Jambi, 13 September 2023

Pembimbing Skripsi I



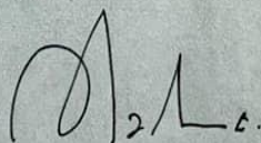
Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum

Pembimbing Skripsi II



Siti Heidi Karmela, SS., MA.

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah



Siti Heidi Karmela, SS., MA.

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herty Aprianda BR Manurung

NPM : 1900887201014

Tempat, tanggal lahir : Jambi, 16 April 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, September 2023

Yang Menyatakan



Herty Aprianda BR Manurung

NPM: 1900887201014


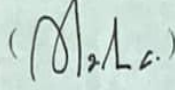
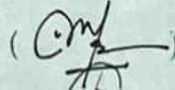
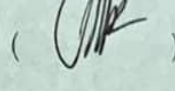


## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 19 Agustus 2023  
Pukul : 08.00 WIB  
Tempat : Ruang FKIP 1

### PENGUJI SKRIPSI

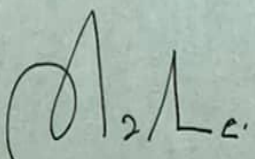
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum	
Sekretaris	Siti Heidi Karmela ,SS.,MA.	(  )
Penguji Utama	Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum	(  )
Penguji	Nur Agustiningsih, M.Pd	(  )

Disahkan Oleh,

Dekan

  
Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.

Ketua Program Studi

  
Siti Heidi Karmela ,SS., MA.

## MOTTO

*“Kuatkanlah dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab Tuhan, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau.*

*(Ulangan 31:86)*

*“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,  
Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar, serta do'a dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu, dengan itu rasa bangga saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar maka skripsi ini dapat di buat dan selesai tepat pada waktunya.
2. Ayahanda Pikkir Manurung dan ibunda Erika Sihombing yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, tiada kata yang bisa menggantikan segala sayang, usaha, semangat dan juga doa yang telah dicurahkan untuk penyelesaian tugas akhir ini.
3. Adik saya tercinta Alpin Manurung dan Farel Manurung yang selalu memberi do'a semangat kepada kakak tercinta ini untuk dapat menyelesaikan skripsi.
4. Kepada abang (Jepry Samosir) kakak (Juliarta Manurung) dan keponakan saya (Jeslin Samosir) yang selalu mendukung dan memberi saya semangat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Penyemangat saya Darius Sibagariang yang telah mensupport dan memberi semangat yang luar biasa kepada saya dari awal kuliah sampai berakhirnya kuliah.
6. Untuk teman seperjuangan Hasni Quratul Ain, Henni Sihaloho, Angelia Harianja, Nurul Ulfa, Ravia Santika Andari, Neken Octavianti yang selalu mendoakan saya dan yang selalu memberi saran selama skripsi ini berjalan.

Terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini. Semoga keakraban diantara kita tetap selalu terjaga.

7. Yang terakhir teman-teman FKIP Pendidikan Sejarah angkatan 2019 terima kasih atas do'a dan dukungannya.

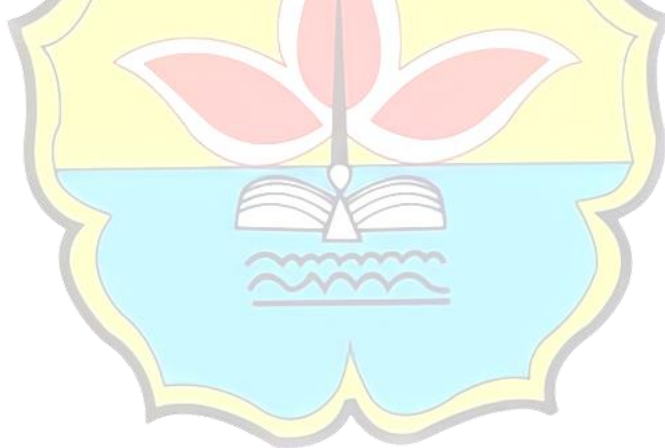


## ABSTRAK

**Manurung, Herty Aprianda, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Pada Pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi Di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.** Pembimbing I Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum., Pembimbing II Siti Heidi Karmela, SS., MA., Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

**Kata Kunci : Penelitian Pengembangan, Media Kartu Domino.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS di siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Peneliti mengadopsi model ADDIE yang memiliki lima tahapan untuk menciptakan suatu produk media pembelajaran yakni berupa kartu domino. Tahapan tersebut yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan media tersebut memperoleh penilaian kelayakan dari tim ahli media 76,25% dan dari ahli materi 86,66%. Selanjutnya hasil penilaian yang diperoleh pada tahap uji coba lapangan yang terdiri dari tiga tahap yaitu one to one 85,83%, *small group* 77,92%, dan *field test* 76,67%. Maka dapat diambil kesimpulan rata-rata persentase penilaian pada tahap uji coba lapangan 80,14% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.





## KATA PENGANTAR

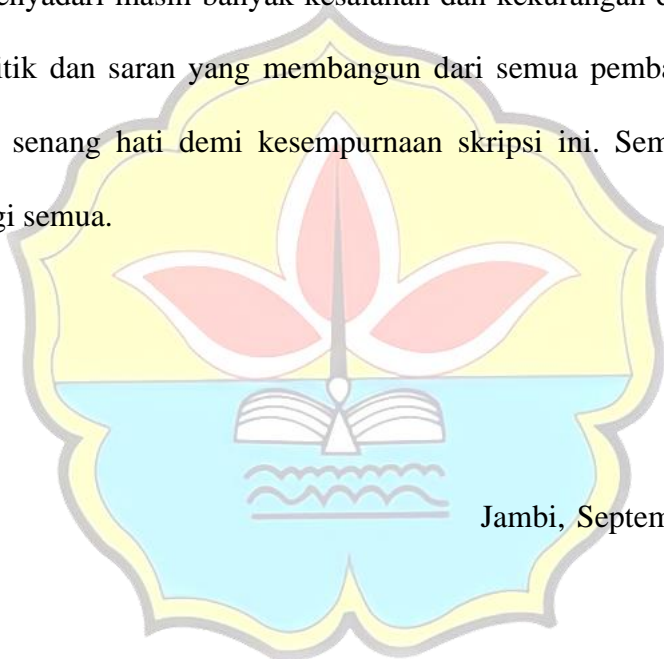
Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar, serta do'a dari orang tercinta kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino Pada Pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi Di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi”*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S. Pd, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidi Karmela ,SS., MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Ferry Yanto, S.Pd,M.Hum selaku Pembimbing Skripsi I dan Ibu Siti Heidi Karmela ,S.Si., MA selaku Pembimbing Skripsi II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.

6. Bapak Pikkir Manurung dan Ibu Erika Sihombing selaku orang tua yang selalu memberikan do'a, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staff Tata Usaha SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2019, yang selalu mau berjuang sama-sama dan motivasi diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.



Jambi, September 2023

**Penulis**

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Masalah.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	5
F. Kelebihan dan Kelemahan Produk Media Pembelajaran.....	5
G. Pentingnya Pengembangan .....	6

H. Definisi Istilah.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>1</b>
A. Konsep Media Pembelajaran.....	8
B. Permainan Kartu Domino .....	12
C. Pembelajaran IPS .....	14
D. Materi Globalisasi .....	16
E. Model Pengembangan.....	18
F. Penelitian Relevan .....	19
G. Kerangka Berpikir .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat, Subjek, Dan Waktu Penelitian.....	23
C. Model Pengembangan.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	30
E. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan Penelitian.....	57
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	61

**DAFTAR PUSTAKA .....63**

**LAMPIRAN.....64**



**DAFTAR TABEL**

**Tabel 1. Soal Dan Jawaban Kartu Domino Warna Biru .....25**



Tabel 2. Soal Dan Jawaban Kartu Domino Warna Kuning .....	27
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	31
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi .....	32
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Siswa .....	33
Tabel 6. Skala Kriteria Penilaian .....	35
Tabel 7. Penilaian Kelayakan.....	36
Tabel 8. Analisis Kurikulum.....	37
Tabel 9. Instrumen Penilaian Tahap 1.....	45
Tabel 10. Penilaian Ahli Materi Tahap 2 .....	48
Tabel 11. Ahli Materi.....	50
Tabel 12. Hasil Uji Coba Perorangan .....	52
Tabel 13. Rekap Data Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	54
Tabel 14. Rekap Data Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	55
Tabel 15. Rekap Data Respon Siswa .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE .....	19
---	----

Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 3. Alur Model ADDIE.....	24
Gambar 4. Domino Sebelum Dikembangkan .....	43
Gambar 5. Domino Sesudah Dikembangkan .....	44



## DAFTAR SINGKATAN

ADDIE : Menganalisis (*analysis*), Mendesain (*design*), Mengembangkan

(*development*), Implementasi (*implementation*), dan Mengevaluasi (*evaluation*).

