

## PENGEMBANGAN MEDIA MIMBAR (DOMINO BERGAMBAR) MATERI KERAGAMAN SOSIAL, EKONOMI, BUDAYA, ETNIS, DAN AGAMA DI INDONESIA

**Ucha Ayu Junia**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

e-mail : [uchajunia@mhs.unesa.ac.id](mailto:uchajunia@mhs.unesa.ac.id)

**Putri Rachmadyanti**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Banyaknya guru kelas yang memerlukan media pembelajaran, membuat penelitian tentang media pembelajaran banyak diminati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media MIMBAR dengan materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia dan kelayakan media MIMBAR yang meliputi respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta validasi media dan validasi materi yang telah dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Tahapan penelitian pengembangan yang digunakan adalah tahapan penelitian pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sembilan langkah penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MIMBAR memiliki presentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori sangat layak yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa, diketahui bahwa respon siswa ketika menggunakan media MIMBAR memiliki kategori sangat baik dengan presentase sebesar 86% yang diambil dari rata-rata tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian.

**Kata Kunci** : Keragaman, MIMBAR, Media Pembelajaran

### Abstract

The classroom teachers who need instructional media, making research on learning media much in demand. This study aims to describe the development of MIMBAR media with material of social, economic, cultural, ethnic, and religious diversity in Indonesia and MIMBAR media feasibility which includes student response after following the learning process and media validation and material validation which has been done by experts in their field. Stages of research development used is the stages development research of Sugiyono. The results show that MIMBAR media has a feasibility percentage of 84% with very decent category obtained from the assessment of media experts and material experts. Based on the results of questionnaires that have been given to students, it is known that the response of students when using MIMBAR media has a very good category with a percentage of 86% taken from the average stage of product trials and trial usage.

**Keywords**: Diversity, MIMBAR, Learning Media

### PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu untuk mengenalkan peserta didik dalam dinamika kehidupan di masyarakat. Sesuai dengan Siradjuddin dan Suhanadji (2012:1) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam masyarakat serta menjadikan mereka sebagai warga negara yang baik serta berguna bagi bangsa dan negara. Pengajaran IPS di sekolah dasar yang baik adalah pengajaran IPS yang bermakna, terintegrasi, berbasis nilai, menantang, dan aktif untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik (Stahl dalam Susanto, 2014:38).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Sumur Welut III Surabaya, peneliti mewawancarai ibu NI yang merupakan salah satu wali kelas IV. Beliau memaparkan bahwa banyak siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam beberapa materi IPS salah satunya yaitu materi tentang Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Menurut beliau, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tersebut cukup banyak materi yang harus dipelajari dan juga dihafal. Ibu NI juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk lingkup materi tersebut masih dirasa kurang.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa didalam pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media yang *relevan*. Siswa juga mengatakan bahwa penggunaan media di dalam

pembelajaran sangat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Ibu NI juga berpendapat bahwa penggunaan media sangat berpengaruh pada tingkat ketertarikan siswa akan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Peneliti juga menemukan fakta bahwa banyak peserta didik yang sedang memainkan tradisional menggunakan kartu wayang tos ketika jam istirahat berlangsung. Para siswa terlihat sangat gembira memainkan permainan wayang tos tersebut. Hal tersebut sangat berbanding terbalik ketika siswa berada dalam jam pelajaran, siswa terlihat tidak tertarik dan terkesan acuh karena pembelajaran berfokus pada *teacher center* akibat tidak adanya media yang mendukung.

Susanto (2014:2) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang ada di tingkat sekolah perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pembelajaran IPS saat ini masih bersifat konvensional, jauh dari tuntutan pembelajaran zaman modern, dan kondisi lingkungan sekitar dimana siswa berada. Padahal pembelajaran yang ada di SD saat ini (K13) diarahkan untuk mengacu pada satu pembelajaran yaitu *student center* (komprehensif). Sehubungan dengan hal tersebut hendaknya proses pembelajaran IPS diajarkan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Hal ini sesuai dengan paparan dalam Permendikbud no 65 2013 bahwa pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Indriana (2011:15) menyebutkan bahwa media merupakan alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media sangat dibutuhkan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Karenanya, pembuatan media pembelajaran harus memuat isi materi pembelajaran sesuai dengan kriteria media pembelajaran. Hal ini otomatis akan mempermudah peserta didik dalam mengingat serta memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas lebih bermakna.

