

# DEVELOPMENT OF DICE MEDIA BASED ON ISLAMIC SHAPE TO TRAIN CREATIVITY OF STUDENTS IN CLASS III SD/MI

## PENGEMBANGAN MEDIA DADU BERBASIS NUANSA ISLAMI UNTUK MELATIH KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI

Andika Surya Perdana<sup>1\*</sup>, Nur Azmi Alwi<sup>2</sup>, Yulia Maulani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

\*Corresponding Author: [andikaperdana073@gmail.com](mailto:andikaperdana073@gmail.com)

Naskah diterima: 11 November; direvisi: 3 Mei; disetujui: 4 Juni

### ABSTRACT

This study aims to develop dice media that has been developed by previous researchers, the development of previous media has not been effective in its use and there is no Islamic nuance and creativity skills in the learning media, so this research develops dice media based on Islamic nuances on the theme of growth and development of living things. to train the creativity of third grade SD/MI students. This research is also to find out how the expert opinion on dice media based on Islamic nuances on the theme of growth and development of living things to train the creativity of third grade elementary school / MI students and find out the response of educators to dice media based on Islamic nuances on the theme of growth and development of living things to train student creativity. From the research conducted, the opinions of experts on the dice media with Islamic nuances on the theme of growth and development of living things to train the creativity of students got very valid and practical criteria, with an average assessment of media experts of 90.12%, linguists' assessments of 86 ,6% and material/content expert assessment 87,13%. The response of educators to the dice media with Islamic nuances to train the creativity of students received an assessment of 91.36%. The results of this study indicate that the dice media based on Islamic nuances to train the creativity of students on the theme of growth and development of living things in class III SD/MI can be used as learning media.

**Keywords:** : *Development, Islamic nuance-based dice media , practice creativity.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media dadu yang pernah dikembangkan peneliti-peneliti sebelumnya, pengembangan media sebelumnya belum efektif dalam penggunaannya serta belum terdapat nuansa islami serta keterampilan kreativitas pada media pembelajaran tersebut, sehingga penelitian ini mengembangkan media dadu berbasis nuansa islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kreativitas peserta didik kelas III SD/MI. Penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana pendapat ahli terhadap media dadu berbasis nuansa islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kreativitas peserta didik kelas III SD/MI dan mengetahui respon pendidik terhadap media dadu berbasis nuansa islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kreativitas peserta didik. Dari penelitian yang dilakukan, pendapat para ahli terhadap media dadu bermotif nuansa islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kreativitas

peserta didik mendapat kriteria sangat valid dengan praktis, dengan rata-rata penilaian ahli media sebesar 90,12%, penilaian ahli bahasa 86,6% dan penilaian ahli materi/isi 87,13%. Respon pendidik terhadap media dadu bermotif nuansa islami untuk melatih kreativitas peserta didik mendapatkan penilaian sebesar 91,36%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media dadu berbasis nuansa islami untuk melatih kreativitas peserta didik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD/MI dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** pengembangan, media dadu, nuansa Islami, kreatifitas

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional abad 21 menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global, upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang sebagai alat untuk membangun sumber daya manusia yang bermutu tinggi adalah pendidikan. (Trianto., 2014)

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan peserta didik supaya dapat mensejahterakan dirinya sendiri. Pendapat ini tak jauh berbeda dengan tujuan pendidikan didalam UU Nomor 20 Tahun 2003, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Kemenag., UUD no. 20 tahun 2003)

Selain berperan penting dalam kehidupan manusia pendidikan juga salah satu alat untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Manusia berkualitas ditentukan oleh tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dan hal demikian diperoleh melalui pendidikan. Melalui pendidikan manusia bisa memiliki kemampuan berfikir kritis, kreatif, unggul yang memiliki nilai tambah, hingga mencapai peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tantangan era globalisasi.

Pendidikan adalah proses tanpa akhir yang tidak pernah berakhir (Intan Sari & Eka Purnama, 2015) Pendidikan juga dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengetahui berbagai ilmu pengetahuan. kemampuan yang dimaksud berbentuk keterampilan- keterampilan yang akan menjadi bekal bagi peserta didik saat terjun di masyarakat. Ilmu pengetahuan menjadi sarana utama daya saing peserta didik di dunia kerja. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan adalah salah satu aspek penting pemberdayaan manusia. (M. Agung Furwanto., 2017).

