

## **PENGEMBANGAN MEDIA KADO TUTU (KARTU DOMINO TUBUH TUMBUHAN) UNTUK PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Fiqi Ulya Millati<sup>1</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>2</sup>, Fine Reffiane<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas PGRI Semarang

<sup>1</sup>[fiqiulyaa@gmail.com](mailto:fiqiulyaa@gmail.com), <sup>2</sup>[qoriatimushafanah@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafanah@upgris.ac.id),

<sup>3</sup>[finereffiane@upgris.ac.id](mailto:finereffiane@upgris.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop KADO TUTU (Plant Body Domino Card) media in the science subject of grade IV elementary school that is feasible and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This research was conducted at SDN Bugangan 01. The results of the media expert validation test obtained a percentage of 96%, while the validation of the material expert was 96.6%, where the percentage was included in the "very feasible" category. Meanwhile, the results of the practicality test by the teacher obtained a percentage of 90.76%, then the results of the practicality test by students obtained a percentage of 99.41%, where the percentage was in the category of "very practical". Thus, the KADO TUTU (Plant Body Domino Card) media that was developed was declared very feasible and very practical to be used as a learning medium in the science subject of grade IV elementary school.*

**Keywords:** *ipas, domino card, learning media*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang layak dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan Adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SDN Bugangan 01. Hasil uji validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 96%, sedangkan validasi ahli materi sebesar 96,6%, dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak". Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh presentase sebesar 90,76%, kemudian hasil uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh presentase sebesar 99,41%, dimana presentase tersebut dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** ipas, kartu domino, media pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan bukanlah proses yang semata-mata bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga bertujuan membentuk karakter dan kepribadian untuk masa depan. Pendidikan yang bermakna tidak hanya diukur dari pencapaian hasil belajar secara akademik, tetapi juga dari perubahan perilaku peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Pembelajaran yang efektif dirancang untuk mencapai ketiga ranah ini sebagai bagian dari tujuan pendidikan yang komprehensif, di mana aspek

kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memahami, aspek afektif mencakup sikap dan motivasi belajar, serta psikomotorik menekankan keterampilan dan tindakan yang terampil (Putra et al., 2024).

Guru memiliki peran penting dalam mengatur dan mengelola pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, guru perlu berusaha merancang proses pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga siswa merasa antusias untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini diperlukan dalam proses pembelajaran, seperti halnya media pembelajaran (Eftaeni & Istiandaru, 2020). Guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam memahami materi. Media interaktif, sebagai media yang konkret, sangat sesuai untuk siswa SD yang berada pada tahap operasi konkret, di mana penggunaan benda nyata sangat penting untuk mendukung pemahaman mereka. Dalam memilih media yang tepat, faktor harus dipertimbangkan, seperti daya tarik, kepraktisan, fleksibilitas,

dan daya tahan. Media interaktif menjadi pilihan menarik karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif.

Menurut Nurseto, (2012) media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat mendukung siswa dalam mencapai tujuan belajar. Setiap jenis media memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Menurut Lathuheru dalam Hasan et al., (2021) media pembelajaran adalah semua bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Media pembelajaran KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi 2 sisi, sisi kiri berisi pertanyaan dan sisi kanan berisi jawaban. Kartu ini berukuran 6 X 12 cm, terbuat dari kertas art carton ukuran 260gsm, dan dikemas menarik dengan gambar

sesuai dengan materi tubuh tumbuhan. Kartu Domino adalah permainan populer di kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Sebagai media pembelajaran, kartu domino dirancang agar siswa dapat mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya melalui bentuk pertanyaan dan jawaban yang saling terhubung di setiap kartu. Kartu ini efektif untuk merangsang kemampuan kerja sama dan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran IPAS materi tubuh tumbuhan meliputi pemahaman struktur tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, serta fungsi masing-masing bagian dalam menunjang kehidupan tumbuhan. Setiap bagian tumbuhan memiliki peran dalam penyerapan air dan nutrisi, fotosintesis, transportasi zat makanan, serta reproduksi, sehingga materi ini membantu siswa membangun pemahaman ilmiah yang penting dalam pembelajaran IPA/IPAS kelas SD (Anggraini et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas IV yang dilakukan di kelas IV SDN Bugangan 01 bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPA itu kurang, pada awalnya proses