Ditinjau dari permasalahan yang terjadi, masalah utama terletak pada media sebagai perantara untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media inovatif yang dapat membuat proses pembelajaran dapat berjalan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan paparan Permendikbud no 65 Tahun 2013. Peneliti kemudian

mencoba mencari media yang inovatif dalam penyampaian materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan yaitu media cetak berupa Domino Bergambar pada materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Domino bergambar merupakan media pembelajaran yang praktis dari segi pembuatan maupun penggunaannya. Media domino juga merupakan salah satu media visual. Menurut Arsyad (2014:89) media visual bertujuan untuk memperkuat ingatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, banyaknya materi tentang keberagaman yang ada di Indonesia dapat dirangkum dalam satu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan media domino bergambar ini tidak lain adalah hasil pemikiran peneliti setelah melakukan observasi di lingkungan sekolah yang memperlihatkan fakta bahwa ketika jam istirahat siswa kelas IV sering memainkan kartu wayang tos.

Media domino yang digunakan bukan seperti kartu yang digunakan untuk berjudi, tetapi yang memiliki konsep yang hampir mirip dengan domino pada umumnya. Kartu domino bergambar ini menggunakan materi keragaman yang ada di Indonesia untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran yang berlangsung.

## **METODE**

### **Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan mengukur keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:311).

Penelitian pengembangan menggunakan langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono (2014). Tahapan penelitian pengembangan oleh Sugiyono (2014) menjelaskan tentang proses yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan tersebut dirancang secara terperinci dalam sepuluh tahapan untuk memecahkan masalah-masalah dalam penelitian yang dilakukan.

Peneliti mengembangkan produk penelitian yaitu MIMBAR atau domino bergambar pada materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia di kelas IV SDN Sumur Welut III Surabaya. Pengembangan produk media MIMBAR ini tidak lain adalah hasil analisis peneliti yang dilakukan melalui wawancara kepada subjek dan tempat yang akan diteliti. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti

melibatkan para ahli dibidangnya. Sehingga sebelum melakukan penelitian langsung ke lapangan, produk yang dihasilkan telah melewati tahap revisi dari para ahli.

Kesepuluh tahapan pengembangan produk pendidikan oleh Sugiyono membuat peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan tersebut. Namun, dalam prakteknya penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap kesembilan yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah maupun tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan. Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sesuai dengan langkah-langkah penelitian yang dipaparkan oleh Sugiyono (2014:298). Langkah-langkah penelitian yang dijelaskan oleh Sugiyono mencakup sepuluh tahapan penelitian pengembangan. Tetapi didalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada sembilan tahap. Pemilihan kesembilan tahap yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan ini tidak lain adalah terbatasnya kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan juga kesembilan tahapan tersebut sudah memenuhi aspek penelitian pengembangan yang diinginkan oleh peneliti untuk menghasilkan suatu produk dalam pendidikan. Tahapan-tahapan tersebut dirangkai dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran.

Dalam tahap prosedur pengembangan media MIMBAR ini menggunakan kesembilan tahapan penelitian pengembangan Sugiyono yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Mengumpulkan Informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Perbaikan Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk. Adapun prosedur pengembangan media MIMBAR adalah sebagai berikut :

Potensi dan Masalah, Dalam tahap ini potensi merupakan sebuah peluang yang bila dikembangkan akan memiliki nilai lebih, sedangkan masalah adalah sebuah penyimpangan yang terjadi akibat adanya keinginan dan hasil yang tidak sesuai. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan adalah menganalisis kondisi riil di lapangan, di kelas, di sekolah atau tempat lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada kemudian mencari solusi bagaimana cara menanggulanginya.

Mengumpulkan Informasi, Dari potensi dan masalah yang didapat, terlihat bahwa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media yang mendukung siswa

dalam pembelajaran, sedangkan potensi dari masalah tersebut yaitu permainan wayang tos yang dilakukan siswa pada saat jam istirahat dapat dijadikan sebuah produk pendidikan. Peneliti kemudian memikirkan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu mencakup materi tersebut. Setelah itu peneliti menghubungkan media pembelajaran yang akan dipilih dengan kegiatan yang disukai siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih kartu sebagai media pembelajaran karena diketahui bahwa ketika jam istirahat berlangsung siswa terkadang memainkan kartu wayang tos. Dan akhirnya peneliti memutuskan untuk membuat media MIMBAR.

Desain Produk, Dalam tahapan ini, peneliti mengembangkan format desain kartu domino bergambar yang sesuai dengan materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Desain yang dibuat menyesuaikan dengan spesifikasi produk yang sesuai dengan produk penelitian yang diharapkan. Desain produk tersebut meliputi materi, ukuran, bahan, warna, gambar dll. Hal ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Kemudian peneliti mempersiapkan bahan-bahan untuk pengembangan produk yang ingin dibuat. Dari daftar bahan yang diperlukan, kemudian peneliti siap untuk membuat desain awal pembuatan media MIMBAR. Media MIMBAR diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Produk yang dibuat berupa produk setengah jadi atau berupa rancangan awal agar tujuan penelitian tercapai dengan mempertimbangkan aspek karakteristik siswa SD.

