Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *DOMILOKA* (DOMINO KEARIFAN LOKAL) SUMSEL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD

Putri Ramayanti[1*], Eni Heldayani[2], Puji Ayurachmawati[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: abelmonicap@gmail.com, pujiar29@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5498

Abstrak

Penelitian ini di latar belakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 88 Palembang,sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalampenelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media permainan *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel yang valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Penelitian ini bertujuan untuk menghasilakan media pembelajaran *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Develompment* (R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV 2 dan IV 3 SD Negeri 88 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukan bahwa media *Domiloka* memperoleh nilai kevalidan dari ahli Bahasa sebesar 94,45%, ahlimateri sebersar 88%, dan ahlimedia sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba menunjukan bahawa media *Domiloka* termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan *Domiloka* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi Kearifan Lokal Sumatera Selatan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi teknologi informasi dan komunikasi kini telah mengalami perubahan yang sangat pesat, menjadikannya bagian penting dari era digital saat ini. Di tengah globalisasi, perkembangan teknologi berjalan dengan cepat, membawa dampak perubahan, salah satunya pada dunia pendidikan. Dengan tuntutan global saat ini, pada dunia pendidikan perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaraan. Pelangih menyatakan, dalam usaha meningkatkan efensiasi pendidikan di masa mendatang, teknologi harus dimanfaatkan sebagai alat bantu yang sangat penting serta sebagai senjata utama untuk mendukung kesuksesan pendidika agar bisa bersaing di tingkat internasional (Pelangih, 2023).

Pada zaman digital yang terus berubah, intergrasi teknologi dibidang pendidikan menjadi esensial untuk mengasilkan metode pembelajaran yang efektif dan sukses. Pemanfaatan tekologi menghadirkan banyak kemudahan dan inovasi yang mendukung proses pendidikan. Teknologi mempermudah akses informasi yang lebih luas. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri atau bekerja sama. *Platfrom e-leaning*,aplikasi pendidikan konvesional, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Namun, kesiapan institusi pendidikan, tenaga pengajar, serta sarana sekolah adalah elemen penting yang mempengaruhi suksesnya pengaplikasian teknologi (Wijayanto, 2021).

Perkembangan teknologi juga berlaku dalam bidang pedidikan dapat di telusuri dari penggunaan media audiovisual seperti film pedidikan dan slide proyektor pada awal abad ke-20. Kemudian, dengan kemajuan teknologi, televisi, komputer, dan internet mulai diperkenalkan dalam pendidikan. Saat ini, teknologi pedidikan mencakup berbagai alat dan platfrom digital, termasuk e-

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

learning, m-learing, realitas virtual (VR), dan augmented realty (AR). Setiap kemajuan teknologi membawa perubahan signifikan dalam acara pendidikan disampaikan dan diterima (Yaumi, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran di Sekolah juga mengalami berbagai perubahan untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dalam konteks tersebut Pendidikan saat ini dilaksanakan dengan dilandaskan Kurikulum Merdeka, Kurikulum Merdeka memberikan keluasaan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa (Sartini, 2022). Hal ini juga terjadi di dalam kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka menuntut, kemajuan teknologi yang berupa aplikasi canva, karena canva dapat, membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Rendahnya penguasaan konsep IPAS disebabkan oleh cara pengajaran yang lebih mengandalkan metode ceramah/ monoton dari guru dan minimnya kesempatan bagi siswa untuk terlihat secara aktif dalam proses pembelajaran (Erlina, 2021).

Media adalah salah satu kompenen penentu pembelajaran di mana media sebagai alat penghubung untuk menyampaikan sesuatu yang sengaja direncanakan oleh guru sebegai persiapan dalam menjelaskan materi sehingga memungkinkan para siswa berpartipasi secara langsung demi tercapainya tujuan dari pembelajaran (Kurniawati, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang mempunyai fungsi untuk memudahkan proses belajar mengajar di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran seperti kartu domino dapat meingkatkan keterlibatan siswa dapat lebih memahami budaya yanng ada di Sumsel melalui pengamatan dan permainan yang menyenangkan. Penelitian ini menujukan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis media pembelajaran. Dapat meningkatkan retensi informasi dan memperdalam pemahaman konsep siswa (Muthoharoh, 2021)