Pendidikan selalu berkaitan dengan menuntut ilmu dan menuntut ilmu kewajiban bagi setiap orang beriman, khususnya kaum muslim. Allah Subhanahu Wa Ta’ala akan meninggikan beberapa derajat bagi orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini tertuang dalam surat Al- Mujadilah ayat 11. Yang artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al- Mujadilah:11)

Dari ayat di atas, telah jelas bahwa orang yang memiliki iman dan yang mempunyai pengetahuan akan dinaikkan tingkatannya oleh Allah. Pendidikan sebagai

usaha untuk membina dan mengembangkan pribadi manusia, aspek rohani dan jasmani juga berlangsung secara bertahap.

Ilmu tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga pengetahuan berkaitan dengan kemajuan zaman, selain itu ilmu juga bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan dari pemilik ilmu itu sendiri. Saat ini tantangan abad 21, dunia mengalami perubahan yang sangat cepat, perubahan ini menyangkut di segala bidang, yaitu bidang ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, dan informasi. Perubahan ini perlu diantisipasi dengan menguasai keterampilan abad 21 diantaranya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, komunikasi, dan kolaborasi. (Wayan Redhana., 2019)

Tantangan abad 21 yaitu dunia mengalami perubahan yang sangat cepat, perubahan ini menyangku di segala kehidupan, yaitu bidang ekonomi, teknologi, komunikasi, dan informasi termasuk pada sector pendidikan (Ghufron, 2018). Perubahan ini perlu diantisipasi dengan menguasai keterampilan abad 21 diantaranya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kraektivitas, inovasi, komunikasi dan kolaborasi.

Keterampilan abad 21 sekarang terkait dengan kurikulum 2013, karena pada saat ini yang digunakan oleh dunia pendidikan adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sudah dilaksanakan di sekolah-sekolah, namun belum maksimal dan masih terlihat gejala-gejala dalam pelaksanaan kurikulum ini diantaranya:

1. Penyusunan konten kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tidak seksama sehingga menyebabkan ketidakselarasan.
2. Sulitnya mengubah mindset pendidik, perubahan proses pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered.
3. Sulitnya pendidik mengintegrasikan mata pelajaran kepada peserta didik.
4. Minimnya penggunaan media belajar.
5. Rendahnya moral spiritual dan budaya membaca (literasi).

Ketidaksiapan pendidik menerapkan metode pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menyebabkan beban juga tertumpuk pada siswa sehingga menghabiskan waktu siswa di sekolah dan di luar sekolah.

Dari beberapa gejala di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa ternyata masih banyak gejala-gejala yang terlihat bahkan memang terjadi, oleh karenanya penulis akan memberikan salah satu solusi terhadap satu gejala diantara gejala-gejala di atas dan penulis menfokuskan pada minimnya penggunaan media belajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. (Syaiful Bhari Djarmah., 2010). Media dapat membantu apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata. Bahkan penjelasan materi pelajaran dapat dijelaskan dengan media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi daripada tanpa bantuan media.

Mengatasi tantangan abad 21, maka pemerintah menyesuaikan dengan menerapkan kurikulum 2013, pada pelaksanaan kurikulum 2013 peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan abad 21. Mewujudkan peserta didik yang terampil, salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam proses pendidikan yaitu dengan membuat media belajar sebagai media yang inovatif dan kreatif. Idealnya media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan keterampilan abad 21 salah satunya yaitu kreativitas peserta didik. Oleh karena itu pendidikan abad 21 harus mampu melahirkan peserta didik yang kreatif, inovatif dan mampu beradaptasi sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi di masyarakat.

Bethany (2014) mengemukakan proses penyampaian pesan/materi dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (peserta didik)