Validasi Desain, Dalam tahap ini merupakan tahapan penilaian kelayakan media MIMBAR yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Validasi yang dilakukan meliputi validasi media serta validasi materi. Validator minimal S2, memiliki bidang ilmu dalam materi IPS, memiliki bidang ilmu dalam media pembelajaran.

Perbaikan Desain, dalam tahapan ini, produk yang dikembangkan direvisi sesuai dengan masukan para ahli. Revisi desain produk yang dikembangkan oleh peneliti meliputi kekurangan yang ada pada desain sebelumnya. Hal ini berguna untuk menjadikan produk yang dikembangkan agar lebih baik.

Uji Coba Produk, dalam tahapan ini, produk dapat dibuat langsung setelah melakukan perbaikan desain. Pembuatan produk tersebut kemudian diujicobakan pada beberapa sampel (terbatas). Pengujicobaan produk berupa prototipe dari media MIMBAR pada 10 orang siswa kelas IV<sup>B</sup>. Hal ini bertujuan untuk mengukur keefektifitasan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Revisi Produk, dalam tahapan ini, setelah mendapat data hasil uji coba prototipe produk, peneliti dapat melihat kekurangan yang ada dalam prototipe produk yang telah dibuatnya guna dilakukan revisi produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan dengan melihat kekurangan apa saja yang ada dalam data hasil pengujian media MIMBAR untuk membuat media MIMBAR dapat digunakan oleh lebih banyak subjek.

Uji Coba Pemakaian, dalam hal ini, peneliti mengujicobakan media MIMBAR pada siswa kelas IV<sup>A</sup> SDN Sumur Welut III Surabaya yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti. Peneliti mewawancarai guru kelas, sebagai tambahan data untuk mengukur sejauh mana MIMBAR dapat membantu dalam pembelajaran melalui wawancara. Selain itu, siswa sebagai subjek penelitian juga diberikan angket terkait penggunaan media MIMBAR dalam pembelajaran. Adapun rincian angket tersebut terlampir. Data hasil uji coba kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

Revisi Produk, dalam tahapan ini, setelah mendapat data hasil uji coba produk, peneliti dapat melihat kekurangan yang ada dalam produk yang telah dibuatnya guna dilakukan revisi akhir produk yang dikembangkan. Kekurangan dalam produk yang diujicobakan dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa, tanggapan guru, maupun angket yang telah diberikan kepada siswa. Kemudian pengembang melakukan revisi dengan melihat kekurangan apa saja yang ada dalam data hasil pengujian media MIMBAR guna menyempurnakan produk akhir dari media MIMBAR.

### Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan pengembangan produk pendidikan yang telah dihasilkan. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan maupun masukan terhadap media MIMBAR, kemudian dilakukan revisi untuk membuat media MIMBAR yang dikembangkan lebih baik. Dalam pelaksanaan uji coba akan dilakukan dalam empat tahap yaitu :

Subjek Uji Coba, Dalam tahap ini, Subjek uji coba dalam penelitian Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) yaitu siswa kelas IV<sup>A</sup> yang memiliki permasalahan pada materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Siswa kelas IV<sup>B</sup> yang ada di SDN Sumur Welut III Surabaya berjumlah 10 siswa sebagai subjek uji coba produk dan siswa kelas IV<sup>A</sup> yang ada di SDN Sumur Welut III Surabaya berjumlah 25 siswa sebagai subjek uji coba pemakaian. Dari jumlah siswa tersebut kemudian akan dibagi menjadi 5 orang kelompok untuk mengujicobakan produk (uji coba kelompok kecil). Pengembangan produk

berupa media kartu MIMBAR yang disesuaikan dengan permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan pada bulan April bertempat di SDN Sumur Welut III Surabaya. Lamanya proses penelitian juga disesuaikan dengan pembelajaran siswa di kelas serta kesediaan guru dalam menerima peneliti. Penelitian pengembangan ini memuat produk berupa media MIMBAR yang akan diujicobakan dalam pembelajaran siswa di kelas IV<sup>A</sup> yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia.

Jenis Data, jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari uji coba produk mengenai kualitas media pembelajaran meliputi saran masukan dari validator dan guru kelas mengenai kelayakan media MIMBAR. Data kuantitatif meliputi penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon dari siswa yang merupakan subjek penelitian dengan menggunakan angket yang diolah menjadi skor kelayakan produk penelitian pengembangan menggunakan skala *Likert*.

