

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia telah mengalami banyak perubahan dari masa ke masa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia, kurikulum harus disusun dan dirumuskan ke dalam program tertentu karena kurikulum merupakan bagian penting dari pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana dan proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki berbagai kemampuan dan keterampilan yang ada pada dirinya, masyarakat dan negara.

Pendidikan di Indonesia memiliki peranan yang penting untuk kelanjutan hidup Bangsa dan Negara. Dimana pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan Bangsa dan Negara. Kemajuan bangsa dan negara dalam bidang pendidikan merupakan investasi yang berkelanjutan juga bagi masyarakat.¹ Karena didalam bidang pendidikan sendiri memfokuskan kegiatan transfer ilmu pengetahuan pada proses belajar mengajarnya.² Dimana pendidik harus mampu mengembangkan potensi siswa. Diantaranya kognitif, afektif, dan psikomotorik. Potensi kognitif siswa berkaitan dengan pengetahuan,

¹ Siti Suprihatin, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', Promosi (*Jurnal Pendidikan Ekonomi*), Vol.3, No.1 (2015),73.

² Wahyullah Alannasir, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki', *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, Vol.2, No.2 (2016).82

Afektif berkaitan dengan sikap siswa dan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa. Pendidikan adalah hidup anak itu sendiri, yaitu segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup tersebut yang bermuara pada pembentukan kedewasaan. Seperti yang dikatakan oleh Sudirman dkk, bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk meraih dewasa atau kedewasaan mental dalam hidupnya. Sebagaimana yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam rangka 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.³

Berhubungan dengan Undang-Undang diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan alat untuk mengembangkan bakat serta keterampilan untuk menjalani kehidupan dimasa mendatang.⁴ Oleh karena itu, untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan merupakan cara utama yang dapat dilaksanakan untuk memajukan pendidikan Negara. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang

³ Sisdiknas, 'UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas', *UU RI No,20 Tahun 2003*, Mm (2003).

⁴ Riske Nuralita Lingga Dewi And Alfi Laila, 'Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas Iii Sdn Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015', *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2, No.2 2015,171.

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Sebagaimana Allah menjelaskan pada Q.S Az-Zumar ayat 9

mengenai tujuan pendidikan dimana Allah berfirman:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ (الزمر: ٩)

Artinya: (Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran .(QS Az-Zumar (23): 9).⁶

Abbudin Nata menyebutkan bahwa sikap yang demikian itu merupakan salah satu ciri dari ulul albab yaitu orang yang menggunakan fikiran, akal dan nalar untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, dan menggunakan hati untuk mengarahkan dan menggunakan ilmu pengetahuan tersebut pada tujuan peningkatan akidah dan ketinggian akhlak yang mulia.⁷ Selanjutnya Allah juga menjelaskan mengenai tujuan pendidikan dalam Q.S. Al-Imran ayat 104 yang berfirman:

⁵ Nasional Departemen Pendidikan, ‘Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional’, in *Jakarta: Depdiknas*, 2003, xxxiii, 79192564.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya, Edisi Disempurnakan*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2010), 416.

⁷ Mardiah Mardiah, ‘Tujuan Pendidikan Dalam AL-Qur’an’, *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4, No.1 ,2019, 99.

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (آل عمران ١٠٤)

Artinya: Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. (QS. Ali Imran (3):104).⁸

Berhubungan dengan ayat di atas dapat dipetik kesimpulan bahwa Allah memerintahkan untuk berbuat baik dan mencegah berbuat munkar. Dari tujuan pendidikan dapat disimpulkan bahwa sebagai guru agar mengajarkan ilmu pengetahuan yang baik kepada siswanya agar siswa dapat dikembangkan dan dimanfaatkan di masa mendatang. Pengetahuan yang baik yang sudah diajarkan oleh guru akan berdampak baik tetapi dampak baik pada siswa tidak akan lepas dari situasi yang ada di sekitarnya. Misalnya pada situasi sekarang ini dimana system pendidikan di Indonesia sulit untuk berkembang sebagaimana pendidikan di Indonesia sebelumnya.

