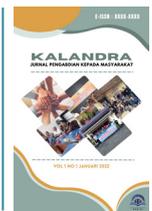




KALANDRA
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
E-ISSN : 2828 - 500X
Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalKALANDRA>



Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai

HENDRI MARHADI*

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id

WANDA⁴

⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Wanda6011@student.unri.ac.id

RASTI YOANA TANTRI⁷

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Rasti.yoana0242@student.unri.ac.id

DAVID ADITYA SIMANJUNTAK¹⁰

¹⁰Fakultas Perikanan dan Kelautan
Universitas Riau

david.aditya0252@student.unri.ac.id

FEBRI RONA FERNANDES²

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Febri.rona3577@student.unri.ac.id

AINUL RAHMI^{5*}

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Ainul.rahmi2301@student.unri.ac.id

RIZKA QURROTUNNISA⁸

⁸Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Rizka.qurrotunnisa2986@student.unri.ac.id

GADING RAMADHAN EFENDI¹¹

¹¹Fakultas Teknik
Universitas Riau

Gadink.ramadhan6481@student.unri.ac.id

SALWA SHABRINA HUWAIDA³

³Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Salwa.shabrina2633@student.unri.ac.id

M. AURELIO ELVAGEN⁶

⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

m.aurelio2270@student.unri.ac.id

VIRGINIE SENAFELLA⁹

⁹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Virginie.senafellao263@student.unri.ac.id

Diterima : 15/09/2022

Revisi : 28/09/2022

Disetujui : 30/09/2022

ABSTRAK

Minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar adalah dua faktor yang harus ditingkatkan sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran Budaya Melayu Riau di sekolah biasanya disajikan kurang menarik, hal tersebut mempengaruhi minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tersebut. Maka, Tim pelaksana kegiatan merancang suatu media pembelajaran untuk peserta didik SMP dalam memahami budaya lokal Kuantan Singingi. Dimana, media ini berupa kartu domino yang berisi kumpulan pertanyaan dan jawaban yang saling sambung menyambung seputar budaya lokal Kuantan Singingi. Peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Benai menjadi fokus program ini. Hasil rancangan media pembelajaran yang telah dibuat mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Peserta didik sangat antusias dalam memainkan kartu domino tersebut. Selain itu, majelis guru, terutama guru mata pelajaran Budaya Melayu Riau sangat mengapresiasi media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam proses

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi

CC BY-NC-SA 4.0



* Penulis Korespondensi : Ainul.rahmi2301@student.unri.ac.id (Ainul Rahmi)

<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i5.188>

pelaksanaan juga diperoleh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Budaya Melayu yang disajikan. Oleh karena itu, kartu domino sebagai media pembelajaran budaya lokal Kuantan Singingi bagi peserta didik kelas VIII SMPN 1 Benai dinilai layak untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu Domino, Budaya Lokal

PENDAHULUAN

Penyampaian pembelajaran yang lebih baik dapat dicapai dengan menyesuaikan pilihan dan penggunaan metode pengajaran dengan kekhususan materi pelajaran yang dicakup. Perangkat keras dan perangkat lunak adalah dua contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pengajar dan peserta didik dalam proses penyampaian dan pemahaman konten. Penggunaan media pembelajaran yang tepat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Salah satu bagian terpenting dari setiap program pendidikan adalah penggunaan materi pembelajaran yang tepat. Media melalui mana informasi teoritis dan konseptual disebarluaskan. Media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Haryani et al., 2017) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik. Media yang benar dapat menyederhanakan penyampaian pesan yang diberikan. Selanjutnya, penggabungan media ke dalam proses pendidikan telah terbukti menarik minat peserta didik dan merangsang motivasi mereka untuk belajar, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Budaya Melayu Riau termasuk salah satu mata pelajaran muatan lokal di Provinsi Riau. Pembelajaran Budaya Melayu di sekolah seringkali disajikan kurang menarik karena pembahasannya yang banyak melibatkan teori dan konsep-konsep. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Budaya Melayu Riau di SMPN 1 Benai, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tidak menggunakan media, sehingga pembelajaran kurang berkesan dan tingkat pemahaman peserta didik rendah. Maka, perlu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar melalui penggunaan media interaktif. Kartu domino merupakan salah satu alat pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Diharapkan dengan mengganti format pembelajaran tradisional dengan permainan domino akan membuat pembelajaran tentang budaya Melayu Riau lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Dengan penggunaan sistem belajar berupa kartu domino dalam pembelajaran Budaya Melayu Riau, peserta didik dilatih untuk bekerja dalam tim untuk saling berkolaborasi sehingga muncul rasa tanggung jawab. Selain rasa tanggung jawab, peserta didik juga diharapkan memiliki pola berpikir yang kritis serta kreatif dalam memecahkan suatu masalah.

METODE PELAKSANAAN

Dalam melakukan kegiatan pengabdian pada program kerja ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan Balek Kampung Kelurahan Benai. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

1. **Persiapan**, yaitu menjelajahi berbagai literatur dan melakukan diskusi guna memperoleh berbagai informasi yang diperlukan dalam merancang suatu media pembelajaran berbasis budaya lokal, serta menentukan sasaran dari praktik media pembelajaran tersebut. Dimana, budaya lokal yang diambil adalah budaya lokal di Kabupaten Kuantan Singingi. Dalam melakukan persiapan ini, tim pelaksana kegiatan memutuskan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis budaya lokal berupa kartu domino. Pada tahap ini, tim pelaksana kegiatan juga membuat berbagai macam soal beserta jawabannya untuk dicantumkan pada kartu domino

tersebut. Soal-soal tersebut dirancang berdasarkan buku referensi yang digunakan dan telah disesuaikan dengan tingkat peserta didik yang akan menjadi sasarannya.