Instrumen Pengumpulan Data, Instrumen data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, dan lembar wawancara guru. Instrumen angket diperuntukkan bagi siswa dan validator dalam menilai media MIMBAR. Angket respon siswa berfungsi sebagai tolak ukur kelayakan media MIMBAR bagi proses pembelajaran siswa materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Angket yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang memiliki empat butir jawaban yang telah disediakan (angket tertutup). Pertanyaan dalam angket disesuaikan dengan variabel yang telah dirumuskan. Sehingga memudahkan siswa untuk menjawab dan peneliti untuk mengumpulkan data.

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa akan media MIMBAR. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket tersebut berupa kesan penggunaan media domino bergambar dalam pembelajaran. Angket yang akan diberikan kepada siswa berupa angket tertutup yang memiliki jawaban tersedia.

Teknik Analisis Data, Saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran terhadap media MIMBAR dan memperbaiki kekurangan yang ada pada media MIMBAR dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek penggunaan. Angket validasi media dan validasi materi dianalisis secara kuantitatif untuk memberikan penilaian secara menyeluruh dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek penggunaan. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan skala *Likert*. Angket respon siswa dianalisis



secara kuantitatif untuk memberikan penilaian dari aspek ketepatan dan ketertarikan media MIMBAR. Presentase tersebut dihitung Presentase tersebut diperoleh berdasarkan skala *Likert*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan pengembangan Sugiyono yaitu Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi masal. Namun dalam proses pengembangan hanya sampai pada tahap kesembilan, yaitu sampai tahap revisi produk akhir. Tidak maksimalnya pengembangan yang dilakukan dikarenakan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti. Hasil dari pengembangan media MIMBAR materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia adalah sebagai berikut :

Potensi dan masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam melakukan penelitian pengembangan. Dalam tahapan potensi dan masalah, peneliti menggali permasalahan yang ada di dalam pembelajaran dan menemukan potensi apa yang dapat dijadikan sebuah solusi dalam permasalahan tersebut. Potensi dan masalah dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung. Dari potensi dan masalah yang didapat, terlihat bahwa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media yang mendukung siswa dalam pembelajaran materi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia, sedangkan potensi dari masalah tersebut yaitu permainan wayang tos yang dilakukan siswa pada saat jam istirahat dapat dijadikan sebuah produk pendidikan.

Peneliti kemudian mengumpulkan informasi terkait materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Agama, di Indonesia yang diambil di batasi oleh kompetensi dasar. Setelah itu peneliti menghubungkan media pembelajaran yang akan dipilih dengan kegiatan yang disukai siswa yaitu wayang tos karena diketahui bahwa ketika jam istirahat berlangsung siswa terkadang memainkan kartu wayang tos. Sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media MIMBAR.

Dalam proses pembuatan media MIMBAR terdiri dari pembuatan MIMBAR, pembuatan buku penggunaan MIMBAR, dan kotak penyimpanan

MIMBAR. Hal yang perlu dilakukan untuk membuat media MIMBAR yaitu yang pertama adalah membuat desain produk MIMBAR. Selain membuat desain untuk media MIMBAR, desain dibuat untuk wadah atau tempat penyimpanan media MIMBAR. Setelah membuat desain media MIMBAR dan desain kotak penyimpanan MIMBAR, langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan bahan untuk membuat media MIMBAR. Bahan untuk membuat media MIMBAR adalah kertas *paper art* yang telah memiliki desain MIMBAR, gabus *Evamats*, pulpen, gunting dan *double tip*. Untuk memotong gabus *Evamats*, peneliti dibantu oleh orang lain. Gabus *Evamats* dipotong dari ukuran besar menjadi ukuran yang diinginkan. Bahan yang diperlukan untuk membuat kotak penyimpanan MIMBAR yaitu kertas duplek, lem uhu, gunting, pulpen, dan kertas kado. Untuk buku panduan penggunaan media MIMBAR tidak ada proses khusus, buku terbuat dari kertas *paper art* berukuran A6 kemudian dijilid menggunakan jilid *spiral*.