IPS : Ilmu Pengetahuan Sosial

IPTEK : Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

R&D : *Research and Development*



## GLOSARIUM

*Analysis* : Analisis

*Design* : Perencanaan

*Evaluation* : Evaluasi

*Field Test* : Uji lapangan

*Implementation* : Implementasi

*Small Group* : Kelompok kecil



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Manusia membutuhkan pendidikan, tanpa adanya pendidikan maka dalam menjalani kehidupan ini manusia tidak akan dapat berkembang, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Media dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

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



Memilih media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Banyaknya media yang bermunculan tidak jauh berbeda dengan media yang canggih. Media sederhana yang sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan teknologi dengan fasilitas yang terbatas salah satunya adalah media kartu domino.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS yakni guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam menyampaikan materi, media yang digunakan hanya sebatas media konvensional berupa *power point*. Proses pembelajaran dibantu dengan buku paket maka siswa akan merasa jenuh dan bosan serta tidak aktif karena buku paket penuh dengan tulisan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu domino. Media pembelajaran berbasis kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi Globalisasi. Media pembelajaran berbasis kartu domino dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbasis kartu domino yang dibuat oleh peneliti memiliki bentuk yang sama dengan kartu domino biasa, yang membedakan dari kartu domino biasa yaitu kartu domino yang dibuat oleh peneliti membuat materi IPS terkhusus pada materi Globalisasi. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian sekaligus pengembangan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran permainan domino sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi di sekolah.

Dengan menggunakan kartu domino membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep materi pelajaran, peserta didik juga merasa senang bisa belajar melalui bermain. Manfaat permainan kartu domino yaitu menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, oleh karena itu permainan domino dipilih sebagai media dalam pelajaran IPS agar peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Latar belakang masalah diatas peneliti memilih SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi untuk membahas tentang media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Domino pada pembelajaran IPS kelas IX materi Globalisasi di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Penelitian ini membantu guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada sub latar belakang masalah diatas, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

- 1) Bagaimanakah pengembangan produk media pembelajaran permainan domino pada pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi DI SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi ?

- 2) Bagaimanakah produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran permainan domino pada pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi DI SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti yaitu :

- 1) Mendeskripsikan pengembangan produk media pembelajaran permainan domino pada pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi DI SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
- 2) Menjelaskan kelayakan produk media pembelajaran permainan domino pada pembelajaran IPS Kelas IX Materi Globalisasi DI SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik, diharapkan menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran Domino.
2. Bagi guru, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan para guru dapat memilih media pembelajaran yang benar dalam proses pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi penelitian-penelitian yang relevan dan referensi untuk perpustakaan sekolah.

## **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk pada pengembangan ini adalah :

1. Media domino dibuat menarik dan kreatif serta penggunaan media ini bisa dilakukan didalam kelas maupun luar kelas.
2. Ukuran kartu domino yang digunakan 3x5cm
3. Pada media pembelajaran domino yang berisi pertanyaan dan jawaban.
4. Media pembelajaran domino dibuat untuk memberikan kemudahan guru dalam memberikan materi.
5. Kartu domino di desain semenarik mungkin sehingga siswa tidak bosan untuk bermain.
6. Media pembelajaran kartu domino memiliki warna pada kedua sisinya yang masing-masing berupa jawaban dan pertanyaan.
7. Terdapat petunjuk permainan media pembelajaran kartu domino.

## **F. Kelebihan Dan Kelemahan Produk Media Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti ini, dimana peneliti ingin menciptakan suatu media pembelajaran permainan kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Dari produk yang hendak dihasilkan tersebut setidaknya akan memiliki kelemahan maupun kelebihan dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari produk media pembelajaran kartu domino tersebut yaitu:

- 1) Produk media dapat dimainkan oleh siswa bahkan oleh sisapapun yang ingin mempelajari materi sejarah.
- 2) Produk media dapat dimainkan secara kelompok maupun individu.

- 3) Produk media di kedua sisinya memiliki warna yang menjadi focus pemain dalam mencari jawaban.

Sementara, kelemahan yang terdapat pada produk media pembelajaran permainan domino tersebut yakni :

- 1) Produk media hanya membahas materi pada mata pelajaran IPS untuk Kelas IX Sekolah Menengah Pertama.
- 2) Produk media tidak dapat melakukan penilaian terhadap keberhasilan siswa dalam proses belajarnya.

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah. Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai penarik minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Kota Jambi.

### **H. Definisi istilah**

Ada beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran, Hamidjojo dalam Latuheru (1993:2) media sebagai semua bentuk perantaraan yang digunakan oleh manusi untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima



yang dituju. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## 2) Domino

Media kartu domino memiliki kelebihan untuk membuat siswa lebih aktif semangat belajarnya dengan media pembelajarannya yang seperti permainan daripada media pembelajaran yang masih bersifat monoton. Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan penggunaan Domino, yaitu penelitian yang dilakukan oleh salah satu dosen PLB, Lucky (2016:2).

- a. Warna adalah corak atau rupa dari suatu benda.
- b. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, berupa barang atau sesuatu yang dipergunakan.
- c. Soal adalah apa yang menuntut jawaban dan sebagainya.
- d. Jawaban adalah balasan atau tanggapan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Media Pengembangan

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar pembelajaran. Menurut Sanaky (2013:179) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pendapat Gagne dan Briggs (2011:179) memperjelas pengertian dari media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, alat tersebut dapat berupa buku, video, kaset, camera, gambar, foto, dan komputer.

Menurut Basri dan Lestari (2019:88) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.

Dari pernyataan diatas mengenai media pembelajaran suatu komunikasi yang melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui media tertentu. Dalam hal ini, pesan yang dikomunikasikan adalah isi materi, sumber pesannya guru, dan penerima pesan yaitu peserta didik.

Dalam keberhasilan menggunakan media pembelajaran tidak lepas dari bagaimana media itu dirancang, disusun, dan dibuat sehingga memerlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek menjadi

suatu media layak yang dapat mengubah perilaku peserta didik sehingga mempengaruhi dalam proses belajarnya.

Menurut Suprihatiningrum (2013: 320-321) Media pendidikan memiliki fungsi utama media pembelajaran yaitu :

- 1) Fungsi atensi, yaitu membuat peserta didik menunjukkan suatu ketertarikan terhadap media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, yaitu menumbuhkan rasa kesadaran dan butuh terhadap belajar.
- 3) Fungsi afeksi, yaitu memunculkan kesadaran kognitif terhadap emosi dan sikap siswa terhadap materi yang ditampilkan.
- 4) Fungsi kompensatori, yaitu lebih memperhatikan anak yang memiliki kekurangan terhadap menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.
- 5) Fungsi psikomotorik, menaungi peserta didik yang melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi evaluasi, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif sehingga mempermudah dalam memproses pembelajaran.

Alasan peneliti memilih fungsi media tersebut adalah untuk siswa agar dapat menunjukkan minat terhadap materi pembelajaran melalui media permainan kartu domino diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi yang terjadi begitu cepat saat ini, sehingga media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang telah

diklasifikasikan menjadi 4 jenis, seperti yang telah dijelaskan oleh Sukiman (2012:44) yaitu :

1) Media berbasis cetak.

Media cetak adalah suatu penyampaian media pembelajaran yang terkandung huruf, format, ukuran, format, organisasi dan penggunaan spasi.

2) Media berbasis visual.

Media visual adalah suatu alat media yang berisikan materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif sehingga mengandalkan indra penglihatan.

3) Media berbasis audio

Media berbasis audio visual adalah jenis media pembelajaran yang disajikan dengan kreatif dan menarik sehingga diterapkan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini berupa suara.

4) Media berbasis komputer

Media berbasis komputer adalah suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal oleh guru sehingga dapat membantu dalam proses mengajar secara dekat atau jauh yang memerlukan bantuan komputer dalam pengoperasian.

Di dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan jenis media visual. Media visual adalah media yang digunakan dalam proses belajar menggunakan indera penglihatan yang dapat disajikan melalui gambar, grafik, peta dan lainnya.

Media berbasis visual ini dapat memperlancar pemahaman belajar peserta didik sehingga menumbuhkan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu :

- 1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik.

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa dapat mengerti dan mudah memahami pelajaran dengan mudah.

- 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi yang lebih muda terlebih dahulu.

- 3) Membantu konsentrasi belajar siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dan menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

## **B. Permainan Kartu Domino**



Domino kadang disebut gaple atau gapleh adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x5 cm.

Menurut Ardini dan Lestariningsih (2018: 7-8) menjelaskan bahwa permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi individunya. Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Kartu domino merupakan permainan yang disukai kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Media pembelajaran kartu domino adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menarik minat siswa untuk belajar. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar. Menurut Agatha (2020:12) kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai 6.

Menurut Nurhayati (2020:17) kartu domino adalah salah satu cara penyampaian bahan ajar pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam permainan kartu domino.

1. Fungsi kartu domino adalah untuk menarik perhatian siswa agar berkonsentrasi dalam pelajaran.
2. Manfaat kartu domino untuk memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang positif karena mampu:

1. Memberikan motivasi
2. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi
3. Menambah keterampilan siswa dalam belajar
4. Meningkatkan minat siswa mengikuti pelajaran
5. Menyingkirkan rasa bosan dari pembelajaran yang monoton

Adapun kelebihan dan kelemahan kartu domino menurut Nurhayati (2020:18) yaitu:

1. Kelebihan kartu domino :
  - a. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dapat dilakukan.
  - b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
  - c. Interaksi antar siswa lebih menonjol.
  - d. Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
  - e. Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menerka.
  - f. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
2. Kelemahan kartu domino :

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino.