Sebagai mediator pendidik hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar-mengajar. Namun kenyataan dilapangan menunjukkan adanya pendidik yang mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan terlalu terpaku pada buku. Pendidik juga beranggapan bahwa metode ceramah yang digunakan merupakan metode yang paling mudah untuk digunakan tanpa harus mengeluarkan tenaga dan dana.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran saat itu juga. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada siswa agar suatu proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fadilah et al., 2020). Media pembelajaran adalah aspek vital dalam tiap pembelajaran yang memerlukan perhatian guru, dan fungsinya dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat penting (Apriliyani et al., 2014). Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik. Di samping itu, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, meningkatkan kreativitas peserta didik, dapat meningkatkan pikiran anak, perasaan anak, perhatian serta membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, untuk menyampaikan materi, pendidik harus menguasai berbagai macam strategi untuk dapat menarik perhatian peserta didik yaitu media pembelajaran. Untuk melahirkan peserta didik yang kreatif dan inovatif, pendidik juga harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang bisa dimainkan sangat diperlukan agar timbulnya sikap aktif serta kreatif peserta didik. Menurut Mansur terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media untuk peserta didik. (Dewi., 2017) Prinsip tersebut ialah dapat dimainkan sehingga menimbulkan kesenangan bagi peserta didik dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Salah satu media yang penulis gunakan adalah Media dadu yang menjadikan peserta didik tidak hanya membaca materi untuk memahami konsep tetapi dapat melakukan aktifitas sesuai dengan materi yang dipelajari untuk menemukan konsep yang diinginkan. Media dadu dapat menyajikan materi yang mempermudah peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan, menyajikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi, dan melatih pemahaman serta kreativitas peserta didik. (Andi Prastowo., 2011). Melalui penggunaan media dadu ini, pendidik dapat mengurangi verbalisme atau metode ceramah yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Penulis memberikan hal yang berbeda dalam media dadu ini dari media dadu sebelumnya dengan menambahkan nuansa islami, agar corak islam masih tampak pada saat proses penggunaan media belajar serta diharapkan munculnya salah satu karakter peserta didik yaitu religius. Produk yang dikembangkan berisi materi pada subtema 2 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Penulis memilih kelas III semester ganjil SDN 03 Alai Padang. Berdasarkan hasil wawancara, pendidik lebih menyarankan adanya media pembelajaran yang lebih membuat peserta didik aktif serta kreatif.

Berdasarkan uraian masalah dan pertimbangan salah satu solusi alternatif di atas, maka perlu dilakukan pengembangan media dadu berbasis nuansa islami dengan bentuk yang menarik dan dapat dipahami anak, sehingga pengenalan materi pada anak lebih optimal. Penggunaan media yang menarik salah satunya yaitu dengan media dadu berbasis nuansa islami. Hal ini melatar belakangi penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Dadu Berbasis Nuansa Islami untuk Melatih Kreativitas**

## **Peserta Didik Kelas III Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” di SD/MI”**

Dari latar belakang masalah di atas penulis merumuskan masalah penelitian ini: Bagaimana mengembangkan media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI? Bagaimana validitas media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI? Bagaimana praktikalitas media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI?

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI. Untuk mengetahui bagaimana validitas media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI. Untuk mengetahui bagaimana praktikalitas media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk melatih kretivitas peserta didik kelas III SD/MI

### **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development* atau *R & D*). Menurut Borg and Gall *Educational Re-search and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau penyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Tahapan penelitian tersebut terdiri dari *Define* (studi pendahuluan), *Design* (tahap perancangan), *Development* (tahap pengembangan), dan *Disemination* (tahap penyebaran). Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti membatasi sampai pada tahap *develop* (validasi, uji praktikalitas).

Langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model 4-D yang hanya dilakukan sampai tahap tiga, yaitu:

#### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pendefinisian adalah tahap dimana penulis mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi pendidik. (Asmara., 2018). Tahap pendefinisian adalah tahap dimana penulis mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi pendidik. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk mengembangkan Media Dadu Berbasis Nuansa Islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD/MI. Tahap ini meliputi 3 langkah pokok, yaitu:

##### **a. Analisis ujung depan**

Tahap analisis ujung depan dilakukan dengan menganalisis fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya di SDN 03 Alai Padang. Sehingga dibutuhkan pengembangan Media dadu Berbasis Nuansa Islami pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD/MI, dalam melakukan analisis ujung depan perlu mempertimbangkan beberapa hal sebagai alternative pengembangan pembelajaran, teori belajar, tantangan dan tuntutan masa depan. Analisis ujung depan diawali dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir, yaitu tujuan yang tercantum dalam kurikulum.