Dalam tahapan validasi desain, validasi yang dilakukan meliputi validasi desain media MIMBAR, validasi materi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan validasi angket respon siswa yang akan diberikan kepada para siswa setelah menggunakan media MIMBAR. Rekapitulasi kelayakan media adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	HASIL	KATEGORI
1	Aspek Tampilan	87,5%	Sangat Layak
2	Aspek Isi	100%	Sangat Layak
3	Aspek Penggunaan	81%	Sangat Layak

Dari tabel diatas, terlihat rerata presentase skor dari ahli media terhadap media media MIMBAR adalah 89% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media MIMBAR sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman sosia, ekonomi, budaya, etnis, di Indonesia pas kelas IV SD. Validasi materi dilakukan oleh bapak Drs. FX Mas Subagyo, M.Pd selaku dosen mata kuliah pendidikan. Rekapitulasi kelayakan materi menggunakan lembar validasi materi mendapat presentase skor 82% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada media MIMBAR sangat layak digunakan untuk kelas IV SD.

Perbaikan desain dibuat untuk memperbaiki desain media yang telah dibuat dengan memerhatikan masukan yang diberikan oleh para validator. Perbaikan

juga dilakukan terhadap materi atau pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa melalui media MIMBAR yang telah dibuat. Perbaikan desain yang dilakukan berguna untuk membuat media MIMBAR yang akan dibuat nantinya lebih layak dipergunakan dalam tahap uji coba. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan masukan tentang pertanyaan yang sesuai dan mengelompokkan pertanyaan dalam satu jenis, seperti contoh jika keragaman mengenai agama dan pertanyaan tentang tempat ibadah maka pada bagian keragaman agama pertanyaan harus tempat ibadah semua. Gambar yang digunakan dalam media MIMBAR sebagai jawaban atas pertanyaan yang ada tidak ada revisi sama sekali hanya saja gambar menyesuaikan dengan pertanyaan yang telah diberikan.

Uji coba produk diujicobakan terhadap 10 orang siswa dari kelas IV<sup>B</sup> yang terbagi menjadi 2 kelompok, jadi masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa. Media MIMBAR kemudian diberikan kepada kedua kelompok tersebut untuk dimainkan bersama dengan kelompoknya. Data dari kelayakan media MIMBAR dalam proses uji coba produk didapat melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa ketika siswa telah selesai bermain menggunakan media MIMBAR dan langsung diisi oleh siswa sendiri secara individu. Data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam proses uji coba yang telah dilakukan :

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Tahap Uji Coba Produk

ASPEK	NO SOAL	HASIL	RATA-RATA
Aspek Ketepatangunaan	1	87,5%	89,5%
	2	95%	
	3	90%	
	4	95%	
	5	80%	
Aspek Ketertarikan	1	95%	95%
	2	95%	
	3	97,5%	
	4	90%	
	5	97,5%	

Pada aspek ketepatangunaan media MIMBAR kelayakan media sebesar 89,5%. Pada aspek ketertarikan, kelayakan media MIMBAR mendapatkan hasil sebesar 95%. Jika ditotal, media MIMBAR dalam proses uji coba mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 92,25%. Data yang dihasilkan dalam tahap ujicoba mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan media MIMBAR sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Revisi produk yang dilakukan dengan memerhatikan masukan yang telah diberikan oleh guru kelas ketika peneliti melakukan pengujian media MIMBAR. Masukan yang diberikan oleh guru kelas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media MIMBAR sebaiknya dapat mencakup keragaman yang ada di Indonesia seluruhnya. Dalam pembuatan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu pembuatan media MIMBAR dibatasi oleh indikator keragaman yang ada di Jawa. Masukan yang diberikan oleh guru kelas juga pada kotak yang sebaiknya ditambah tulisan media MIMBAR. Revisi tentang banyaknya keragaman di Indonesia belum dilakukan karena materi pada penelitian ini terbatas pada keragaman di Jawa saja, sedangkan untuk menambah tulisan pada media MIMBAR, revisi telah dilakukan untuk dipergunakan dalam uji pemakaian berikutnya.

Uji coba pemakaian dilakukan terhadap siswa kelas IV<sup>A</sup> yang berjumlah 25 orang. Siswa kemudian dibagi dalam 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa. Uji coba dilakukan dalam skala kelompok kecil secara bersamaan. Dalam tahap ini, uji coba pemakaian dilakukan terhadap siswa kelas IV<sup>A</sup>. Pengambilan data yang dilakukan proses uji coba pemakaian MIMBAR didapat melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa ketika siswa telah selesai bermain menggunakan media MIMBAR dan langsung diisi oleh siswa sendiri secara individu. Data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden. Berikut merupakan data yang dihasilkan dalam proses uji coba pemakaian yang telah dilakukan :

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Tahap Uji Coba Pemakaian

ASPEK	NO SOAL	HASIL	RATA-RATA
Aspek Ketepatangunaan	1	83%	77,8%
	2	79%	
	3	84%	
	4	68%	
	5	75%	
Aspek Ketertarikan	1	82%	80,4%
	2	83%	
	3	83%	
	4	73%	
	5	81%	

Pada aspek ketepatangunaan media MIMBAR kelayakan media sebesar 77,8%. Pada aspek ketertarikan, kelayakan media MIMBAR mendapatkan hasil sebesar 80,4%. Jika ditotal, media MIMBAR dalam proses uji coba mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 79,1%.