Berdasarkan obvservasi awal di SD Negri 88 Palembang pada bulan Oktober 2025. Bahwasanya sekolah tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, dan berpusat pada peserta didik. SD Negri 88 Palembang merupakan salah satu satuan pendidik yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negri 88 Palembang ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga belum sepenuhnya mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar guru hanya menggunakan media gambar sebagai sarana untuk menyampaikan materi mengenai Kearifan Lokal, Pada proses pembelajaran IPAS pendidik masih menggunakan metode *Teacher Center* (Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru*)* di SD 88 Palembang hanya menggunakan buku paket terutama pada pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Sedangkan media yang dibuat sendiri tergolong minim karena waktu guru yang terbatas tidak semua sumber belajar disertai dengan media pelengkap. Karakteristik anak disekolah ini kebanyakan aktif dan suka bermain maka dengan menggunakan buku paket saja itu aka membuat siswa merasa bosan tapi dengan belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Alasan peneliti memilih pembelajaran IPAS kelas IV terutama pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yaitu pedidik belum maksimal memberikan media pembelajaran terkait dengan materi yang peneliti kembangkan sehingga peneliti mengajak peserta didik dalam memahami materi tersebut dengan adanya media *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel Pada Mata Pelajaran IPAS.

Kartu Domino adalah sebuah kartu yang biasa digunakan dalam Permainan yang berbentuk Pesegi Panjang dan terbagi menjadi sisi atas dan bawah dan memiliki ciri khas dengan bulatan warna merah di kedua sisinya. Media Domino ini dapat memudahkan para peserta didik memahami materi Pembelajaran dengan cepat dan menyenangkan (Bahroni, 2025). Kartu Domino merupakan Kartu kecil yang memiliki 2 warna yang kuning dan jingga yang didalamnya terdapat kata-kata teka-teki berisikan soal dan jawaban dengan 2 bagian yang sama yang berkaitan dengan materi pembelajaran. (Rahmawati, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan rancangan sebuah Media Pembelajaran Domino, oleh karna itu berkeinginan untuk mengembangkan Media Domino berjudul Pengembangan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Media Permainan Domiloka (Domino Kearifa Lokal) Sumsel Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD.

Penelitian relavan yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran *Domiloka* (Domino Kearian Lokal) Sumsel. Penelitian oleh (Nedianna, 2023), mengembangkan Kodobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) dengan metode ADDIE, menunjukan hasil layak, praktis, valid dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Selanjutnya (Haritsa, 2024), mengemangkan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 MASBAGIK TIMUR dengan metode ADDIE, menunjukan terbukti layak, mudah digunakan, dan berpengaruh positif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Masbagik Timur.

Sementara itu (Juniardi, 2023), mengembangkan media kado (Kartu Domino) dengan *barcode* materi Sejarah Kemerdekaan di kelas VI SD dengan metode ADDIE, menunjukan hasil layak, praktis, valid dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian kajian relevan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis kado domino seluruh peneliti membuktikan bahwa media domino budaya mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa. Sedangkan penelitian penulis berfokus pada Pengembangan Domiloka (Domino Kearifan Lokal) Sumsel yang diterapkan secara khusus pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Berbeda dengan penelitian sebelimnya, media Domino atau Kartu Budaya yang dikembangkan menggunakan materi dan latar yang berbeda, seperti Budaya Indonesia secara umum, Keberagaman Budaya, atau Sejarah Kemerdekaan, serta digunakan pada jenjang kelas dan mata pelajaran lain, bahkan ada yang memanfaatkan *platform* lain, bahkan ada yang memanfaatkan *platfrom* canva dan *barcode.* Oleh karna itu, kpenelitian ini terletak pada pemanfaatan Kearifan Lokal Sumsel dalam media Domino sebagai sarana pembelajaran IPAS kelas IV SD, yang dibahas secara spesifik dalam penelitian terdahulu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *Domiloka* pelajaran IPAS ini menggunakan model pengembangan. Metode tersebut bertujuan untuk menciptakan serta menguji produk melalui pendekatan yang ilmiah. (Nirmala, 2022) menurut Brog&Gall, Riset dan pengembangan merupakan suatu proses yang dimanfatkan untuk meningkatkan dan menggesahkan produk yang sudah ada. Merancang produk baru, ataupun mencari pengetahuan dan mencari solusi atas permasalahan yang ada. (Hidayat, 2021). Media pembelajaran *Domiloka* dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, yaitu*: Analysis, Design, Develompent, Implementation, Evaluation.* Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Angket akan diberikan kepada siswa dan guru kelas IV Sd. Angket terbuka akan ditunjukan kepada guru sedangkan angket tertutup akan diberikan kepada siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Penelitian

a) Tahap *Analyze* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di SD Negeri 88 Palembang dengan wali kelas IV 3, bahwasannya masih banyak siswa berpandangan pembelajaran IPAS itu membosankan. Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung dikarenakan metode ajar yang menoton. Pemanfaatan media dalam menyampaikan pembelajaran masih kurang. Belum adanyan media yang bisa membangkitkan keaktifan belajar siswa. Jadi setelah analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwasanya siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat menjadikan belajar sambal bermain sehingga dapat membuat siswa bermain aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah yang ada yaitu salah satunya