Analisis ujung depan dilakukan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai pendidik tentang cara mengajarkan tematik di kelas III, digunakan

untuk memunculkan dan menetapkan masalah-masalah dasar dalam pembelajaran tematik. Instrumen yang digunakan dalam analisis ujung depan adalah instrument wawancara dan observasi.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan Media dadu. (Trianto., 2015) Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik yang berkaitan dengan topic pembelajaran, media, format, dan bahasa yang dipilih dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis aspek-aspek yang relevan yang dibutuhkan dalam pengembangan Media dadu. Pemilihan materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik Media dadu berbasis nuansa Islami.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang Media dadu yang akan dibuat. dua langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

a. Pemilihan Gambar pada Media dadu

Pemilihan gambar pada Media dadu dilakukan untuk mengidentifikasi gambar pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, gambar pada Media dadu dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis kurikulum dan karakteristik target pengguna, dengan gambar yang menarik. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar, artinya pemilihan gambar pada Media dadu dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan Media dadu dalam proses pengembangan Media dadu pada pembelajaran di kelas.

b. Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang Media dadu sebagai media belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi criteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran tematik

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yaitu tahap penulis melakukan validasi kepada pakar ahli untuk menilai apakah produk perangkat pembelajaran yang dihasilkan sudah baik atau kurang baik untuk diujikan. Tujuan tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir Media dadu berbasis nuansa Islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli

Validasi ahli merupakan Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap produk yang dihasilkan yang telah mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui dari masukan sebagai bahan perbaikan. (Aenur Falah., 2016). Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Penilaian para ahli terhadap media dadu berbasis nuansa islami mencakup: media, bahasa, dan isi.

b. Uji Praktikalitas

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam penggunaannya. Karena keterbatasan kondisi saat ini, yaitu pandemi covid-19, maka praktikalitas hanya sampai pada pendidik saja.

Dari hasil langkah ke-3 ini, maka di dapatkan validasi ahli dibidang isi, validasi ahli dibidang bahasa dan validasi ahli dibidang media pembelajaran serta bentuk uji cobanya dengan salah satu bentuk instrumen penelitian yaitu angket.

Subjek penelitian ini adalah satu orang validator instrument angket validitas dan satu orang validator instrument angket praktikalitas. Validasi ditujukan pada para ahli Praktikalitas ditujukan pada pendidik: Satu ahli isi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa. Pendidik kelas III SD/MI (2 orang) Peserta didik kelas III SD/MI Sedangkan objek penelitian adalah Media dadu berbasis nuansa islami kelas III SD/MI tema 1 yang dikembangkan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran-saran oleh validator, sedangkan data kuantitatif skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas, dan praktikalitas.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, untuk mendapatkan data yang akurat adalah kuisioner/ angket, wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik. Lembar validitas dan praktikalitas dalam menilai media pembelajaran dalam melatih kreativitas peserta didik kelas III SD/MI. Aspek penilaian yang akan dinilai dari praktikalitas media yaitu dari segi kemudahan dan manfaat media serta kualitas isi dan teknis penggunaannya.

Analisis data dilakukan pada lembaran analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, angket validitas, dan angket praktikalitas. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kualitatif dengan penyajian data melalui pernyataan yang sesuai dengan aslinya pada kenyataan tanpa adanya perhitungan angka.

Analisis validitas ahli yang diisi oleh validator ahli media, materi dan bahasa dianalisis menggunakan skala likert dengan langkah-langkah:

- a. Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).
- b. Menjumlahkan skor total tiap-tiap validator dari jumlah seluruh indikator.
- c. Pemberian nilai validitas dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100 \%$$

Dimana :

V= Nilai akhir validitas

X = Perolehan skor

Y = Skor maksimu

**Tabel 2.1 Kriteria Nilai Validitas Instrumen**

No	Nilai Angka	Klasifikasi
1	81% – 100%	Sangat Valid
2	61% – 80%	Valid
3	41% – 60%	Cukup Valid
4	21% – 40%	Kurang Valid

No	NilaiAngka	Klasifikasi
5	0% – 20%	Tidak Valid

Media dadu dikatakan valid apabila hasil yang didapat berada dalam rentang 61% – 80%, dan dapat dilanjutkan ke uji coba praktikalitas.

Adapun teknik analisis data praktikalitas media pembelajaran di-analisis menggunakan skala likert dengan langkah-langkah:

- Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).
- Menjumlahkan skor total tiap-tiap validator dari jumlah seluruh indikator.
- Pemberian nilai praktikalitas dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100 \%$$

Dimana :

V= Nilai akhir praktikalitas

X = Perolehan skor

Y = Skor maksimum

**Tabel 2.2 Kriteria Nilai Praktikalitas media dadu**

No	NilaiAngka	Klasifikasi
1	81% – 100%	SangatPraktis
2	61% – 80%	Praktis
3	41% – 60%	CukupPraktis
4	21% – 40%	KurangPraktis
5	0% – 20%	TidakPraktis

Media dadu berbasis nuansa islami dikatakan praktis ketika hasil praktikalitas berada dalam rentang 61%– 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian diperoleh nilai validitas untuk kelayakan media adalah 90,12% dengan kategori sangat valid. Ditinjau dari perolehan penggunaan bahasa adalah 86,6% dengan kategori sangat valid. Begitupun dengan kelayakan isi mendapatkan persentase 87,13% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas Media Dadu Berbasis Nuansa Islami dengan penilaian orang 2 orang praktisi/pendidik kelas III SD/MI Padang diperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat praktis.