Data yang dihasilkan dalam tahap ujicoba mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan media MIMBAR sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Revisi produk akhir yang dilakukan merupakan tahap revisi yang terakhir guna menyempurnakan media MIMBAR. Masukan yang diberikan guru kelas juga diperhatikan untuk membuat media MIMBAR lebih baik lagi. Dari hasil revisi yang telah dilakukan, guru memberikan masukan guna membuat kemasan media MIMBAR lebih menarik serta praktis digunakan. Revisi dalam tahap ini merupakan revisi terakhir yang dilakukan guna menyempurnakan produk akhir media MIMBAR.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba produk media MIMBAR yang telah dilakukan di SDN Sumur Welut III Surabaya pada kelas IV materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia menunjukkan hasil bahwa media MIMBAR sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar dikelas tentang materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia. Materi yang diberikan hanya sebatas pada keragaman yang ada di pulau Jawa karena dibatasi oleh kompetensi dasar yang diambil.

Pengembangan media MIMBAR ini bertujuan untuk membantu siswa kelas IV SD dalam memahami materi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Jawa. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang disenangi oleh siswa SD dan sesuai dengan karakteristik siswa SD (Based dkk, dalam Supriyono 2016:35). Penggunaan media MIMBAR ini dirasa cukup sesuai sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV SD karena dalam implementasinya, siswa sudah akrab dengan permainan kartu. Sehingga dengan adanya pengembangan media MIMBAR, siswa menjadi lebih aktif dengan pembelajaran yang ada di kelas. Keaktifan siswa dengan pembelajaran di kelas karena adanya permainan yang mendukung dalam proses pembelajaran sesuai dengan teori Sadiman dkk (2010:78) yang menyebutkan bahwa dengan adanya permainan memungkinkan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan adanya permainan juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama yang baik dengan orang lain. Media MIMBAR membuat siswa tidak terbebani untuk menghafal materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, di Jawa yang sangat banyak. Tanpa sadar siswa sedang bermain dan mempelajari materi keragaman di Jawa. Pembelajaran yang ada di kelas akan lebih menyenangkan dengan permainan media MIMBAR. Selain itu, media permainan MIMBAR

merupakan salah satu media visual. Arsyad (2014:89) menyatakan bahwa media visual bertujuan untuk memperkuat ingatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan kecil yang diberikan ketika siswa selesai bermain media MIMBAR, siswa terlihat dengan mudah menjawab pertanyaan yang sedang diberikan.

Media MIMBAR juga merupakan salah satu media cetak. Leshin (dalam Arsyad, 2014:79) menjelaskan bahwa media berbasis cetakan harus memerhatikan pemilihan gambar, ukuran, huruf, warna, dan juga background. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pemilihan gambar pada media MIMBAR berupa gambar kegiatan yang mengarah pada tujuan pembelajaran sesuai dengan pendapat Sukiman (2012:88) bahwa pemilihan gambar yang baik adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Huruf dan warna yang ada pada media disesuaikan dengan karakteristik anak SD, yaitu huruf harus mudah dibaca dan warna pada media MIMBAR berwarna-warni agar lebih menarik perhatian siswa.

Konsep bentuk atau ukuran pada media MIMBAR merupakan konsep yang menyerupai kartu domino aseli yaitu memiliki bentuk persegi panjang. Hanya saja, pada media MIMBAR ukuran yang digunakan lebih besar yaitu memiliki ukuran lebar 6cm dan panjang 13cm serta ketebalan 1cm yang bertujuan agar siswa lebih jelas untuk melihat gambar yang ada pada media MIMBAR. Tujuan dari kedua sisi media MIMBAR yang dapat dilepas pasang tidak lain adalah untuk membuat permainan lebih menarik, membuat kelompok satu dengan kelompok lainnya tidak saling menyontek, serta membuat siswa lebih antusias ketika pembelajaran berlangsung.

Materi yang ada pada media MIMBAR mencakup pertanyaan dalam kategori tidak terlalu sulit maupun tidak terlalu mudah yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Sesuai dengan Supriyono (2016:52), pemberian pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang tidak terlalu sulit maupun tidak terlalu mudah agar tidak menyulitkan siswa dan dapat merangsang siswa untuk dapat memecahkan pertanyaan yang diberikan.