### C. PEMBELAJARAN IPS

Menurut Wahyu Bagja (2017:3) pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS, memiliki tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik agar menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Proses pembelajaran IPS juga belum menghadirkan fenomena-fenomena atau masalah-masalah sosial kedalam kelas. Guru lebih mengejar target materi yang harus diselesaikan tanpa melihat kebermaknaan dari materi IPS itu sendiri, sehingga IPS seolah-olah mempelajari sesuatu yang abstrak yang bersifat hafalan semata tanpa ada relevansi aplikasinya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran seharusnya menangkap dan mecerdaskan peserta didik bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai keberhasilan ujian.

Guru mata pelajaran IPS dibentuk untuk mengemangkan kompetensi dan profesionalitas sesuai tuntutan dunia pendidikan yang berkembang pesat, untuk itu dituntut kreatifitas guru sehingga dapat menumbuhkan karakter guru yang mampu mengembangkan dirinya dan bersama-sama

bertanggung jawab terhadap profesinnya demi kemajuan pendidikan diberbagai daerah pada umumnya.

### 1. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pada ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

### 2. Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakalah program-program pembelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Tujuan pembelajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

- a. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.

c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan masyarakat.

### 3. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang digunakan yaitu 3.3 Menganalisis perubahan sosial budaya bangsa indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan dan 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.

### D. Materi Globalisasi

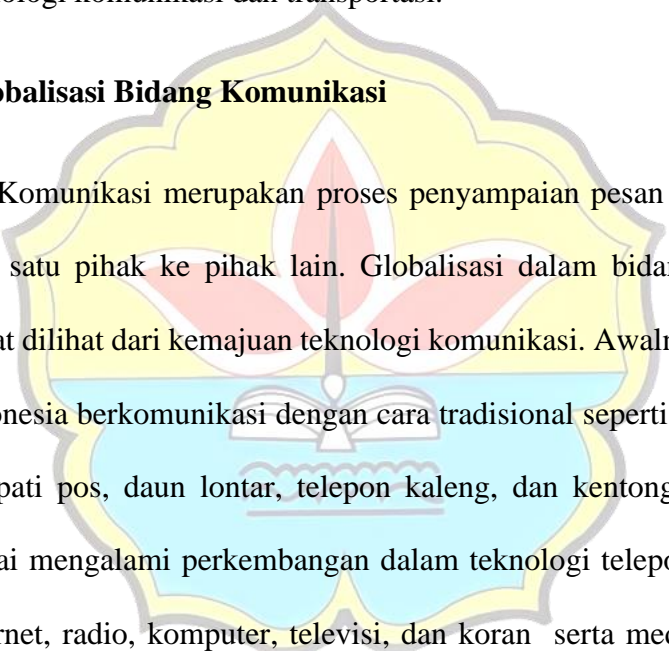
Globalisasi adalah tersebar luasnya pengaruh ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang ada di setiap penjuru dunia ke penjuru dunia yang lain, sehingga tidak jelas lagi batas-batas dari suatu negara. Dengan adanya globalisasi, dunia yang begitu luas dan jarak antarnegara yang jauh tidak lagi menjadi penghalang untuk saling berhubungan, karena Globalisasi sangat menguntungkan.

## **A. Bentuk Globaliasi**

### **a. Globalisasi Bidang Budaya**

Dalam globalisasi budaya di sebarakanlah kebudayaan tradisi di dunia. Di zaman sekarang budaya lokal dan tradisional terkadang muncul dalam komunitas kecil saja, terpaku pada ruang dan waktu serta biasanya diperagakan, diciptakan ulang secara tatap muka. Namun budaya global sudah pasti akan melintasi ruang dan waktu melalui teknologi komunikasi dan transportasi.

### **b. Globalisasi Bidang Komunikasi**



Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lain. Globalisasi dalam bidang komunikasi dapat dilihat dari kemajuan teknologi komunikasi. Awalnya masyarakat indonesia berkomunikasi dengan cara tradisional seperti surat, telegraf, merpati pos, daun lontar, telepon kaleng, dan kentongan. Kemudian mulai mengalami perkembangan dalam teknologi telepon, handphone, internet, radio, komputer, televisi, dan koran serta media sosial yang ada sekarang ini.

### **c. Globalisasi Bidang Ekonomi**

Globalisasi di bidang ekonomi merupakan suatu aktivitas ekonomi dan perdagangan secara global dan terbuka. Dalam globalisasi ekonomi berbagai negara di dunia menjadi pasar yang satu dan semakin terintegrasi tanpa mengenal batasan atau kewilayahan antarnegara. Globalisasi ekonomi memang berkaitan erat dengan dengan



perdagangan bebas, perdagangan bebas adalah sistem perdagangan yang makin luas dan menghilangkan hambatan-hambatan tidak lancarnya perdagangan internasional.

#### **d. Globalisasi Bidang IPTEK**

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan kekuatan utama dalam meningkatkan kesejahteraan yang berkelanjutan dan peradapan suatu bangsa. Tujuan utama perkembangan globalisasi IPTEK adalah perubahan kehidupan masa depan manusia yang lebih baik, mudah, murah, cepat, dan aman. Dengan teknologi yang berkembang kita dapat melakukan segala sesuatu dalam waktu yang singkat secara cepat.

#### **e. Globalisasi Bidang Transportasi**

Transportasi adalah pemindahan barang, atau manusia dari tempat satu ke tempat lain. Kemajuan teknologi menyebabkan perkembangan transportasi semakin canggih. Dengan teknologi yang semakin canggih, manusia dapat mengangkut manusia atau barang dalam jumlah besar dalam waktu singkat.

## **2. Dampak Globalisasi**

### **a. Dampak Positif Globalisasi**

#### **1) Komunikasi semakin cepat dan mudah (Bidang Komunikasi)**

Dahulu, orang tua kita membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi dengan keluarga atau sahabat yang berada di wilayah atau negara lain. Media yang digunakan berkomunikasi saat itu

melalui media surat. Tetapi saat ini komunikasi sudah bergeser diantaranya dengan telepon, internet dan sebagainya. Saat ini media komunikasi tersebut lebih disukai masyarakat karena dianggap lebih cepat. Dalam hitungan detik pesan kita sudah tersampaikan.

2) Perekonomian suatu negara semakin meningkat (Bidang Ekonomi)

Globalisasi perekonomian mampu membawa banyak manfaat positif. Salah satu dampak positif kehadiran Globalisasi ekonomi semakin berkembang dan menggeliatnya perekonomian sebuah negara.

3) Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Bidang IPTEK)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang kehidupan membawa pengaruh positif dalam masyarakat. Dalam bidang pertanian misalnya, perkembangan teknologi yang diterapkan mampu meningkatkan hasil produksi pertanian.

5) Perubahan tata nilai dan sikap generasi mudah akibat pengaruh negara asing akibat media sosial (Bidang Budaya).

6) Biaya transportasi yang mudah membuat semua orang mendapatkan kesempatan untuk berpergian, dimudahkannya mobilitas penduduk, banyak lapangan pekerjaan dibidang transportasi umum (Bidang Transportasi)

**b. Dampak Negatif Globalisasi**

**1. Kesenjangan Sosial Ekonomi (Bidang Ekonomi)**

Kesenjangan sosial ekonomi adalah perbedaan yang tajam antara satu kelompok dengan kelompok lain dalam bidang sosial dan ekonomi. Kesenjangan sosial ekonomi dapat terjadi karena pembangunan tidak dilakukan secara merata. Ketidakmerataan hasil pembangunan pada akhirnya bisa membahayakan kehidupan sosial di antaranya yaitu terjadinya kecemburuan sosial.

- 2) Hilangnya budaya asli suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri (Bidang Kebudayaan).
- 3) Berkurangnya interaksi langsung antar individu, lunturnya budaya silaturahmi secara langsung, munculnya sikap konsumtif, lunturnya budaya lokal (Bidang Komunikasi).
- 4) Meningkatnya tingkat pencemaran lingkungan, meningkatnya kesenjangan sosial, meningkatkan angka kemacetan (Bidang Transportasi).

## **2. Upaya Menghadapi Globalisasi**

### **a. Upaya menghadapi Globalisasi Budaya**

Upaya yang dapat dilakukan di antaranya dengan mengadakan berbagai macam pameran, seminar, dan lomba. Kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun harus pula tetap dilestarikan agar tidak ada bagian yang tertinggal. Untuk mendukung hal tersebut dapat pula dilakukan dengan menjaga tempat bersejarah, dan berbagai hal yang berkaitan dengan adat istiadat daerah. Cara yang dapat dilakukan untuk

menghadapi globalisasi di bidang budaya yaitu, menyukai dan menggunakan produk asli indonesia.

**b. Upaya Menghadapi Globalisasi IPTEK**

Upaya menghadapi globalisasi di bidang iptek di antaranya dapat ditempuh dengan menyaring informasi yang baik dan bermanfaat. Selain itu, diperlukan adanya pengawasan dari semua pihak agar informasi yang beredar di masyarakat tidak membawa dampak negatif terutama untuk kalangan muda. Masyarakat juga harus berusaha mengikuti perkembangan iptek agar tidak tertinggal dari negara lain serta tidak mudah terpengaruh informasi yang masuk dari luar.