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

media *Domiloka.*

2) Analisis Kurikulum

Tujuan dari kegiatan analisis kurikulum ini adalah untuk mengetahuih capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi Indonesia kaya budaya.

Sekolah Dasar Negeri 88 Palembang menggunakan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka pada pembuatan Modul Ajar harus kreatif. Sehingga media

yang dibuat harus jelas dan relevan dengan tujuan pembelajaran, berikut merupakan CP dan TP pada kelas IV di SDN 88 Palembang yaitu:

Capaian Pembelajaran

1. Pada fase ini peserta didik mampu memahami berbagai bentuk Kearifan Lokal Sumsel, seperti tradisi, budaya, kesenian, kuliner, dan adat istiadat, serta menerapkaya dalam konteks kehidupan sehari -hari

Tujuan Pembelajaran

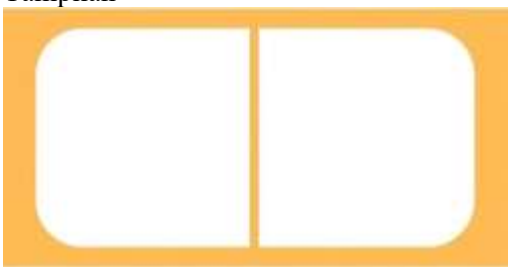
1. Peserta didik dapat menjelaskan makna kearifan lokal Sumsel, mengidentifikasi bentuk-bentuknya (tradisi, budaya, kesenian, kuliner,
2. dan adat istiadat), serta menggunakan pemahaman tersebut untuk memecahkan masalah sehari-hari terkait pelestarian budaya.

3) Analisis Materi

Materi pelajaran yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah Ipas dengan materi "Indonesia Kaya Budaya" yang terdapat pada BAB 6.

b) Tahap *Design* (Desain)

Tabel 1. *Storyboard* Media *Domiloka*

Tampilan	Penjelasan
	Ukuran kartu 9x5 cm dan warna yang digunakan adalah orange dan putih
	Tampilan belakang *Domiloka*
	Kartu pertama (kartu inti) dimulai dengan "start" dan diakhiri dengan "finish". Kartu ini akan berjumlah 30 kartu

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

1) *Prototype*

Tahap *Prototype* pertama ini merupakan produk dan model pertama yang akan digunakan dan

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dikembangkan oleh peneliti. Berikut draf prototype 1:



Gambar 1. ***Draf prototype***

Validasu *Prototype*

Tabel 2. Kesimpulan penilaian validator

Nama Validator	Saran/ Komentar
AP, M.Pd	Layak di uji coba dengan revisi
DSN S.Pd,. M.Si., M.Pd.	Layak di uji coba dengan revisi
SLS, M.Pd.	Layak di uji coba dengan revisi

Setelah proses revisi produk telah selesai maka proses selanjutnya adalah proses selanjutnya adalah proses validasi produk oleh para ahli (validator). Pada tahapan ini, para validator akan menilai kevalidan dan kesesuaian isi media domiloka yang dikembangkan oleh peneliti. Setiap validator mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Validasi Para Validator

Nama Validator	Presentase Kevalidan	Kriteria
Aldora Pratama, MPd	94,45%	**Sangat Valid**
Dina Sri Nindiati S.Pd,.M.Si., M.Pd.	88%	**Sangat Valid**
Sylvia Lara Syaflin, M.Pd.	90%	**Sangat Valid**
Jumlah	**272,45%**	
Rata-rata	**90,81%**	

Dari hasil validasi kepada 3 orang validator maka dalam kegiatan ini perentase rata-rata yang didapatkan berada diantara 81%-100% berdasarkan kriteria kevalidan. Maka dapat disimpulkan bahwasanya media kartu *Domiloka* yang telah dikembangkan dikatagorikan sangat valid serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah.