Pembuatan media MIMBAR menggunakan bahan *Evamats* tidak lain adalah karena bahan *Evamats* mudah ditemukan serta aman sebagai media bermain anak, hal tersebut dibuktikan dengan pembuatan *puzzle* karpet anak yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu kemudahan bahan yang dipilih sesuai dengan Musfiqon (2016:118) yang menyebutkan bahwa salah satu kriteria pemilihan media adalah media tersebut sudah tersedia atau mudah dicari bahan pembuatannya.

Buku penggunaan media MIMBAR dibuat dengan tujuan untuk membantu siswa dalam menggunakan media MIMBAR agar media yang diberikan tidak membingungkan siswa. Buku penggunaan juga memuat isi tentang kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dalam memainkan media MIMBAR serta dibuat dengan desain yang menarik dan ukuran yang disesuaikan dengan kotak penyimpanan. Ukuran buku penggunaan media MIMBAR yaitu menggunakan kertas ukuran A6, hal ini dimaksudkan agar praktis dibawa oleh siswa serta cukup untuk dimasukkan ke dalam kotak penyimpanan MIMBAR

Untuk kotak penyimpanan, desain dibuat seperti laci penyimpanan khusus media MIMBAR agar media MIMBAR yang telah dibuat terlihat lebih menarik dimata pengguna. Selain itu, tempat penyimpanan MIMBAR dirancang sedemikian rupa agar media MIMBAR praktis dan awet sesuai dengan Arsyad (2014:74) dalam pemilihan media yang menyebutkan bahwa salah satu kriteria pemilihan media yaitu praktis, luwes dan dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.

Media MIMBAR sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD dalam mempelajari materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Jawa karena media MIMBAR mampu merangkum materi tersebut dalam sebuah permainan yang disukai siswa. Siswa juga dengan mudah menjawab pertanyaan yang ada di MIMBAR. Hal tersebut ditunjukkan dengan butir soal ke 3 dengan presentase skor 90% dalam tahap uji coba produk dan presentase skor 84% yang merupakan presentase skor soal tertinggi dalam tahap uji coba pemakaian, ini berarti siswa sebagai pengguna lebih mudah untuk memahami serta menjawab pertanyaan dengan media MIMBAR. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap media MIMBAR dibuktikan dengan butir soal nomor 8 dengan presentase skor 97,5% yang merupakan presentase skor tertinggi dalam tahap uji coba produk dan presentase skor 83% dalam tahap uji coba pemakaian, hal ini menunjukkan bahwa siswa sebagai pengguna media MIMBAR merasa tertarik dengan media MIMBAR yang telah dikembangkan.

Dari hasil validasi media MIMBAR yang telah dilakukan diperoleh presentase skor 89% dari ahli media dan 82% dari ahli materi. Presentase skor yang didapatkan dalam tahap validasi menunjukkan kategori "valid dengan sedikit revisi". Presentase skor yang didapatkan dari tahap uji coba produk adalah 92,25% dan pada tahap uji coba pemakaian adalah 79,1%. Presentase skor yang didapatkan dalam tahap uji coba menunjukkan kategori bahwa media MIMBAR "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran.

Dalam uji coba penggunaan media MIMBAR juga tidak terlepas dari saran dan masukan yang diberikan guru kelas. Saran dari kedua guru kelas yang belum terlaksana adalah saran untuk membuat media MIMBAR dengan seri-seri keragaman yang ada di Indonesia. Seri-seri keragaman yang dimaksud disini adalah materi tentang keragaman di Indonesia yang dipetakan sesuai dengan pulau-pulau yang ada di Indonesia. Media MIMBAR diharapkan memiliki seri Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua juga. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama yang ada di Indonesia.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pengujian media MIMBAR terletak pada pemahaman siswa akan permainan media MIMBAR itu sendiri. Siswa sedikit sulit menangkap penjelasan yang ada pada buku panduan penggunaan MIMBAR dikarenakan mereka kurang teliti dalam membacanya, sehingga membuat pola permainan sedikit berubah. Setelah membaca kembali, siswa memahami maksud dari langkah-langkah permainan yang ada pada media MIMBAR.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media MIMBAR (Domino Bergambar) materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia pada Kelas IV SD. Penelitian dikembangkan dengan menggunakan tahapan penelitian pengembangan oleh Sugiyono. Kesembilan tahapan prosedur penelitian Sugiyono dalam mengembangkan sebuah produk baru dalam pendidikan adalah sebagai berikut : (1) Potensi dan Masalah, dalam hal ini masalah terletak pada kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman karena tidak adanya media yang mendukung dalam materi tersebut, sedangkan potensi dari observasi yang dilakukan yaitu siswa gemar bermain kartu wayang toh ketika istirahat berlangsung (2) Mengumpulkan Informasi, dalam hal ini setelah menganalisis potensi dan masalah peneliti kemudian menghubungkan kedua hal tersebut untuk menjadi sebuah produk baru dalam pendidikan (3) Desain Produk, dalam hal ini desain produk yang dibuat meliputi desain MIMBAR, kotak Penyimpanan MIMBAR, dan buku penggunaan MIMBAR. (4) Validasi Desain, validasi desain dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk memberikan masukan terhadap desain yang telah dibuat agar lebih baik lagi (5) Perbaikan Desain, perbaikan desain dilakukan dengan memerhatikan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media sebelum mengujicobakan ke lapangan (6) Uji Coba Produk, dalam tahap ini, uji coba produk terbatas kepada