**c. Upaya Menghadapi Globalisasi Ekonomi**

Upaya yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi dalam bidang ekonomi adalah mendorong munculnya produk kreatif dari masyarakat indonesia.

**d. Upaya Menghadapi Globalisasi Komunikasi**

Komunikasi yang berkembang pada era globalisasi sangat besar manfaatnya dalam kehidupan masyarakat. Upaya globalisasi dibidang komunikasi yaitu, memilih dan memanfaatkan alat komunikasi secara tepat dan sebaiknya sesuai dengan fungsi dan kebutuhan.

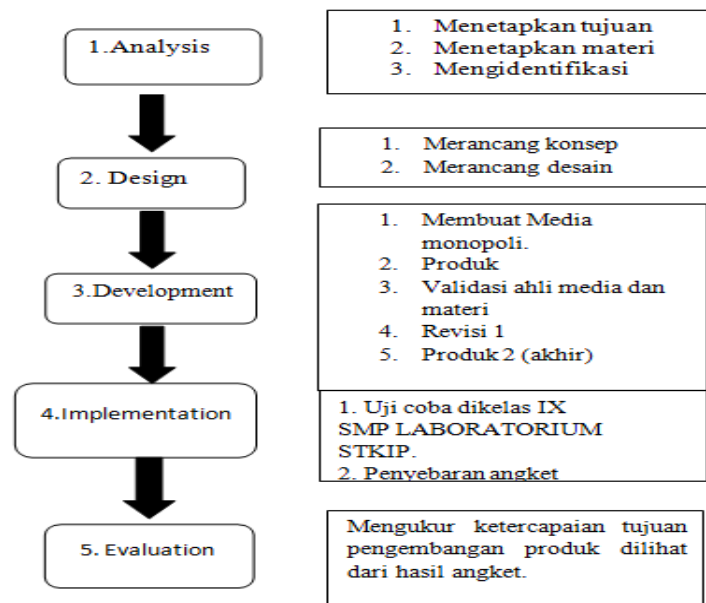
**e. Upaya Menghadapi Globalisasi Transportasi**

Globalisasi di bidang transportasi telah membawa pengaruh sangat besar dalam pemilihan alat transportasi. Alat transportasi yang modern dan cepat dapat membantu manusia menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan alat transportasi. Upaya yang dilakukan dalam menghadapi globalisasi tersebut hanya bersifat mengantisipasi agar tidak terjadi pengaruh globalisasi negatif. Globalisasi agar dimanfaatkan secara tepat dan bermanfaat.

### **E. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur (R&D) dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli sejarah yang akan dilakukan peneliti menerapkan pendekatan model ADDIE. Model Pengembangan yang diadaptasi oleh Lee dan Owens ini terdiri dari lima tahapan, yaitu meliputi Menganalisis (*analysis*), Mendesain (*design*), Mengembangkan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Mengevaluasi (*evaluation*).

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khususnya pada mata pelajaran IPS untuk materi Globalisasi. Penyajian permainan ini diharapkan memberi kesan materi yang menarik. Kebanyakan pada pembelajaran sejarah guru hanya bisa memberikan materi menggunakan metode ceramah dan melakukan pembahasan suatu materi melalui kerja kelompok. Berikut gambar alur pengembangan model ADDIE dibawah ini:



**Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE**

### E. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media domino pada pembelajaran. Dalam pengamatan yang peneliti lakukan memang ada beberapa peneliti yang pernah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Ruseno (2010) yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino*”. Hasil penelitiannya membuktikan hasil kondisi awal yaitu 46,62 dengan ketuntasan klasikal 23,53%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 55,74 dengan ketuntasan klasikal meningkat 52,94%. Tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,94 dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,23%.



*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh darmaswari (2014) yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino*”. Hasil penelitian menunjukkan kondisi awal nilai rata-rata ulangan siswa sebesar 64, siklus I sebesar 80 meningkat disiklus II yaitu 82. Persentase yang mencapai KKM kondisi awal sebanyak 63%, disiklus I sebanyak 92% meningkat disiklus II yaitu 100%. Penelitian ini sangat relavan dengan peneliitian yang dilakukan.

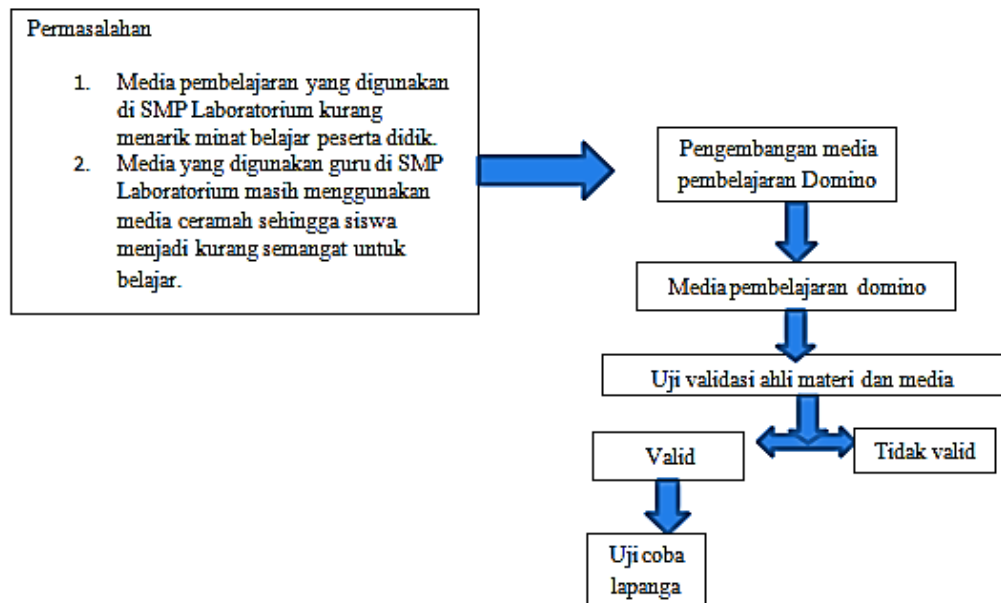
Dari dua penelitian seperti yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diketahui adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari kedua penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni kartu domino. Sementara perbedaannya perbedaan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang hendak dilakukan terletak pada materi, kelas, tempat, dan metode penelitian yang digunakan.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Ruang lingkup IPS adalah kehidupan sosial manusia dimasyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Dalam pembelajaran IPS dianggap pelajaran yang sifatnya menghafal saja. Proses belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran sehinga dirasa pembelajaran IPS sangat membosankan dan terasa jenuh. Berdasarkan analisis kebutuhan guru mengatakan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas dalam penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu.

Dari permasalahan diatas, mulai dikembangkannya suatu media pembelajaran sehingga menambah minat belajar anak. Salah satunya adalah media pembelajaran

seperti kartu domino yang diharapkan bisa mendorong siswa berpikir kreatif, kritis dan berpikir cepat sehingga pembelajaran menjadi aktif dan hidup. Oleh karena itu, guru sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membutuhkan minat, keaktifan, dan kerjasama siswa.



**Gambar 2. Alur Kerangka Berfikir**

Media pembelajaran domino merupakan alat bantu berupa fisik yaitu kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Digunakan sebagai media antara peneliti dan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang lebih aktif sehingga dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran domino yang dapat menarik minat belajar siswa agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran domino mengandung pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi ajar. Media kartu domino setelah di uji coba di lapangan dan di uji oleh ahli materi dan media, bahwa media tersebut valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019:199) penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Ada banyak model pengembangan dalam dunia pendidikan, yang akan memudahkan peneliti dalam menciptakan sebuah produk sesuai langkah langkah model pengembangan yang dipilih. Dalam menyusun pengembangan produk dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*), mengembangkan alat (*development*), implementasi (*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*). Pemilihan pada model ADDIE dalam pengembangan ataupun menciptakan suatu produk karena model ADDIE bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap sistematis dan juga interaktif.

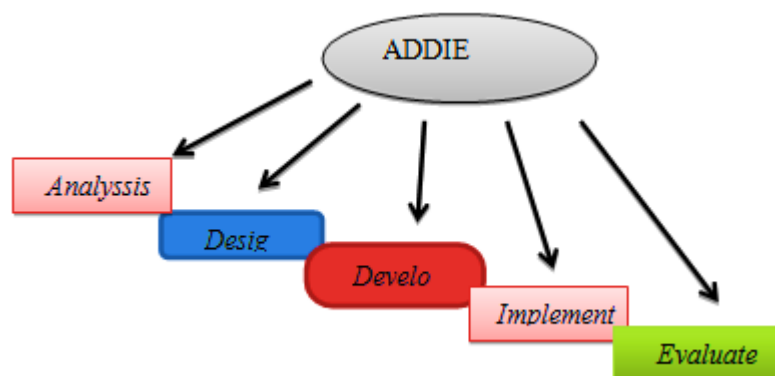
Tingkatan penelitian yaitu meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang ada yaitu mengkaji produk yang telah ada, berdasarkan hasil uji internal selanjutnya digunakan untuk merevisi/rancangan/desain. Setelah desain direvisi, selanjutnya desain tersebut dibuat menjadi produk awal. Setelah produk awal jadi, maka produk tersebut diuji lapangan secara terbatas.