2) *Prototype 2*

Produk yang sudah melaluih tahapan validasi dan revisi dari para ahli,menghasilkan produk yang sudah dinyatakan valid oleh para validator, maka dapat di uji cobakan pada siswa kelas IV 3 SDN 88 Palembang.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

1) Uji *One to One*

Table 4. Hasil keperaktisan uji coba *one to one*

Nama	Jumlah skor	Prentase kepraktisan	Kriteria
RA	46	92%	Sangat praktis
NKF	44	88%	Sangat praktis
NN	48	96%	Sangat praktis
Rata-Rata		**92%**	**Sangat praktis**

Berdasarkan data hasil uji coba yang dilakukan maka dapat dinyatakan dengan kriteria sangat praktis, dimana dalam tahap uji coba ini dilakukan kepada 3 orang siswa. Siswa siswa tersebut juga memberikan ulasan setelah menggunakan media kartu *Domiloka* ini. Kegiatan selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil (*small grup*) yang terdiri dari 5 orang siswa. Berikut ini ulasan yang diberikan oleh siswa:

Table 5. Ulasan dari siswa uji coba *one to one*

Nama siswa	Ulasan
RA	Permainannya seru medianya bagus dan menarik
NKF	Mempermudah memahami pelajaran kearifan local sumsel
NN	Permainanya seru tidak membosankan

Dari ulasan ketiga siswa diatas dapat disimpulkan bahwasanya siswa menyukai media kartu *Domiloka* ini serta mempermudah siswa mempelajari dan memahami pelajaran kearifan likal sumsel sehingga media ini sudah baik dalam uji coba tahap *one to one* tanpa adannya revisi.

2) Uji Coba *Small Group*

Table 6. Hasil Kepraktisan Uji Coba Small Group

Nama	Jumlah Skor	Presentase Kepraktisan	Kriteria
IRA	46	92%	Sangat Praktis
MR	47	94%	Sangat Praktis
ASA	49	98%	Sangat Praktis
ZA	44	88%	Sangat Praktis
PA	48	96%	Sangat Praktis
Rata-Rata		**93,6%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan table uji coba yang dilakukan, maka dinyatakan sangat praktis. Sesudah menggunakan media kartu *Domiloka* ini, siswa diminta untuk memberikan ulasan/ komentar untuk media *Domiloka* Berikut ini ulasan dari siswa uji coba *small group*

Table 7. Ulasan dari siswa uji coba *one to one*

Nama siswa	Ulasan
IRA	Permainannya seru medianya bagus dan menarik
MR	Mempermudah memahami pelajaran kearifan local sumsel
ASA	Permainanya seru tidak membosankan
ZA	Mudah dan seru sekali
PA	Permainanya seru dan membuat semakin semangat belajar

Dari ulasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa media kartu *Domiloka* ini membuat siswa jadi lebih mudah mengenal kearifan local sumsel jadi lebih mudah dipahami sehinnga media ini sudah baik dalam uji coba *small group d*i kelas tanpa adannya revisi dan dinyatakan ‘sangat praktis”.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

3) Uji Coba Kelompok Besar

Table 8. Hasil Kepraktisan Uji Coba Small Group

Nama	Jumlah Skor	Presentase Kepraktisan	Kriteria
MF	46	92%	Sangat Praktis
I	44	88%	Sangat Praktis
MDO	48	96%	Sangat Praktis
MR	46	92%	Sangat Praktis
MAA	47	94%	Sangat Praktis
MH	49	98%	Sangat Praktis
DPA	44	88%	Sangat Praktis
MDS	48	96%	Sangat Praktis
K	45	90%	Sangat Praktis
KP	47	94%	Sangat Praktis
Z	49	98%	Sangat Praktis
MAH	44	88%	Sangat Praktis
MAA	45	90%	Sangat Praktis
AA	48	96%	Sangat Praktis
SF	46	92%	Sangat Praktis
MSA	47	94%	Sangat Praktis
UP	49	98%	Sangat Praktis
MH	44	88%	Sangat Praktis
AA	45	90%	Sangat Praktis
JN	45	90%	Sangat Praktis
CHM	48	96%	Sangat Praktis
Rata-Rata		**92,7%**	**Sangat Praktis**