pembelajaran IPA siswa merasa kesulitan dikarenakan gurunya masih berpusat dengan buku cetak atau buku paket dengan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, guru tersebut juga menggunakan media video pembelajaran dari *youtube* tetapi kurang efektif dikarenakan ada sebagian anak yang paham melihat video saja, dan ada anak yang tidak paham. Anak yang tidak paham ini hanya menonton video dan melihat gambarnya saja tetapi kurang menyimak apa isi dalam materi video pembelajaran tersebut. Khususnya pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan, peserta didik diajak untuk mengamati tumbuhan secara langsung juga, namun masih ada beberapa anak yang kurang memahami fungsi bagian tubuh tumbuhan secara menyeluruh. Terlebih lagi, ketika guru hanya menggunakan teknik ceramah, siswa terlihat kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini yang menyebabkan beberapa siswa terlihat jenuh dan sulit memahami pembelajaran serta siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media kartu domino pada pembelajaran bagian tubuh tumbuhan, mengetahui bagaimana kelayakan produk, dan mengetahui bagaimana kepraktisan terhadap penggunaan produk. Berpedoman dari masalah tersebut, maka peneliti akan meneliti mengenai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS tentang bagian tubuh tumbuhan dengan judul “Pengembangan Media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” dengan metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2023) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan

menciptakan produk baru. Penelitian yang akan dilaksanakan akan menghasilkan produk berupa KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian dan pengembangan ini, penulis akan menggunakan model ADDIE. model ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pendidikan yang efektif. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) Model ADDIE merupakan suatu desain pembelajaran yang berfokus pada proses belajar individu. Model ini memiliki tahapan yang terstruktur, bersifat sistematis, serta mencakup perencanaan jangka pendek maupun jangka panjang. Pendekatan yang digunakan didasarkan pada sistem pengetahuan dan proses belajar manusia. Selain itu, model ADDIE dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai produk dalam kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran, strategi, metode, media, maupun bahan ajar.

Penelitian ini dilakukan di SDN Bugangan 01. Subjek dalam penelitian ini yaitu (1) Guru yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Ibu Reni Nur Indah, S.Pd. selaku guru kelas IV di SDN Bugangan 0; (2) Peserta didik yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 17.

Ada tiga tahap pengumpulan data (1) Instrumen prosedur penelitian pada penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, diantaranya : studi pendahuluan, pengembangan, pengujian. Pengambilan data pada tahap studi pendahuluan ini melalui metode kualitatif dengan cara menganalisis media yang ada saat ini, observasi, dan wawancara tidak terstruktur pada guru kelas IV SDN Bugangan 01. Dari hasil perolehan data peneliti menganalisis dari data kuantitatif menjadi kualitatif. Dengan perhitungan skor sebagai berikut:

$$\text{Skor presentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase yang diperoleh kemudian diubah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan melihat rincian tabel.

**Tabel 1 Presentase Uji Kelayakan**

| Range      | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80%  | Layak        |
| 41% - 60%  | Cukup Layak  |
| 21% - 40%  | Kurang Layak |
| 0% - 20%   | Tidak Layak  |

**Tabel 2 Presentase Uji Kepraktisan**

| Range      | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80%  | Layak        |
| 41% - 60%  | Cukup Layak  |
| 21% - 40%  | Kurang Layak |
| 0% - 20%   | Tidak Layak  |

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Informasi mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) diperoleh melalui proses validasi oleh para ahli serta uji kepraktisan yang melibatkan guru dan peserta didik. Penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan model ADDIE berikut tahapannya:

1. Pada tahap analisis awal, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih

terbatas, sehingga pembelajaran kurang menarik dan menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi serta merasa jenuh selama proses belajar berlangsung. Selanjutnya, peneliti menganalisis materi ajar yang akan dijadikan fokus dalam pengembangan media, yaitu materi bagian tubuh tumbuhan yang termasuk dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Materi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat bagian serta fungsi tubuh tumbuhan secara menyeluruh. Materi ini membahas tentang struktur bagian tumbuhan yang banyak sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak beremangat.

#### **2. Hasil Pengembangan Produk**

Tahap pengembangan produk berupa desain produk dan pengembangan produk media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD.

##### **a. Design**

Desain adalah proses perancangan media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan

berbagai unsur gambar atau visual sehingga menghasilkan produk berupa media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan). Media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media konkret yang mengusung konsep permainan. Media konkret berbasis permainan ini dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu media KADO TUTU ini mengatasi kebosanan dalam pembelajaran sebelumnya, yaitu peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran, dengan adanya media KADO TUTU ini memberikan warna baru bagi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan tidak menantang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

#### **b. Development**

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi sebuah produk media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan). Desain produk yang telah dirancang kemudian dicetak dalam bentuk

kartu sehingga menjadi media pembelajaran yang siap digunakan.