## B. Tempat, Subjek Penelitian, Dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan menerapkan pendekatan penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ini akan dilaksanakan siswa kelas IX dalam pembahasan materi Globalisasi di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Pada subyek penelitian ini adalah siswa kelas IX sebanyak 20 orang. Waktu penelitian dimulai pada saat surat perizinan penelitian dari fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

## C. Model Pengembangan

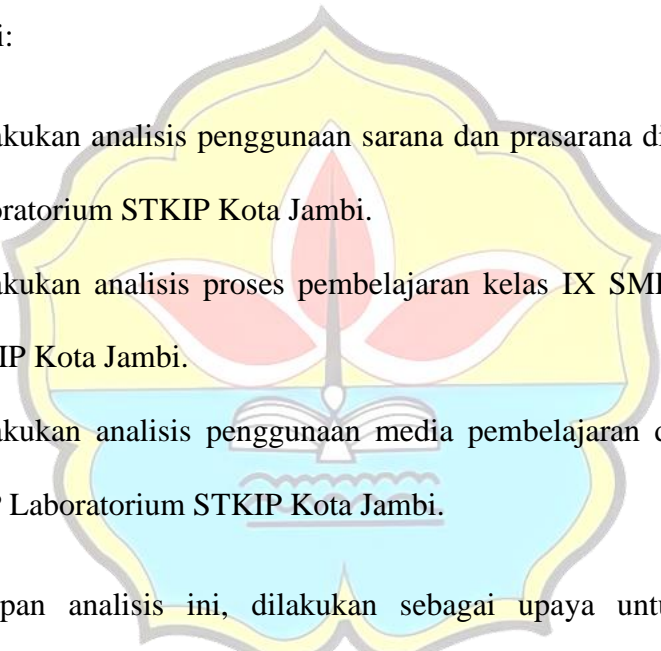
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model R&D dengan model ADDIE Lee And Oowness yang merupakan Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan relasi rancangan produk dalam model ADDIE ada lima tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya. Alur dari tahapan model ADDIE tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



### Gambar 3. Alur Model ADDIE

#### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan *analysis* (analisis) di SMP yang meliputi:

- 
- a) Melakukan analisis penggunaan sarana dan prasarana di kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
  - b) Melakukan analisis proses pembelajaran kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
  - c) Melakukan analisis penggunaan media pembelajaran dalam kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

Tahapan analisis ini, dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kebutuhan yang di perlukan pada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran IPS, sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

#### 2. *Design* (desain)

Tahapan pada desain pada tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Pada proses ini penelitian menetapkan tujuan dari

pembelajaran, mencari sumber referensi, merancang design media yang mendukung tercapainya kompetensi skenario atau kegiatan dalam proses belajar mengajar, merancang perangkat belajar, merancang materi dan alat evaluasi hasil belajar.

**Tabel 1. Soal Dan Jawaban Kartu Domino**

No	Soal	Jawaban
1	Pengertian Globalisasi	Sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat di seluruh dunia
2	Ahli yang berpendapat bahwa Globalisasi sebagai zaman transformasi sosial yaitu	Peter Drucker
3	Globalisasi akan membawa perspektif atau pandangan baru tentang konsep	Dunia tanpa tanpa batas
4	Merupakan salah satu wujud arus Globalisasi	Arus teknologi
5	Mobilitas manusia dalam bentuk imigran, turis, pengungsi, salah satu wujud dari arus globalisasi	Arus etnis

6	Ciri-ciri Globalisasi	Adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi yang menjadikan dunia seakan tiada batas
7	Globalisasi bidang IPTEK yang membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia	Internet
8	Perdagangan bebas salah satu globalisasi bidang	Ekonomi
9	Dampak positif adanya Globalisasi	Terbuka komunikasi dan efisiensi
10	Bentuk modernisasi bidang pertanian	Menggunakan mesin pengolahan tanah

**Tabel 2. Soal Dan Jawaban Kartu Domino**

No.	Soal	Jawaban
1	Teknologi informasi yang tidak	Kentongan



	dipengaruhi oleh globalisasi yaitu	
2.	Contoh globalisasi dalam bidang ekonomi	Meningkatnya kesenjangan social
3.	Mementingkan diri sendiri dalam beraktivitas merupakan dampak negative globalisasi	Perdagangan bebas
4.	Kehilangan nasionalisme dengan meniru atau melakukan aktivitas kebarat-baratan	Individualisme
5.	Upaya menghadapi globalisasi di bidang transportasi	Westernisasi
6.	Dampak positif dari adanya globalisasi adalah	Menjaga keberadaan alat transportasi local
7.	Syarat modernisasi	Terbukanya Informasi, Efisiensi, dan Efektifitas
8.	Pengaruh globalisasi di bidang ekonomi	Sistem Administrasi Negara yang Baik

9.	Globalisasi dalam bidang pendidikan	Telemarketing
10.	Globalisasi dalam bidang pendidikan	Pembelajaran secara online

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Gagne dan Brings dalam warsita, 2003:266).

Pada tahap ini, penelitian mulai mengembangkan media Domino sesuai desain yang telah ditetapkan, setelah itu media domino yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika media Domino yang dibuat oleh peneliti belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan merevisi media pembelajaran sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah media Domino dikatakan positif, maka peneliti akan ujicoba produk.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pengertian implementasi yang dikemukakan oleh Hanifah Harsono, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah suatu kebijakan dalam penyelesaian keputusan demi tercapainya tujuan yang baik dengan bergantung bagaimana implementasi yang berjalan dengan baik dalam melaksanakan proses penyempurnaan akhir. Oleh karena itu suatu implementasi baik diharapkan dalam setiap program untuk terciptanya tujuan diharapkan.

Pada tahapan ini, diadakan uji coba media Domino kepada guru dan peserta didik kelas IX. Media domino yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu kelas. Selama implementasi, media Domino diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan penggunaan media Dominoitu sendiri yang akan dikembangkan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih diantara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh (Umar, 2005).

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pada pengumpulan data pada pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi yaitu Cicilia Adriyani, S.Pd. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara langsung tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan yang akan dibutuhkan pada saat melakukan pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari wawancara bahwa respon guru menyatakan media yang digunakan sangat baik dan sangat membantu proses pembelajaran.

2. Observasi

Observasi adalah salah satu metode untuk pengumpulan data dengan meninjau langsung ke lokasi penelitian guna untuk membuktikan langsung kebenaran dari sebuah penelitian tersebut. Observasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian.

3. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban (Depdikbud:1975). Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran. Angket yang digunakan merujuk pada indikator-indikator minat belajar.

**Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media**

Aspek	No Item	Pernyataan
1. Tampilan Media	1.	Tampilan media menarik
	2.	Jenis bahan yang digunakan
	3.	Daya tarik bentuk media
	4.	Ukuran media sesuai
	5.	Ketahanan bahan media
	6.	Kepraktisan media
2. Penggunaan	1.	Kejelasan petunjuk kegunaan
	2.	Kemudahan penggunaan media
	3.	Konsep belajar sambil bermain
	4.	Kesesuaian media dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
3. Warna	1.	Komposisi warna background dan tulisan

		jelas.
	2.	Daya tarik warna media menarik
	3.	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai
4. Huruf	1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf
	2.	Kesesuaian ukuran huruf
	3.	Kejelasan tulisan dalam permainan
<b>JUMLAH SKOR DIPEROLEH : JUMLAH SKOR TERTINGGI ×100</b>		

**Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>No Item</b>	<b>Pertanyaan</b>
1. Materi	1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	2.	Materi sesuai dengan Standar kompetensi
	3.	Materi sesuai dengan konsep pelajaran
	4.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan
2. Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tujuan dan sederhana

	2.	Bahasa yang digunakan dapat dipahami
<b>JUMLAH SKOR DIPEROLEH : JUMLAH SKOR TERTINGGI × 100</b>		

**Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Siswa**

NO	Aspek	No item	Pertanyaan
1.	Tampilan media	1.	Bentuk pemilihan latar media menarik
		2.	Pemilihan desain menarik
2.	Warna	3.	Warna menaarik
		4.	Bentuk media menarik
3.	Bahasa	5.	Kata-kata pertanyaan diajukan dengan jelas
		6.	Bahasa yang digunakan mudah dibaca dan dipahami
4.	Materi	7.	Materi mudah dipahami dengan jelas
		8.	Materi sesuai dengan yang dipelajari

#### **E. Teknik Analisis Data**



Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu, penelitian kualitatif dan kuantitatif.

### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data non-numerik atau angka. Data ini biasanya berisi analisa kondisi saat ini pada proses pembelajaran sehingga membantu peneliti menentukan permasalahan seperti data wawancara dan observasi.