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah dilakukannya tahap implementasi, maka tahapan selanjutnya adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini merupakan tahapan akhir yang dikerjakan pada prosedur ADDIE yang digunakan oleh peneliti. Media pembelajaran dievaluasi sesuai dengan komentar atapun saran dari para ahli agar mutu media kartu *Domiloka* lebih baik lagi dan layak digunakan. Evaluasi dilakukan mulai tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* Pertama adalah tahap analysis yaitu peneliti menganalisis kebutuhan siswa yaitu melakukan observasi awal dan mengamati siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, peneliti juga menganalisis kurikulum yang digunakan bertujuan untuk mengetahui CP,TP pada kelas IV SD, dan menganalisis materi apa yang akan digunakan untuk kebutuhan penelitian. Tahap *design* yaitu peneliti membuat *storyboard* sebagai rancang untuk mengembangkan media pembelajaran pada tahap *design* ini peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain. Berikutnya tahap *development*, pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat akan divalidasi oleh para validator serta validator mengisi angket validasi, produk akan di revisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan masukan oleh para validator. Selanjutnya tahap *implementation* adalah tahapan uji coba yang akan dilakukan ke siswa dengan mengisi angket respon siswa.

Setelah beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media kartu *Domiloka* yang dibuat dan akan dikembangkan. Diketahui dari uji coba rata-rata siswa memberikan respon positif, contohnya media yang digunakan menarik dan seru serta dapat membantu memahami materi tentang kearifan local sumsel. Setelahnya hasil yang didapatkan media kartu *Domiloka* sangat valid dan praktis untuk diterapkan.

Pembahasan

Media yang dikembangkan adalah media kartu *Domiloka* pada pembelajaran IPAS. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

and Evaluation). Dengan tujuan untuk mengembangkan media kartu *Domiloka* pada materi Kearifan Local Sumsel yang valid dan praktis. Media kartu *Domiloka* adalah salah satu pembelajaran bermain, yang dimana belajar sambal bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak merasa minat dan terfokuskan perhatiannya. (Dewi, 2021) menyatakan bermain mampu mengaktifkan, menginterprestasikan, dan mengembangkan bagian-bagian mampu dari anak sehingga dengan mudah mampu menerima pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan yang dimiliki anak.

Pengembangan kartu *Domiloka* dibuat dikarnakan peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Sejalan yang dikatakan (Fairuz, 2025) anak SD sangat membutuhkan benda konkrit untuk memahami hal baru, jika tidak dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran maka anak akan kesulitan. Dalam pembelajaran peserta didik di kelas IV SD juga membutuhkan sesuatu hal yang konkrit termasuk dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi kearifan local sumsel. Media kartu *Domiloka* berisi pertanyaan dan jawaban dengan tampilan pewarnaan cerah dan disesuaikan dengan kesukaan peserta didik pada umumnya. Sehinggga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pengembangan media kartu *Domiloka* dilakukan kevalidan media yang dikembangkan harus dikatakan layak melalui validasi oleh para validator. Berdasarkan data dari lembar validasi meliputi aspek konten dan isi, tampilan, dan Bahasa yang disebar kepada 3(tiga) validator memperoleh presentase 90,81% yang masuk dakam kategorikan sangat valid dengan persentase 85%-100% dalam kriteria kevalidan. Media *Domiloka* yang dikembangkan tidak hanya harus valid tetapi juga harus praktis.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh (Istyasiwi, 2021). Penelitian ini menunjukan hasil uji ahli materi 100% sehingga dapat dikatakan "sangat layak", hasil validasi uji ahli media 85% sehingga dapat dikatakan "sangat layak" dan hasil validasi uji Bahasa adalah 91% dan dikatakan "sangat layak". Dan rata- rata score tes ketiga pakar diperoleh nilai 92,3% dan dapat dikatakan "sangat layak". Uji coba produk dilakukan terdiri atas 5 siswa yang tinggal dekat dengan peneliti. Hasil *one to one* ke 5 siswa mengasilkan rata-rata 93,5% yang dapat dikatakan "sangat layak". Hal ini menunjukan DORAMA media permainan kartu layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi IPA rantai makanan.