Berdasarkan observasi di MIN 4 Tulungagung pada bulan maret dimana wabah pandemik masih sangat tinggi. Siswa juga sudah terlanjur nyaman dengan pembelajaran di rumah serta siswa sudah asyik bermain di rumah dan sudah bosan untuk memasuki sekolah dikarenakan pembelajaran pada masa pandemic ini dilaksanakan dengan sistem daring dan luring yang bahkan terkadang membingungkan siswa. Sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran yang didapatkan tidak dapat maksimal seperti dahulu. Kendala yang banyak ditemui

⁸ Departemen Agama RI,.. 19.

misalnya tugas yang diberikan kepada siswa tidak ada penjelasannya bahkan hanya diberikan link saja untuk mengerjakan.⁹

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dengan adanya banyak kendala yang dialami siswa selama masa covid 19 ini akan memberikan dampak kebosanan siswa dalam belajar baik pembelajaran secara luring ataupun daring di era new normal. Sehingga untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar maka diperlukan adanya inovasi dan kreativitas dari guru melalui pembelajarannya. Misalnya di era new normal guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami materi dan siswa tidak mudah bosan. Jadi, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran.¹⁰

Sejalan dengan uraian di atas bapak Anam selaku wali kelas IV mengatakan bahwa:

“Masa pandemi ini membawa inovasi pendidikan baru, karena diharuskan siswa memakai teknologi. Didunia pendidikan sendiri ini adalah hal baru karena belum pernah diterapkan di sekolah dasar. Dan bagaimana lagi kita sebagai guru hanya bisa mengandalkan dan menyesuaikan kondisi yang ada. Walaupun penggunaan teknologi dalam belajar ini banyak positif dan negatifnya. Untuk positifnya anak bisa menggunakan teknologi. Untuk negatifnya pembelajaran yang biasanya menggunakan media sekarang hanya sekedar melihat youtube atau video yang guru kirim dan anak tidak tau secara langsung. Untuk nilainya sendiri berbeda dengan yang sebelum pandemi. Nilai siswa sekarang mempengaruhi minat belajar. Karena mungkin pandemi siswa banyak libur makanya terkadang untuk mengerjakan tugas saja susah jadi nilainya juga menurun.”

Menurut Gubernur Jawa Timur tingkat minat baca siswa di Jawa Timur menurun dilihat dari Indeks literasi dari 34 provinsi di Indonesia yaitu peringkat ke 26 dengan aktivasi baca di kisaran 33,19 pada tahun

⁹ Hasil Observasi pada bulan Juli 2021 di MIN 4 Tulungagung

¹⁰ *Ibid.*,

2019.¹¹ Selanjutnya akibat dari masa Covid 19 yang melanda Indonesia membuat sistem pembelajaran yang biasanya tatap muka menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh ini membuat sejumlah provinsi di Indonesia minat belajarnya menurun. Hal ini dirangkum dari FSGI (Forum Derikat Guru Indonesia) bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi zoom ataupun google meet dari hari ke hari semakin menurun.

Seperti yang terjadi di kawasan Nusa Tenggara Barat (NTB), pada fase pertama saat belum ada bantuan kuota, keikutsertaan siswa mencapai 60%. Akan tetapi, pada fase dua keikutsertaan menurun 20%. Turunnya semangat belajar peserta didik ini pun dikeluhkan oleh beberapa guru karena tidak bisa mengajar dengan menggunakan media.¹² Nurmadiyah dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah benda yang dapat dilihat dan didengar sebagai alat penghubung proses interaksi antara siswa dan guru dalam belajar.¹³

Pernyataan ini sesuai dengan Afifah yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyapai informasi antara dua belah pihak untuk menyampaikan informasi mengenai suatu benda.¹⁴ Jadi, media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang dilakukan oleh dua belah pihak untuk memudahkan adanya interaksi dalam proses belajar, serta dapat menjalin hubungan baik antara guru dan siswa serta

¹¹ Mega Putra Ratya, Khofifah Minta Guru Dorong Minat Baca Siswa Berbasis Digital, diakses dari detik.com

¹² Saifan Zaking, FSGI Sebut Minat Belajar Peserta Didik Menurun 20 Persen saat PJJ Fase 2, diakses dari Jawa Pos tahun 2022.

¹³ Nurmadiyah, 'Media Pendidikan', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, Vol.5, No.1 2016, 45.