### **2. Data Kuantitatif**

Data yang berupa bilangan atau angka yang dapat berubah-ubah nilainya dan variatif. Dalam objek penelitian data kuantitatif dapat diperoleh dari pengolahan hasil yang berupa angka dan digunakan untuk menganalisis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar kelayakan yang akan dinilai oleh responden berdasarkan aspek kelayakan pada produk media pembelajaran IPS yang dikembangkan. Penentuan rentang skor penilaian dalam instrumen angket ini menggunakan skala likert yang mencakup 5 kategori yaitu:

**Tabel 6. Skala Kriteria Penilaian**

Rata-rata Skor	Predikat
5	Sangat Sesuai
4	Sesuai
3	Cukup
2	Kurang Sesuai
1	Sangat Tidak Sesuai

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan untuk tiap aspek yaitu:

*Persentase Kelayakan Tiap Aspek*

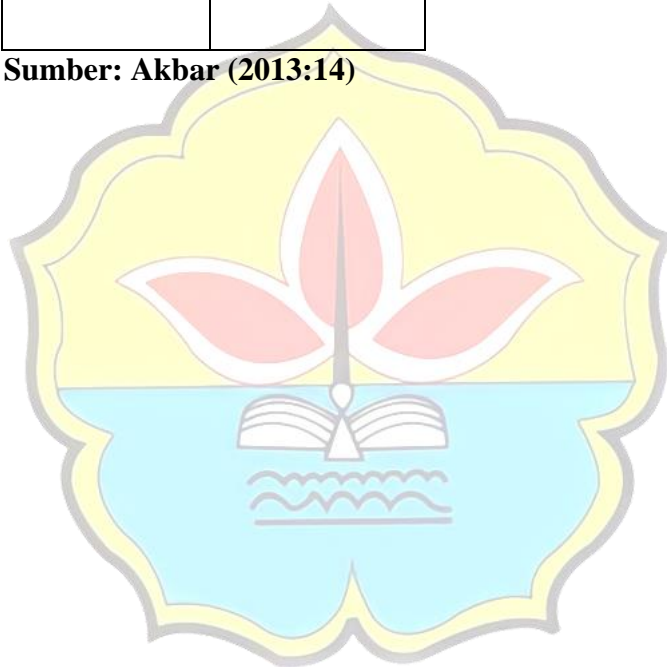
$$= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Presentase kelayakan suatu media untuk mengetahui layak atau tidak layak digunakan, maka presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Penilaian Kelayakan**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak layak

**Sumber: Akbar (2013:14)**



## **BAB IV**

## HASIL PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Tahap Analisis

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

##### a) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran dan kurikulum yang diberlakukan di sekolah. Pada tahap ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang dicapai berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMP Labortarium STKIP Kota Jambi. Adapun hasil dari kegiatan tahap ini dapat dilihat seperti apa yang telah rumusan sebagai indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

**Tabel 8. Analisis Kurikulum**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1Menganalisis berbagai teori tentang perubahan sosial budaya.	Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar perubahan sosial budaya

##### b) Analisis Teknologi dan Situasi Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru IPS untuk mengetahui permasalahan- permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas, hanya menggunakan buku teks dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Selain itu, kegiatan belajar mengajar IPS disekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif yang dimana juga sangat efisien untuk menarik siswa menerima pembelajaran.

Dari hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, penyusunan RPP (Rencana Pelaksana Pembelajaran) uji coba, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media Kartu Domino Modifikasi. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

- a) Menentukan Materi

Sebelum membuat media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media Kartu Domino Modifikasi, jadi peneliti memilih materi perubahan Globalisasi yang merupakan bagian sub bab dari perubahan sosial.

b) Menentukan nama (judul) media

Nama media Kartu Domino Modifikasi ini diambil dari penyesuaian siswa dimana peserta didik hampir atau keseluruhan masih menyukai permainan. Jadi peneliti memilih media yang dapat digunakan oleh siswa belajar sambil bermain. Selain itu media Kartu Domino Modifikasi ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan yaitu globalisasi dan dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri yaitu membuat siswa fokus belajar, merasa senang, dan dapat memperdalam pengetahuan siswa.

c) Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa yang ditemukan menjadi kebutuhan siswa. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai.

Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa, menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media Kartu Domino Modifikasi.

Berikut langkah-langkah pembuatan media Kartu Domino Modifikasi :

1. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan soal dan jawaban yang akan disisipkan pada Kartu Domino Modifikasi.
2. *Download* aplikasi Canva pada HP *Android* atau *IOS*, kemudian ditingkatkan menjadi Pro dengan membayar.
3. Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi Canva yang sudah dibayar untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
4. Setelah mendesain buka PC atau Komputer untuk menyisipkan soal dan jawaban yang sudah disiapkan.
5. Kartu Domino Modifikasi siap dicetak menggunakan kertas sticker berwarna putih. Setelah dicetak, Kartu Domino Modifikasi di Laminating di took fotocopy. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
6. Potong Kartu Domino Modifikasi ditempelkan pada kartu domino.
7. Media Kartu Domino Modifikasi siap dimainkan.

### **3. Hasil Tahap Pengembangan**

Adapun hasil pengembangan media Kartu Domino Modifikasi terdiri dari beberapa tahapan:

- a. Bentuk Produk



Media Kartu Domino Modifikasi merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran . yaitu tentang materi operasi perkalian pada mata pelajaran matematika. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 2 validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk

b. Komponen-komponen Media Kartu Domino Modifikasi

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan siswa. Berikut ini bahan pembuatan media Kartu Domino Modifikasi:

- 1) HP untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
- 2) Aplikasi Canva Pro (Berbayar).
- 3) PC atau Komputer digunakan untuk menyisipkan soal dan jawaban pada desain Kartu Domino yang telah dibuat oleh peneliti.
- 4) Kertas *sticker* berwarna putih.

- 5) Printer.
- 6) *Laminating* di toko fotocopy terdekat.

Selanjutnya langkah-langkah pembuatan media pembelajaran Kartu Domino sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan soal dan jawaban yang akan disisipkan pada Kartu Domino Modifikasi.
2. Menentukan warna yang akan digunakan pada kedua sisi Kartu Domino Modifikasi.
3. *Download* aplikasi Canva pada HP Android atau IOS, kemudian ditingkatkan menjadi Pro dengan berbayar.
4. Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi Canva yang sudah berbayar untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
5. Setelah mendesain buka PC atau Komputer untuk menyisipkan angka perkalian yang sudah disiapkan
6. Kartu Domino Modifikasi siap dicetak menggunakan kertas sticker berwarna.
7. Setelah dicetak, Kartu Domino Modifikasi di *Laminating* ditoko fotocopy. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
8. Menempelkan potongan Kartu Domino Modifikasi yang telah di *Laminating* ke kartu domino.
9. Media Kartu Domino Modifikasi siap dimainkan.

c. Sebelum dan Sesudah Dikembangkan

Gambar 4. Domino Sebelum Dikembangkan



Gambar 5. Domino Sesudah Dikembangkan

<b>PENGERTIAN GLOBALISASI</b>	AHLI BERPENDAPAT BAHWA GLOBALISASI SEBAGAI ZAMAN TRANSFORMASI SOSIAL	GLOBALISASI MEMBAWA PANDANGAN BARU TENTANG KONSEP	SALAH SATU CONTOH WUJUD ARUS GLOBALISASI	MOBILITAS MANUSIA DALAM BENTUK IMIGRAN, & TURIS SALAH SATU WUJUD CARI ARUS GLOBALISASI	CIRI-CIRI GLOBALISASI
<b>KENTONGAN</b>	MENINGKATNYA KESENJANGAN SOSIAL	PERDAGANGAN BEBAS	INDIVIDUALISME	WESTERNISASI	MENJAGA KEBERADAAN ALAT TRANSPORTASI LOKAL
GLOBALISASI BIDANG IPTEK YANG MEMBAWA PENGARUH BESAR DALAM KEHIDUPAN MANUSIA	PERDAGANGAN BEBAS SALAH SATU GLOBALISASI BIDANG	DAMPAK POSITIF ADANYA GLOBALISASI	BENTUK MODERNISASI BIDANG PERTANIAN	SISTEM ORGANISASI DAN KOMUNIKASI ANTAR MASYARAKAT DI SELURUH DUNIA	<b>PETER DRUCKER</b>
TEKNOLOGI INFORMASI YANG TIDAK DIPENGARUHI OLEH GLOBALISASI	SISTEM ADM NEGERA YANG BAIK	TELEMARKETING	PEMBELAJARAN SECARA ONLINE	TERBUKANYA INFORMASI EFISIENSI DAN EFEKTIFITAS	DAMPAK POSITIF DARI ADANYA GLOBALISASI
<b>DUNIA TANPA BATAS</b>	<b>ARUS TEKNOLOGI</b>	<b>INTERNET</b>	ADANYA KEMAJUAN BIDANG TEKNOLOGI DAN INFORMASI YANG MENJADIKAN DUNIA SEAKAN TIDAK BATAS	<b>ARUS ETNIS</b>	<b>EKONOMI</b>
UPAYA MENGHADAPI GLOBALISASI DIBIDANG TRANSPORTASI	PERBUATAN MULAI KEHILANGAN NASIONALISME DENGAN MENURU AKTIVITAS KEBARAT-BARATAN	SIKAP MEMERTINGKAN DIRI SENDIRI DALAM BERAKTIFITAS MERUPAKAN DAMPAK NEGATIF GLOBALISASI	CONTOH GLOBALISASI DALAM BIDANG EKONOMI	TIDAK TERMASUK DAMPAK POSITIF ADANYA GLOBALISASI BERIKUT ADALAH	<b>SYARAT MODERNISASI</b>
TERBUKA KOMUNIKASI DAN EFISIENSI	MENGUNAKAN MESIN PENGOLAHAN TANAH				
PENGARUH GLOBALISASI DIBIDANG EKONOMI	GLOBALISASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN				

#### d. Validasi Media

Media dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, sebelum media di uji coba di SMP Labortarium Kota Jambi, Adapun identitas ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd (Dosen).