Pada tahap kepraktisan media kartu *Domiloka* diuji cobakan dan diberikan angket kepada peserta didik. Aspek dalam penilaian peserta didik adalah pengalaman selama pembelajaran kartu *Domiloka* tentang Kearifan Lokal Sumsel. Karna media kartu *Domiloka* dapat dikatakan praktis jika peserta didik tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan peryataan (Suhada, 2025). Fungsi media pembelajaran salah satunya adalah dapat membangkitkan motivasi belajar yang mana peserta didik yang sebelumnya jenuh dengan pembelajaran monoton dapat menjadi tertarik karena adanya media pembelajaran. Dibuktikan dari hasil angket dalam uji coba one to one didapatkan nilai rata-rata 92% dan hasil angket respon siswa tahap uji coba *small group* didapatkan hasil rata-rata 93,6% berdasrkan rata-rata di atas dapat dikegori produk "sangat praktis" untuk digunakan. Berdasarkan pembahasan di atas, maka hasil penelitian dari pengembangan kartu *Domiloka* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SDN 88 Palembang didapatkan hasil sangat valid dan praktis.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian oleh (Sabella, 2022). Yang menunjukan hasil penelitian dinyatakan valid setelah didapatkan hasil nilai kepraktisan sebesar 92,7% dari respon guru dan 92% dari respon siswa sehingga media ini termasuk dalam kategori "praktis".berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan dan kebermanfaatan maka media kartu domino ini bisa dipakai dalam perjalanan Matematika.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilakukandengan beberapa tahapan pengujian yaitu pengujian kevalidan dan penguji kepraktisan media. Oleh sebab itu,beberapa tahapan telah dilalui oleh peneliti, mulai dari analisis,desain,pengembangan,penerapan,dan evaluasi. Agar terciptanya sebuah media pembelajaran kartu *Domiloka* siswa kelas IV SD yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasrkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran,penggunaan media *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *Domiloka* (Domino Kearifan Lokal) Sumsel menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, selain itu tampilan dan konsep permainan pada media *Domiloka* mampu menarik perhatian peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkaan semangatbelajar peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan tidak monoton, melalui kegiatan bermain sambal belajar peserta didim dilatih umtuk berkerja sama dalam kelompok, berdiskusi,dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu media *Domiloka* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir strategis, meningkatkan keaktifan peserta didik dalampembelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian mengenai pengembangan Kartu *Domiloka* pada Mata Pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD 88 Palembang dapat disimpulkan bahwasanya:

1. Pengembangan kartu domino padamata pelajaran matematika untuk kelas IV SDN 88 Palembang, dikerjakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan yang dukerjakan yaitu *Anlysis, Design, Development, Implementation,dan Evaluation.* Media yang diuji kevalidanya oleh para ahli didapati rata-rata **90,81%** dengan kriteria **sangat valid.**
2. Produk (media) yang telah diuji ke praktisannya melalui angket respon siswa dari tahap uji coba *one to one* dan *small group* di dapati rata-rata **93,6%** dengan kriteria **sangat praktis**.

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, maka pengembangan kartu *Domiloka* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa media kartu *Domiloka* yang dikembangkan memiliki kriteria **sangat valid dan praktis.**

5. DAFTAR PUSTAKA

Bahroni. (2025). Pengaruh Penggunaan Kartu Domino Terhadap Penguasahan Mufrodat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*, 2477-2143.

Dewi. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI Aceh.* Aceh: Muhammad Zaini.

Erlina, s. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurna lilmiah Propesi Pendidikan, 6*, 686- 690.

Fairuz, A. V. (2025). Pengembangan Media *Domino Card States Of Matter* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*, 48-50.

Haritsa, M. (2024). Pengembangan Media KADO (Kartu Domino Ragam Budaya) Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Masbagik Timur. *Jurnal Rview Pendidikan dan Pengajaran, 7*, 12926.

Hidayat. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design,Development, Implementation and Evaluation)* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1*, 28-38.

Istyasiwi. (2021). Pengembangan Media Dgital Kartu Domino Rantai Maknan(Dorma) Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 254-263.

Juniardi, I. (2023). Pengembangan Media Kado (Kartu Domino) Dengan *Barcode* Materi Sejarah Kemerdekaan Di Kelas VI SD. *Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*.

Kurniawati. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sokolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*, 1046- 1059.

Muthoharoh. (2020). pengembangan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 7*, 179- 194.

Nedianna, U. S. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indoesia) Pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, 5*.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Nirmala. (2022). Problematika Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*, 393.

Pelangih, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelaaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Junral Sasindo Unpam, 8*, 79-96.

Rahmawati. (2024). Pengunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Hore Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negri Teleng. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 1*, 56-64.

Sabella. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 132-140.

Sartini. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Jural Ilmiah Pgsd Stkip Subang, 7*, 1348- 1363.

Suhada, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Pada Materi Sistem Komputer. *Jurnal Pendidikan Informasi, 5*, 229-239.

Yaumi. (2021). *Teknologi Pendidikan Teori Dan Aplikasi.* Padang Sumatera Barat: Azzia.