¹⁴ Ulfah Nur Afifah, 'Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Semnasbama*, Vol.5,.No.1 2021, 3.

dapat juga mengatasi masalah mengenai kebosanan siswa.¹⁵ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara dengan salah satu guru MIN 4 Tulungagung mengatakan bahwa guru hanya mengandalkan LKS. Padahal media pembelajaran diakui oleh beberapa guru dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi oleh siswa. Tetapi pada kenyataannya guru menganggap bahwa membuat media pembelajaran memerlukan persiapan, lalu media itu dianggap mahal, tidak bisa menggunakannya bahkan media digunakan untuk hiburan. Dan guru menggunakan metode diskusi saja bahkan tidak menggunakan media. Metode diskusi ialah suatu proses yang melibatkan dua atau lebih individu yang berintegrasi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai

¹⁵Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2, 2018, 104.

tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui cara tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah.¹⁶

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu media yang dirasa cocok untuk menunjang proses pembelajaran yaitu kartu domino dalam pokok bahasan ini dianggap tepat untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kartu domino merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisikan sebuah pertanyaan yang ada di ruas atas dan sebuah jawaban di ruas bawah yang dikemas dalam bentuk menarik berupa gambar mengenai materi yang terkait. Media pembelajaran berupa kartu domino ini memiliki sifat yang mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar sambil bermain sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung dan merupakan media pembelajaran edukatif.¹⁷

Pujiati berpendapat bahwa pembelajaran dengan kartu domino merupakan salah satu pembelajaran dengan permainan edukatif yang memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar

¹⁶ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Offset, 2009), 133

¹⁷ Susi Irmawati, 'Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbasis Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran', *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, Vol. 3, No.4, 2015, 114.

yang baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar.¹⁸ Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yasa Umami Setiawan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino pecahan layak digunakan dalam materi pecahan di kelas IV dan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas IV pada materi pecahan.¹⁹ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahaju menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada materi operasi pecahan meningkat setelah berlatih menyelesaikan soal dengan kartu domino pintar.²⁰

Penelitian tentang kartu domino ini sudah banyak dilakukan seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Fauzan Nurhamidin dimana terjadi peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media domino untuk penguatan kemampuan siswa.²¹ Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu domino mampu menjadi media iyang dapat menumbuhkan kemampuan siswa. Tetapi penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan tersebut terdapat pada modifikasi media kartu domino dan materi yang digunakan dimana pada penelitian terdahulu materi yang sering digunakan adalah matematika dan pada penelitian yang sekarang materi yang akan digunakan adalah tematik. Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari

¹⁸ Desak Putu dkk, Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa, *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, Vol. 3, 2013, 5.

¹⁹ Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, and Aan Subhan Pamungkas, 'Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, Vol.12, No.1, 2020, 3.

²⁰ Rahaju dan Semin Rudi Hartono, 'Pembelajaran Operasi Pecahan Dengan Kartu Domino Pintar', *JIPMat*, Vol.1, No.2, 2017, 173.

²¹ Fauzan Nurhamidin, 'Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan', *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol.6, No.4, 2019, 3.

suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.²²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan dalam sebuah pembelajaran dapat menarik minat siswa, sehingga siswa diharapkan dapat ikut aktif dalam belajar. Media domino ini diharapkan dapat memberikan sebuah tantangan serta minat dalam melaksanakan pembelajaran berbentuk kelompok. Media domino ini diharapkan dapat menjadikan solusi bagi guru untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar dikelas karena imedia ini dikemas dengan permainan dan dilaksanakan berkelompok. Dimana idengan iberkelompok isiswa akan lebih aktif karena bisa berkomunikasi dengan temanya.

Berdasarkan paparan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino ini sangat penting digunakan untuk menambah minat siswa. sehingga seorang peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Domino Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MIN 4 Tulungagung”.

²² Mohamad Muklis, Pembelajaran Tematik, *Jurnal Fenomena*, Vol. IV, No. 1, 2012. 66

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kurang adanya inovasi dalam pembelajaran tematik mengenai media pembelajaran.
- b. Pengembangan media dalam bentuk kartu belum dilakukan.
- c. Peserta didik kurang berantusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran yang membosankan.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk domino card. Media pembelajaran berupa permainan yang akan dikembangkan hanya menyangkut pelajaran tematik tema 7.
- b. Peneliti hanya melakukan penelitian di Kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana desain media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung?

- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung ?
- c. Bagaimana Implementasi media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung ?
- d. Bagaimana efektivitas media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran domino card dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung

D. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media kartu domino untuk kelas IV di MIN 4 Tulungagung. Hasil media pembelajaran yang akan dikembangkan mempunyai beberapa spesifikasi yang berbeda dengan kartu domino pada umumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Media kartu domino ini menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak. Bahannya kuat, diperoleh dengan mudah dan harga relative murah, sehingga dapat digunakan secara berulang. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media yaitu dari kertas dan plastic.
2. Media pembelajaran kartu domino mudah untuk dibawa kemana-mana karena dapat diletakkan di kotak penyimpanan dan dari segi ukuran tidak terlalu besar.
3. Media pembelajaran kartu domino ini dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, karena media yang digunakan akan mengembangkan aspek berpikir anak.
4. Media kartu domino memiliki karakteristik :
 - a. Kartu domino modifikasi di cetak menggunakan kertas ivory 260.
 - b. Kartu berbentuk persegi panjang yang memiliki ukuran panjang 11 x 5 cm dengan ketebalan 0,2 mm dan berat 260 gr.
 - c. Kartu domino modifikasi ini memiliki 23 kartu. Setiap kartu terdiri dari dua bagian yaitu ruas kiri dan ruas kanan. Dimana kartu yang pertama diawali dengan start yang terletak di ruas kiri dan kartu terakhir diakhiri dengan finish yang terletak di ruas kanan
 - d. Warna yang akan dominan muncul adalah warna cerah yang cocok untuk dunia anak.
 - e. Kartu berisi mengenai materi tematik tema 7.
 - f. Disesuaikan dengan KD.

E. Kegunaan Penelitian dan pengembangan

Secara umum, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru. Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk guru dalam melakukan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Mengetahui perkembangan dunia pendidikan mengenai media pengembangan yang dihasilkan.
- 2) Menghasilkan sebuah produk berupa media kartu domino dalam pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

- 1) Media yang dihasilkan digunakan dalam pembelajaran tematik tema 7.
- 2) Meningkatkan kreasi dan inovasi guru dalam proses evaluasi pembelajaran.
- 3) Menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Mengurangi rasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran
- 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Lembaga

- 1) Hasil produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.
- 2) Sebagai referensi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran Domino

Card :

1. Asumsi

Dugaan yang diharapkan peneliti:

- a) Mewujudkan media domino card yang memiliki kualitas yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- b) Guru mampu menggunakan media domino card dalam evaluasi pembelajaran.
- c) Media domino card merupakan media yang menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan minat belajar.

Peneliti menyadari mengembangkan media pembelajaran memiliki keterbatasan. Keterbatasannya pada:

1. Produk yang akan dikembangkan terfokus pada minat belajar peserta didik.
2. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada media kartu domino.
3. Produk yang akan dihasilkan merupakan media visual.

G. Penegasan Istilah

Memahami dari permasalahan yang dibahas maka dibutuhkan penegasan dari penulis untuk membahas judul penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan

Secara konseptual penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk.²³

2. Media pembelajaran

Secara konseptual media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.²⁴

3. Tematik

Secara konseptual pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.²⁵

4. Minat belajar

Secara konseptual minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati,

²³ Sigit Purnama, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.4, No.1, 2016, 123.

²⁴ Tafonao....., 104

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 254

keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).²⁶

5. Media Kartu Domino

Secara Konseptual kartu domino adalah kertas tebal yang berukuran kecil yang digunakan untuk bermain dimana setiap kartu dibagi menjadi dua bagian setiap bidangya berisi 0-6 titik dengan bermata bertitik besar tiap kartu. Kartu domino ini dibatasi oleh garis tengah yang di rancang terdapat ruas kanan dan ruas kiri, yang dari tiap ruas memiliki titik bulat yang berbeda.

H. Operasional

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa kartu domino modifikasi tematik. Media pembelajaran ini berisi materi tematik tema 7 untuk kelas IV khususnya semester dua. Materi yang dipelajari terdiri dari beberapa mata pelajaran. Media berisi kegiatan pemahaman materi dan soal yang dilakukan oleh peserta didik. hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan memberikan dorongan dan mengembangkan ide kreatif serta perhatian individu pada suatu pembelajaran.

I. Sistematika Pembahasan

Teknik penulisan tesis ini disusun dengan mengacu pada buku pedoman penulisan tesis.²⁷ Secara teknik, penulisan tesis dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *pertama*, bagian awal tesis yang didalamnya

²⁶ Andi Achru, Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran, *Jurnal Idaarah*, Vol.3, No.2, 2019, 207

²⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Tesis, Disertasi dan Makalah Pascasarjana IAIN Tulungagung Tahun Akademik 2020*, (Tulungagung: Pascasarjana IAIN Tulungagung, 2020), 36

memuat beberapa halaman yang terletak pada sebelum halaman yang memiliki bab. *Kedua*, bagian inti tesis yang didalamnya memuat beberapa bab dengan format (susunan/sistematika) penulisan disesuaikan pada karakteristik pendekatan pengembangan. *Ketiga*, bagian akhir tesis meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berisi lampiran foto atau dokumen-dokumen lain yang relevan, serta daftar riwayat hidup.