## 1. Deskripsi Penilaian Ahli Media sebelum dikembangkan

### a. Penilaian ahli media tahap 1

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

**Tabel 9. Instrumen Penilaian Tahap I**

Aspek	No item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
Tampilan Media	1	Tampilan media menarik				√	
	2	Jenis bahan yang digunakan			√		
	3	Daya tarik bentuk media			√		
	4	Ukuran media sesuai				√	
	5	Ketahanan bahan media				√	
	6	Kepraktisan media			√		

Penggunaan	1	Kejelasan petunjuk Kegunaan			√		
	2	Kemudahan penggunaan Media		√			
	3	Konsep belajar sambil Bermain		√			
	4	Kesesuaian media dengan Keaktifan siswa dalam pembelajaran.			√		
Warna	1	Komposisi warna <i>background</i> dan tulisan jelas.			√		
		Daya tarik warna media menarik			√		



	3	Pemilihan warna untuk latarbelakang sesuai				√	
4. Huruf	1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√	
	2	Kesesuaian ukuran huruf			√		
	3	Kejelasan tulisan dalam media			√		
<b>Jumlah Skor Diperoleh :</b>							
<b>Jumlah Skor Tertinggi ×100</b>		<b>45 : 80 × 100 = 56,25</b>					

Berdasarkan

Hasil penilaian media tahap I yang dilakukan oleh validator tim ahli media diperoleh skor rata-rata persentase 56,25% dengan komentar sebagai berikut:

- 1) Sesuaikan ukuran media
- 2) Berikan garis pembatas pada kedua sisi
- 3) Gunakan warna cerah tapi tidak mengganggu mata melihatnya.



4) Sesuaikan ukuran dan bentuk huruf

b. Penilaian Ahli Media Tahap II

Setelah media pembelajaran modifikasi dari kartu domino selesai dilakukan revisi, maka peneliti memberikan kembali kepada validator tim ahli media agar memberikan penilaian beserta saran sebelu media dilakukan uji coba. Berikut hasil penilaian tahap II dari validator tim ahli media.

**Tabel 10. Penilaian Ahli Media Tahap II**

Aspek	No item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
Tampilan Media	1	Tampilan media menarik			√		
	2	Jenis bahan yang digunakan		√			
	3	Daya tarik bentuk media		√			
	4	Ukuran media sesuai	√				
	5	Ketahanan bahan media		√			
	6	Kepraktisan media		√			
Penggunaan	1	Kejelasan petunjuk kegunaan		√			
	2	Kemudahan penggunaan		√			

		Media					
	3	Konsep belajar sambil bermain	√				
	4	Kesesuaian media dengankeaktifan siswa dalam pembelajaran.		√			
Warna	1	Komposisi warna background dan tulisan jelas.			√		
	2	Daya tarik warna mediamenarik		√			
	3	Pemilihan warna untuk latarbelakang sesuai			√		
Huruf	1	Ketepatan pemilihan jenis huruf			√		
	2	Kesesuaian ukuran huruf		√			
	3	Kejelasan tulisan dalam media			√		
<b>Jumlah Skor Diperoleh :</b> <b>Jumlah Skor Tertinggi ×100</b>			<b>61 : 80 x 100 = 76,25</b>				

Berdasarkan hasil penilaian media tahap II yang dapat dilihat dari tabel di atas, hasil penilaian yang dilakukan oleh validator tim ahli media diperoleh skor rata-rata persentase 76,25% dengan

komentar “media secara keseluruhan sudah lebih baik dari yang sebelumnya, maka media sudah boleh untuk dilakukan uji coba lapangan”.

## 2. Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut instrumen penilaian Materi yang akan di validkan ahli materi :

**Tabel 11. Ahli Materi**

Aspek	No item	Pertanyaan	5	4	3	2	1
Materi	1	Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran Saran:		√			
	2	Soal sesuai dengan materi yang Disajikan Saran:		√			

	3	Materi sesuai dengan Standar kompetensi Saran:	√				
		Materi sesuai dengan konsep Pelajaran Saran:	√				
Bahasa		Bahasa yang digunakan dapat dimengerti	√				
		Bahasa yang digunakan sederhana Saran:	√				
<b>Skor Total</b>			<b>26 : 30 × 100 = 76,25</b>				

Adapun komentar yang diberikan oleh validator dari tim ahli materi pada tahap I yaitu, “media kartu domino yang telah dimodifikasi dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran”. Berdasarkan hasil penilaian tim ahli materi yang berdasarkan tabel di atas diperoleh skor rata-rata persentase yakni sebesar 86,66%”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah ahli media menyusun media yang dikembangkan dan ditetapkan layak untuk digunakan di kelas, media tersebut akan diujicobakan di sekolah- sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Siswa subjek penelitian digunakan untuk menguji media. perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field group*).

a. Uji Coba One to One

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap tiga siswa yang dipilih secara acak dari kelas IX SMP Labortarium. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. siswa mampu menggunakan media kartu domino pada tahap uji coba individu yang dilakukan untuk tujuan perbaikan media. Peneliti membagikan angket kepada siswa mengenai respon terhadap penggunaan media kartu domino sebagai media pembelajaran.

Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

**Tabel 12. Hasil Uji Coba Perorangan Rekap Data Hasil Uji Coba Perorangan**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	85.00%	Sangat baik

2.	Kesesuaian dengan KD	85.00%	Sangat baik
3	Kesesuaian dengan indikator tujuan pembelajaran	75.00%	Baik
4	Materi pada media mudah Dipahami	95.00%	Sangat baik
5	Kemenarikan media Kartu Domino	85.00%	Sangat baik
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	90.00%	Sangat baik
<b>Rata-rata</b>		<b>85.83%</b>	<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk dari uji coba perorangan yaitu “**85.83%**” dengan kriteria “**Sangat Baik**”, untuk digunakan.

b. Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas IX SMP Labortarium. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji

coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran pada materi perubahan sosial budaya. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini. :

**Tabel 13. Rekap Data Hasil Uji Coba *Small Group***

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Kurikulum	80.00%	Baik
2	Kesesuaian dengan KD	77.50%	Baik
3	Kesesuaian dengan indikator tujuan pembelajaran	77.50%	Baik
4	Materi pada media mudah dipahami	87.50%	Sangat baik
5	Kemenarikan media Kartu Domino	65.00%	Baik
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	80.00%	Baik



<b>Rata-rata</b>	<b>77.92%</b>	<b>Baik</b>
------------------	---------------	-------------

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek dari uji coba small group yaitu “77.92%” dengan criteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

c. Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas IX Labortarium. siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi. Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran IPS setelah ringkasan presentasi siswa.

Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

**Tabel 14. Rekap Data Hasil Uji Coba *Field Test***

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	Kesesuaian dengan	76.36%	Baik

	Kurikulum		
2	Kesesuaian dengan KD	70.91%	Baik
3	Kesesuaian dengan indikator tujuan pembelajaran	80.00%	Baik
4	Materipada Media mudah dipahami	78.18%	Baik
5	Kemenarikan media Kartu Domino	81.82%	Sangat baik
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	72.73%	Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>76.67%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek yaitu “**76.67%**” dengan criteria “**Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan.

#### **E. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi berlangsung pada tahap ini untuk memberikan hasil dari media yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan diawali dengan catatan produk,

menggunakan angket ahli media dan angket respon siswa sesuai dengan langkah- langkah yang telah ditetapkan.

1) Respon Peserta Didik

Pada tahap ini hasil dari media yang diuji cobakan kepada 11 siswa melalui angket yang disebar, respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 15. Rekap Data Respon Siswa**

No.	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Pertama	85.83%	Sangat baik
2.	Uji Coba Kedua	77.92%	Baik
3.	Uji Coba Ketiga	76.67%	Baik

Berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik, dapat dilihat persentase pada uji coba pertama sebesar **85.83%**, *pada uji coba kedua mendapatkan persentase sebesar 77.92%*, dan pada uji coba ketiga dengan persentase sebesar **76.67%**. Dapat ditarik kesimpulan dari ketiga uji coba lapangan diatas bahwa media dikatakan “**layak**” untuk digunakan.

**B. Pembahasan Penelitian**

Menurut teori model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, pengembangan kartu domino materi bentuk perubahan sosial budaya sebagai Media Pembelajaran. sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahapan. Tahap analisis menandai awal dari tahap pengembangan media pembelajaran ini. Tahapan analisis kurikulum dan analisis teknologi dan situasi sekolah termasuk dalam tahapan ini. Peneliti mengembangkan bahan ajar sesuai kurikulum berdasarkan temuan analisis kurikulum. Kemudian, dengan keadaan sekolah, peneliti membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Fase desain, yang melibatkan pembuatan *Storyboard* dari desain dan material utama, berikutnya. Rancangan utama dimaksudkan untuk menyusun bagian-bagian kerangka media pembelajaran yang diterapkan dalam media. Garis besar materi yang akan dibuat didesain terlebih dahulu sebelum materi dibuat.