### 1. Analisis Validitas

Penilaian produk dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai kelemahan dan kekuatan produk yang dihasilkan. Hasil penilaian dari tiga orang validator mengenai validitas Media Dadu Berbasis Nuansa Islami tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhlu

Hidup untuk peserta didik kelas III SDN 03 Alai Padang telah dikategorikan sangat valid dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang disarankan oleh validator.

Hasil penilaian validitas untuk kelayakan mediadiperoleh adalah 90,12% dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa Media Dadu Berbasis Nuansa Islami sudah memenuhi syarat sebagai Media yang baik.

Dilihat dari perolehan penggunaan bahasa adalah 86,6% dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Media Dadu Berbasis Nuansa Islami sudah memenuhi syarat sebagai Media yang mudah untuk dipahami. Begitupun dengan kelayakan isi mendapatkan persentase 87,13% dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa isi dari Media Dadu Berbasis Nuansa Islami sudah memenuhi syarat dari Komoetensi Dasar dan Indikator sesuai dengan buku Tematik Kelas III SD/MI.

perbaikan Media Dadu Berbasis Nuansa Islami dari validator dengan spesialisasi masing-masing adalah persoalan kelayakan isi materi mengenai penambahan slide Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran. Sementara dari ahli bahasa yaitu pemilihan tanda baca serta ejaan, serta ahli media mengenai penambahan animasi yang lebih bagus.

## **2. Analisis Praktikalitas**

Hasil uji praktikalitas Media Dadu Berbasis Nuansa Islami dengan penilaian orang 2 orang praktisi/pendidik kelas III SD/MI Padang diperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa Media Dadu Berbasis Nuansa Islami Kelas III SDN 03 Alai Padang mudah dan praktis digunakan oleh pendidik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Telah dikembangkan media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III SD/MI.
- b. Media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dapat digunakan dengan kategori sangat valid dengan persentase dari ahli materi/isi sebesar 87,13% kategori sangat valid, selanjutnya dari ahli bahasa sebesar 86,6% kategori sangat valid dan dari ahli media sebesar 90,12% kategori sangat valid.

Media dadu berbasis nuansa islami tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dapat digunakan dengan kategori sangat praktis dengan persentase dari 2 praktisi sebesar 91,36% kategori sangat praktis.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pembimbing serta semua orang yang terlibat dalam penulisan artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliyani, Sudjarwo, & Pargito. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Studi Sosial*, 2 (2).
- Agung Furwanto, Muhammad. (2017). "Pengembangan Media Teka- Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP", Skripsi Sarjana Pendidikan, Lampung: Perpustakaan UIN Raden Intan.

- Bethany. (2014). Teknologi dan Media Pembelajaran. Diakses dari [http://sttbethany.blogspot.com/2014/10/ media-pembelajaran.html](http://sttbethany.blogspot.com/2014/10/media-pembelajaran.html). pada tanggal 9 Maret 2016, pukul 09.30 WIB.
- Bahri Djarmah, Syaiful. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi. 2017. *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1 (1), 1-16).
- Fadilah, S. N., Ika, C. R. N., & Yasa, A. D. (2020). Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. Seminar Nasional PGSD Unikama, 4, 205–210.
- Falah Putrid, Aenur. (2016). “Pengembangan LKS Sebagai Bahan Ajar”. Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Perpustakaan UNY.
- Ghufron, M. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018, 1(1), 332–337.
- Ibnu Badar, Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Intan Sari, P., & Eka Purnama, B. (2015). Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(1), 23–30.
- Kemenang, “ *Undang- undang republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*”.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, “Al-qur’anul Karim dan Terjemah”, (Jakarta: Tim Azziyadah Qur’an).
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Redhana,Wayan. 2019. *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia*”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No 1, 2019.
- Sasmita, Asmara. 2018. “*Pengembangan Modul Berbasis Quantum Learning Tema Ekosistem untuk Kelas V Sekolah Dasar*”. *Jurnal Refleksi Edukatka*, Nomor 8, Juni 2018.