10 orang siswa yang dibagi ke dalam 2 kelompok yang sama banyak kemudian subjek diberikan angket untuk mengukur kelayakan media MIMBAR (7) Revisi Produk dilakukan dengan memerhatikan masukan yang diberikan guru kelas terhadap media MIMBAR (8) Uji Coba Pemakaian dalam tahap uji coba pemakaian, uji coba dilakukan kepada satu kelas yang berjumlah 25 orang, kemudian dibagi menjadi 5 kelompok sama banyak, setelah itu siswa mencoba media MIMBAR dan diberikan angket kelayakan media MIMBAR (9) Revisi Produk dalam tahap ini, revisi produk yang dilakukan merupakan revisi produk terakhir guna menyempurnakan media MIMBAR dengan masukan yang diberikan oleh guru kelas.

Berdasarkan hasil pengembangan yang sudah melalui tahap validasi oleh para validator yang ahli di bidangnya, media yang dikembangkan menunjukkan skor 89% oleh ahli media dan 82% oleh ahli materi. Skor tersebut menunjukkan hasil “valid dengan sedikit revisi”. Hasil angket respon siswa yang diberikan kepada subjek juga menunjukkan hasil yang sangat bagus. Pada tahap uji coba produk menunjukkan skor hasil sebesar 92,25%, sedangkan pada proses uji coba pemakaian menunjukkan skor hasil sebesar 79,1%. Dari kedua skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan memiliki kriteria “sangat layak” digunakan. Wawancara kepada guru yang telah dilakukan juga menunjukkan respon yang positif terhadap media yang telah dikembangkan

#### **SARAN**

Dalam penelitian ini, produk MIMBAR yang dikembangkan hanya mencakup materi keragaman yang ada di pulau Jawa saja. Diharapkan kepada peneliti untuk penelitian yang akan datang, dapat mencakup materi yang lebih luas lagi.

Untuk prosedur pengembangan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan tahapan pengembangan penelitian. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya, dapat mencapai pada tahap kesepuluh dalam mengembangkan media pembelajaran baru yang dapat membantu peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Iif Khoiru, dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Dabell, John. 2009. *Brain Power SD : Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*. Jakarta : Erlangga

Departemen Pendidikan Nasional. 2017. *KBBI : Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta : DIVA Press.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Pretasi Pustakaraya

Nengsing, Rahayu Fitriyah. Rochmawati. 2014. *Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian*. E-Journal UNESA

Permendikbud, 2013, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta

Ratri, Theodora. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Mata Pelajaran IPA Materi Organ Pernafasan pada Manusia untuk Kelas V SD Kanisius Ganjuran*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma

Salam, Muhammad Wafiq Arzaaq. 2017. *Pengembangan Media Komik Interaktif Pembelajaran Matematika Materi Perkalian untuk Kelas iii Sekolah Dasar*. Surabaya : UNESA

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Setiadi, M., Kama A. Hakam, Ridwan Effendi. 2014. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.

Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS : Hakikat, Konsep, dan Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani

Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial : Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta : Bumi Aksara.

Supriyono.2016. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Unesa

Supriyono. 2016. *Teori Pembelajaran*. Surabaya : Unesa

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kharisma Putra Utama.

Tresnanto, Edo. 2017. *Pengembangan Media CAI Super-T Berbasis Aplikasi Android Materi Satuan Ukur Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. Surabaya : UNESA

Tumanggor, Rusmin, Kholis Ridho, Nurochim. 2016. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar : Edisi Ketiga*. Jakarta : Kharisma Putra Utama.

Wahyuningsih, Tri. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Mata Pelajaran IPA Materi Indera Pendengar dan Peraba untuk kelas IV SD Kanisius Kenteng*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

Wikipedia. "Domino". 20 Jan 2018 .  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Domino>