Selain itu, pembuatan produk berupa media pembelajaran kartu domino untuk materi pembahasan mengenai Globalisasi pada mata pelajaran IPS kelas IX telah berdasarkan RPP yang digunakan oleh guru. Penilaian kelayakan media pembelajaran untuk digunakan ditentukan oleh validator Tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi sebelum media dapat dilakukan uji coba lapangan dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino.

Penilaian validator ahli media tahap I memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 56,25% dengan komentar secara keseluruhan mengandung arti media perlu dilakukan revisi. Setelah pengembang selesai melakukan revisi, media diberikan kepada tim ahli materi untuk memberikan kelayakan dari media pembelajaran kartu domino yang telah dimodifikasi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penilaian ahli media tahap II ini memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 76,25% dengan komentar secara keseluruhan media sudah lebih baik dari sebelumnya, sehingga media sudah boleh diuji cobakan di lapangan.

Berikutnya setelah media diberi penilaian kelayakan oleh ahli media, selanjutnya media kartu domino diberikan kepada ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran IPS di SMP Laboratorium Kota Jambi untuk memberikan penilaian kelayakan dari materi yang disajikan pada media. Adapun hasil dari penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 86,66% dengan komentar yang diberikan secara kesimpulan bahwa materi yang disajikan pada media kartu domino sesuai dengan perangkat pembelajaran yang digunakan pada sekolah. Maka media sudah boleh diuji cobakan di lapangan dalam proses pembelajaran.

Setelah itu peneliti melakukan uji coba yang terdiri dari tiga tahap yakni *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pada tahap pertama *one to one* memperoleh penilaian persentase pada uji coba sebesar 85.83%, berikutnya pada uji coba kedua *small group* mendapatkan persentase sebesar 77.92%, dan pada uji coba ketiga *field test* memperoleh persentase sebesar 76.67%. Maka, dari tiga tahap uji coba tersebut memperoleh rata-rata persentase

80,14% yang termasuk dalam kategori kriteria Sangat Baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil penelitian yang didukung oleh beberapa peneliti terdahulu yang telah tertulis di penelitian relevan pada bab II yang memiliki hasil pada ahli media yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuningsih tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SMP Kanisius Kenteng”. Penelitian Jurusan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. hasil validasi ahli media memberikan penilaian dengan skor rata-rata 3,27 dengan kriteria sangat baik, yang dimana pada hasil penelitian ahli media yang dilakukan peneliti ialah ini memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 76,25% dengan komentar secara keseluruhan media sudah lebih valid dan sudah termasuk dalam kategori baik.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Septi Saraswati tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati. Berdasarkan hasil Hasil validasi ahli media memberikan penilaian dengan jumlah skor 64 dengan presentase 85,33% dengan kriteria layak. Berdasarkan yang telah penelitian lakukan pada peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuningsih dan Septi Saraswati terdapat hasil ahli media yang sama-sama dalam kategori baik pada media kartu domino.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

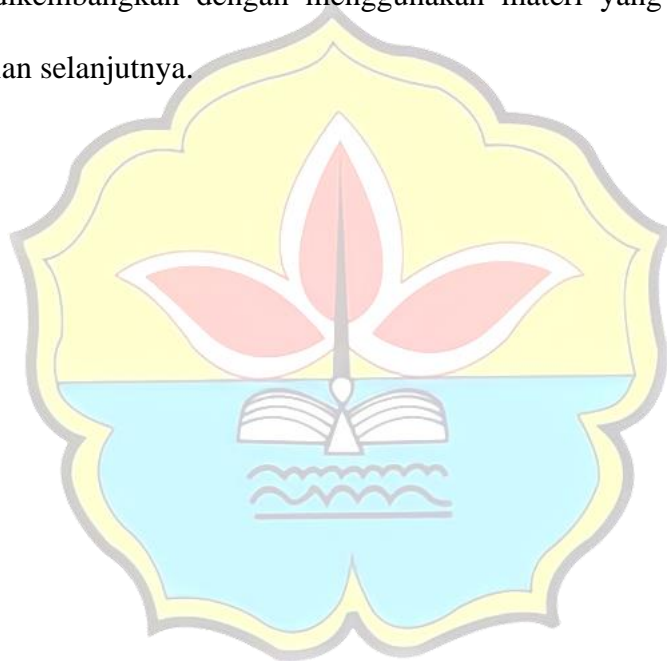
Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk media pembelajaran. Maka, peneliti menarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran IPS kelas IX materi Globalisasi dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap Analisis, tahap desain, dan tahap Pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan produk media dilakukan oleh tim ahli media yang memperoleh skor persentase 76,25% dalam kategori Cukup, sedangkan penilaian yang diberikan oleh tim ahli materi memperoleh skor persentase 86,66% dalam kategori Sangat Baik.
- 2) Pada tahap uji coba produk media pembelajaran kartu domino terbagi kedalam tiga tahap dengan memperoleh penilaian yakni, pada tahap *one to one* memperoleh skor persentase 85,83%, pada tahap *small group* memperoleh skor persentase 77,92%, dan pada tahap *field test* memperoleh skor persentase 76,67%. Dari ketiga tahap uji coba media tersebut mendapatkan rata-rata persentase 80,14% yang tergolong dalam kategori Sangat Baik.



## B. Saran

Agar guru dapat menggunakan media yang dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sudah memenuhi kriteria kelayakan yang di nilai oleh tim ahli. Media pembelajaran kartu domino dapat di kembangkan dengan menggunakan materi yang berbeda untuk penelitian selanjutnya memenuhi kriteria kelayakan yang dinilai oleh tim ahli. Media pembelajaran kartu domino dapat dikembangkan dengan menggunakan materi yang berbeda untuk penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ardini dan Lestariningsih. 2018. *Bermain & Permainan*. Nganjuk: Adjie Nusantara.
- Basri dan Nur Indah lestari. 2019. *Strategi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Mulyatiningsih. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Yogyakarta:Rajagrafindo
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagoja.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Tri Wahyuningsih tahun 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan*

## LAMPIRAN

### Dokumentasi Bersama Murid



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### K 13

**Sekolah** : SMP Laboratorium  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Materi Pokok** : Globalisasi  
**Kelas** : IX (Sembilan)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam

#### A. KOMPETENSI INTI

KI. 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya .
KI. 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleransi gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
KI. 3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI. 4	Mengolah, menalar, dan menyaji, dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
KD 3.4 Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap perubahan kehidupan sosial	3.4.1 Memahami aspek globalisasi dalam bidang iptek, ekonomi,

budaya bangsa indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk mempererat kehidupan kebangsaan.	konukasi, transportasi, pendidikan, dan budaya. 3.4.2 Menganalisis dampak positif dan dampak negatif globalisasi dalam kehidupan bangsa indonesia. 3.4.3 Mendeskripsikan upaya menghadapi globalisasi untuk mempererat kehidupan bangsa.
KD 4.4 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk mempererat kehidupan kebangsaan.	4.4.1 Menyajikan hasil analisis perubahan kehidupan sosial budaya dalam arus globalisasi untuk mempererat kebangsaan

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami aspek globalisasi di berbagai bidang kehidupan.
2. Menganalisis dampak globalisasi dalam kehidupan bangsa indonesia.
3. Mendeskripsikan upaya menghadapi globalisasi.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bentuk globalisasi (dalam bidang iptek, ekonomi, komunikasi, transportasi, pendidikan, dan budaya)
2. Dampak positif dan negatif globalisasi dalam kehidupan bangsa indonesia
3. Upaya menghadapi globalisasi untuk mempererat kehidupan kebangsaan.

### E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : inquiry
- Metode pembelajaran : Kuis

### F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media :
  - Kartu Domino
2. Alat dan bahan
  - Papan tulis
  - Spidol
  - Kartu Domino
3. Sumber belajar
  - Buku IPS Siswa Kelas IX , Kemendikbud
  - Buku referensi yang relavan



## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>Kegiatan Pendahuluan</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li><li>• Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li><li>• Guru memberikan pemaparan materi sebelumnya.</li><li>• Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran.</li></ul>
<b>Kegiatan inti</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran.</li><li>• Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.</li><li>• Guru memberikan kuis kepada setiap kelompok.</li><li>• Jika kelompok yang bisa menjawab kuis tersebut, maka akan mendapatkan hadiah.</li></ul>
<b>Penutup dan Umpan Balik</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dilakukan.</li><li>• Guru memberikan tugas berupa membuat ringkasan materi hari ini.</li></ul>

Mengetahui,

Jambi,

Oktober 2022

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

Herty Aprianda BR Manurung

NIP : .....

NIM : 1900887201014

## ANGKET PENILAIAN SISWA

Petunjuk :

1. Isilah identitas di atas dengan jelas
2. Isilah tabel di bawah ini dengan tanda (✓) dengan kriteria sebagai berikut

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

NO	Aspek	No item	Pertanyaan					
				1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1	Bentuk pemilihan latar media menarik				✓	
		2	Pemilihan desain menarik					✓
2.	Warna	3	Warna Menarik				✓	
		4	Bentuk media menarik				✓	
3.	Bahasa	5.	Kata-kata pertanyaan diajukan dengan jelas				✓	



		6.	Bahasa yang digunakan mudah dibaca dan dipahami				✓	
4.	Materi	7.	Materi mudah dipahami dengan jelas			✓		
		8.	Materi sesuai dengan yang dipelajari				✓	