**Gambar 1 tampilan cover dan kartu**

Kartu Domino Tubuh Tumbuhan berisi 40 kartu yang dalam satu kartunya terbagi menjadi 2 sisi. Sisi pertanyaan dan sisi jawaban dengan bagian belakang kartu ada cover sesuai tema dan materi yaitu bagian tubuh tumbuhan.



**Gambar 2 Packaging kartu domino**

Merupakan tampilan desain yang menarik sesuai tema KADO TUTU yaitu tentang tumbuhan dan

bertulisan kartu domino tubuh tumbuhan.



**Gambar 3 Guide Book**

Terdapat *guide book* dengan tampilan menarik serta berisi lampiran modul ajar untuk guru serta lampirannya, tata cara bermain, dan biodata pengembang.



**Gambar 4 Kotak penyimpanan**

Terakhir pengembangan kotak penyimpanan untuk menyimpan media, kotak ini terbuat dari kardus tebal dan dilapisi stiker sesuai tema bagian tubuh tumbuhan agar menarik untuk siswa. Desain kotak dirancang menggunakan aplikasi canva

mencakup elemen-elemen visual yang menarik, seperti warna-warna cerah, logo dan nama kartu KADO TUTU. Kotak ini berukuran. Selanjutnya pada tahap validasi media pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan dan kulaitas media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini memberikan data kuantitatif untuk penilaian.

**Tabel 3 Validasi Ahli Media**

| Validator    | Total skor | Max skor |
|--------------|------------|----------|
| Ahli media 1 | 94         | 100      |
| Ahli media 2 | 98         | 100      |
| Total skor   | 192        | 200      |

$$Presentase = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{192}{200} \times 100\%$$

$$Presentase: 96\%$$

Validasi ahli media menunjukkan presentase 96% dimana presentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori sangat "sangat layak".

**Tabel 4 Validasi Ahli Media**

| Validator            | Total skor | Max skor |
|----------------------|------------|----------|
| <b>Ahli materi 1</b> | 71         | 75       |
| <b>Ahli materi 2</b> | 74         | 75       |
| <b>Total skor</b>    | 145        | 150      |

$$Presentase = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{145}{150} \times 100\%$$

$$Presentase = 96,6\%$$

Validasi ahli materi menunjukkan presentase 96,6% dimana presentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori "sangat layak".

#### c. Implementation

Pada tahap ini peneliti menerapkan media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan). Penelitian ini dilakukan di SDN Bugangan 01. Peneliti menerapkan pada kelas IV pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. Tujuan dari diterapkannya media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Hasil respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Respon Guru**

| Validator              | Total skor | Max skor |
|------------------------|------------|----------|
| <b>SDN Bugangan 01</b> | 59         | 65       |

$$Presentase = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$Presentase = 90,76\%$$

**Tabel 6 Hasil Respon Peserta Didik**

| Validator              | Total skor | Max skor   |
|------------------------|------------|------------|
| <b>SDN Bugangan 01</b> | <b>169</b> | <b>170</b> |

$$Presentase = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{169}{170} \times 100\%$$

$$Presentase = 99,41\%$$

Presentase skor dari 17 siswa SDN Bugangan 01 memperoleh 99,41%, dimana presentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori "sangat praktis".

#### d. Evaluation

Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) yang dibuat dinilai sangat layak dan sangat praktis dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil data yang diperoleh bahwa terdapat permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah serta kurang maksimalnya pemanfaatan media

oleh guru. Kondisi ini sangat disayangkan karena media pembelajaran, baik konkret maupun visual, terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. siswa cenderung lebih antusias mengikuti pelajaran saat media pembelajaran digunakan, dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau mencatat di papan tulis. Walaupun guru sudah mencoba menggunakan media visual dari internet atau *youtube* sebagai media pembelajaran, banyak siswa merasa bosan dengan video yang diambil dari internet. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasisme siswa saat pembelajaran, mereka cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Penyebab utama kondisi ini adalah pembelajaran di kelas IV SDN Bugangan 01 masih bersifat konvensional yakni pembelajaran masih bersumber pada guru tanpa media pembelajaran dan menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang aktif.

Wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan kegiatan belajar mengajar sudah menggunakan media video dari *youtube* dan sesekali membawa benda konkret ke dalam

kelas untuk membantu visualisasi peserta didik. Namun penggunaan media video ini membuat beberapa siswa hanya fokus pada gambar ataupun hal yang menarik, sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari video. Guru berpendapat peserta didik aktif, menyukai, dan bersemangat dengan media pembelajaran yang menarik perhatian mereka dan menciptakan suasana yang menyenangkan yaitu dengan media yang dapat menyajikan materi secara ringkas serta media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan, menantang dan menarik.

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli. Ahli media I memberikan skor 94 dari 100 dengan presentase 94% dan ahli media II memberikan skor 97 dari 100 dengan presentase 97%. Untuk validasi materi, ahli materi I memberikan skor 71 dari 75 dengan presentase 94% dan validasi materi II memberikan skor 74 dari 75 dengan presentase 98,6%. Rekapitulasi hasil validasi media dari kedua ahli memperoleh skor 145 dari 150 dengan presentase 96,6%, dan validasi materi dari kedua ahli memperoleh skor 145 dari 150 dengan presentase 96,6%. semua

presentase tersebut berada dalam rentang 81% - 100% dengan "sangat layak". Artinya, media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar.

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik dari SDN Bugangan 01, setelah media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) digunakan dalam proses pembelajaran. Respon dari guru menunjukkan hasil 59 dari skor 65 dengan presentase 90,76%, yang berarti media dinilai sangat praktis dan layak digunakan. Sementara itu, hasil angket dari siswa menunjukkan skor 169 dari 170 dengan presentase 99,41%, hasil ini menunjukkan bahwa media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) sangat praktis.

Berdasarkan pembahasan diatas sesuai dengan teori Allan Pavivio dalam (Irawan et al., 2025) yang menyatakan bahwa pengolahan informasi akan lebih kuat jika disampaikan secara verbal dan visual secara bersamaan. Penelitian sebelumnya juga sama dengan penelitian ini. Penelitian dilakukan oleh Penelitian oleh (Wulandari et al., 2022) mengembangkan media kartu

domino berbasis gambar pada materi organ tubuh manusia untuk siswa sekolah dasar. Hasil uji validitas dari ahli materi memperoleh skro 85,2% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli media memberikan skor 92,6% dengan kategori sangat layak. Uji kepraktisan guru menunjukkan presentase 95% dan kepraktisan siswa mencapai 93%. Media kartu domino dinyatakan layak dan praktis digunakan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta sesuai dengan materi pencernaan manusia. Peneliti menyarankan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas materi dan desain yang lebih inovatif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) pada mata Pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan (1) Langkah pengembangan media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) untuk pembelajran IPAS kelas IV SD menggunakan metode R&D dengan didukung menggunakan analisis ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (2) Hasil pengembangan

media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran SD. Hasil rata-rata validasi dari ahli media diperoleh kelayakan media sebesar 96% dan rata-rata validasi ahli materi diperoleh kelayakan materi dengan presentase sebesar 96,6% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pembelajaran IPAS khususnya pada topik bagian tubuh tumbuhan kelas IV SDN Bugangan 01. (3) Hasil uji kepraktisan pada uji lapangan awal media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh Tumbuhan) pada pembelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan mendapatkan hasil rata-rata dari angket penilaian guru kelas IV terhadap media memperoleh presentase sebesar 90,76%, dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan, rata-rata presentase angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 99,41% dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media KADO TUTU (Kartu Domino Tubuh

Tumbuhan) termasuk dalam kategori sangat praktis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi Bagian tubuh tumbuhan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, M., Antini, R. N., & Purba, R. M. (2023). *Systematic Literature Riview: Pembelajaran IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsi di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. 677–685.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Eftaeni, P. N., & Istiandaru, A. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Tema 5 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Banjaragung 01 Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 5(December), 118–138. [https://eprints.uad.ac.id/21592/1/30\\_Puji\\_Nur\\_Eftaeni\\_\(1683-1693\).pdf](https://eprints.uad.ac.id/21592/1/30_Puji_Nur_Eftaeni_(1683-1693).pdf)
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media

Pembelajaran yang Menarik.  
*Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*,  
8(1), 19–35.  
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam : 2*, 149–158.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*.

Wulandari, R. T., Heldayani, E., & Jayanti, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 149–155.  
<https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5488>