Penelitian dalam tesis ini disusun terdiri dari lima bab, satu bab dengan bab lain saling ada keterkaitan dan ketergantungan secara sistematis. Artinya, pembahasan dalam tesis telah disusun secara berurutan dari bab satu hingga lima. Oleh karena itu, dalam pembacaan tesis ini harus diawali dari bab satu terlebih dahulu, kemudian bab ke dua dan seterusnya secara berurutan hingga bab ke lima. Hal ini, bertujuan agar pembaca mampu memahami isi tesis secara utuh dan menyeluruh. Adapun sistematika pembahasan tesis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian Inti

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, spesifikasi produk,

kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan, penegasan istilah, operasional, sistematika pembahasan.

Latar belakang penelitian menguraikan tentang pentingnya pengembangan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.

Perumusan masalah menguraikan tentang, *pertama* identifikasi masalah yang ada di sekolah tersebut. Hal itu meliputi, belum dikembangkan media pembelajaran. *Kedua*, pembatasan masalah yang dibatasi sebagai berikut: produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk kartu domino. Hanya menyangkut mata pelajaran tematik tema 7. *Ketiga*, rumusan masalah berisi pertanyaan tentang pengembangan media dan meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung. Hal ini meliputi, bagaimana desain media, pelaksanaan pembelajaran, dan efektivitas media pembelajaran.

Tujuan penelitian mendeskripsikan tentang desain pengembangan media pembelajaran kartu domino, pelaksanaan pembelajaran menggunakan kartu domino dan efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIN 4 Tulungagung.

Hipotesis penelitian mendeskripsikan dugaan/jawaban sementara atas suatu fenomena/permasalahan penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya dengan bukti-bukti/data. Dimana adakah perbedaan minat belajar antara pembelajaran tidak menggunakan

media pembelajaran kartu domino dan menggunakan media pembelajaran kartu domino.

Spesifikasi Produk mendeskripsikan secara khusus mengenai pengembangan media yang akan digunakan dan berbeda dengan media yang secara umum. Meliputi, bahan yang digunakan, keunggulan, dan karakteristik dari media yang akan dikembangkan serta disesuaikan dengan KD.

Kegunaan penelitian mendeskripsikan mengenai harapan dari produk pengembangan yang dihasilkan ini bagi guru, peneliti, bagi peserta didik, agar pembaca mampu menemukan alasan teoritis dari sumber yang terpercaya.

Asumsi pengembangan mendeskripsikan dugaan yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut: yaitu dapat mewujudkan media yang memiliki kualitas dan dapat menarik perhatian siswa, serta dapat digunakan sebagai evaluasi dan peningkatan minat siswa. Penegasan Istilah mendeskripsikan mengenai upaya untuk menghindari kesalahan pemahaman atau penafsiran dari pembaca mengenai penelitian yang dilakukan.

Sistematika mendeskripsikan mengenai bagian dari penulisan tesis mulai dari awal sampai akhir.

b. Bab II Landasan Teori dan Kerangka berpikir

Bab ini berisi uraian tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar yang digunakan dalam penelitian dan

penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian dan paradigma penelitian.

Landasan teori dari penelitian ini terdiri dari teori mengenai pengembangan media pembelajaran, teori mengenai kartu domino dan teori mengenai minat belajar siswa. Dengan kata lain, bab ini berisi teori-teori tentang "*Pengembangan Media Pembelajaran Domino Card dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung*".

Penelitian terdahulu berisi tentang hasil penelusuran tesis dan jurnal penelitian dengan tema yang sama atau mirip. Yaitu seputar pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. namun, dengan posisi yang berbeda dengan penelitian yang peneliti teliti. Hal ini, bertujuan untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi bagi penulisan tesis berikutnya.

Kerangka berpikir menggambarkan tentang skema dan deskripsi yang menggambarkan konsep yang menjadi pijakan bagi peneliti untuk menggali data tentang "*Pengembangan Media Pembelajaran Domino Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung*".

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang uraian terkait jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk.

Selanjutnya berisi prosedur pengembangan yang berisi angka-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Dan yang terakhir berisi Uji Coba yang mendeskripsikan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan observasi, angket dan wawancara dan teknik analisis data yang berisi teknik kualitatif dan kuantitatif.

d. Bab IV Hasil penelitian dan pengembangan

Pada bab ini berisi tentang penyajian data uji coba, analisis data penelitian, revisi produk yang sudah dikembangkan peneliti. Dan pembahasan yang disesuaikan dengan rumusan masalah.

e. Bab V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil peneliti dari kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini berisi tentang daftar rujukan, lampiran, dan biodata penulis.