2. **Uji Coba**, yaitu bahan ajar berbentuk kartu domino dan sudah dirancang sebelumnya diuji cobakan kepada semua anggota tim pelaksana kegiatan untuk dimainkan. Berdasarkan uji coba inilah, dapat diketahui dimana kekurangan dari media pembelajaran tersebut, sehingga dapat dilakukannya perbaikan sebelum diimplementasikan di sekolah.
3. **Implementasi**, sebelumnya, diimplementasikan di sekolah, dimana sekolah yang menjadi sasaran yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Benai.
4. **Respon Peserta Didik**, Domino berbasis unsur budaya lokal diterima dengan baik sebagai salah satu jenis media pembelajaran oleh peserta didik di Kuantan Singingi. Peserta didik di SMP Negeri 1 Benai sangat menyukai permainan kartu domino, hal ini terlihat dari tingkat ketertarikan mereka terhadap kegiatan tersebut. Memperhatikan kartu domino adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Dengan begitu, pemahaman peserta didik terkait budaya lokal di Kuantan Singingi diperoleh dengan baik.



Gambar 1
Diagram Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pada pembuatan media pembelajaran, langkah awal yang dilakukan adalah fase persiapan. Fase ini meliputi kegiatan seperti membuat pertanyaan untuk digunakan dalam berbagai bentuk media pembelajaran. Draft soal dalam media pembelajaran kartu domino berdasarkan buku referensi Budaya Melayu Riau kelas VIII:

Tabel 1
Draft Soal Media Pembelajaran Kartu Domino

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Julukan bagi masyarakat melayu berdasarkan lingkup kampung yang berorientasi pada air?	Masyarakat akuatik
2	Nama sungai yang terkenal di kuantan singingi?	Sungai kuantan
3	Tingkatan terendah dalam proses perkembangan evolutif geografis dan kultur suatu kampung?	Teratak
4	Perlombaan tahunan yang terkenal dari kuantan singingi	Pacu jalur
5	Wilayah/desa paling hulu di kecamatan benai?	Desa benai kecil
6	Sebutan untuk gubuk kecil beratap daun tanpa dinding yang digunakan sebagai tempat istirahat saat berladang?	Sensudung atau bagan

7	Pemimpin suatu dusun disebut?	Kepala dusun
8	Cikal bakal yang akan berkembang menjadi kampung?	Dusun
9	Hutan lebat tempat hidup dan berkembang flora dan fauna?	Rimba
10	Secara umum tanah perladangan terdapat pada?	Hilir
11	Sebutan umum bagi hutan-tanah?	Kampung halaman
12	Kawasan yang berada di dekat sungai dan menjadi pusat keramaian?	Baruh/pesisir
13	Nama kawasan penghubung kawasan pedalaman dengan kawasan bandar?	Kampung
14	Pohon tempat lebah bersarang?	Pohon sialang
15	Hutan yang dilindungi dan tidak boleh digunakan untuk berladang, membuat bangunan dan perkampungan?	Rimba larangan
16	Kawasan yang dikaitkan dengan simbol asal muasal, adab, hukum adat?	Hulu
17	Fungsi tanah koto?	Tempat membangun masjid dan balai adat
18	Yang tergolong dalam “orang patut” di sebuah kampung?	Imam masjid, datuk adat
19	Kawasan yang dihuni oleh kelompok kecil dalam ikatan kekerabatan yang ketat dan terbatas?	Kawasan pedalaman/hulu
20	Bulan berapa ajang pacu jalur nasional biasa dilaksanakan?	Agustus
21	Wilayah sungai yang menjadi lokasi rimba larangan?	Hulu sungai
22	Penguasa wilayah kampung?	Penghulu, datuk/batin, dan orang gedang
23	Sebutan bagi wilayah yang jauh dari sungai oposisi dari baruh?	Darat
24	Kawasan yang secara sosial bercampur, bukan hanya dalam pengertian puak, tapi juga “bangsa” yang satu sama lain telah berinteraksi?	Bandar
25	Tempat untuk membangun rumah?	Tanah pekarangan
26	Sungai besar di Riau?	Siak dan Indragiri/Kuantan
27	Bagian utama ruang-ruang hutan tanah?	Kawasan perairan, tanah perladangan, rimba, dan tanah perkampungan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum media kartu domino diterapkan kepada peserta didik SMPN 1 Benai, dilakukan uji coba media kartu domino terlebih dahulu kepada tim pelaksana kegiatan sebagai pemain sekaligus membuat panduan permainan dari media yang dibuat. Para pemain dapat menyelesaikan permainan dengan baik dan antusias yang tinggi sehingga meningkatkan pemahaman pemain terkait materi yang disajikan. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, media dinilai layak untuk diterapkan kepada peserta didik. Pada tahap implementasi, media kartu domino diterapkan secara

langsung kepada peserta didik SMPN 1 Benai. Pada tahap ini, tim pelaksana kegiatan melakukan demonstrasi dan menjelaskan aturan permainan media kartu domino terlebih dahulu kepada peserta didik. Permainan dilaksanakan di akhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa tentang materi pelajaran.



Gambar 1
Media Kartu Domino



Gambar 2
Uji Coba Kartu Domino

Tahap terakhir dari kegiatan, tim pelaksana kegiatan melakukan observasi respon peserta didik terhadap penerapan media kartu domino. Adapun hasil yang diperoleh saat observasi dilakukan sebagai berikut :

Tabel 2
Respon Peserta Didik terhadap Media Kartu Domino

No	Aspek yang dinilai	Skor (%)			
		4	3	2	1
1	Keaktifan peserta didik		80		
2	Kerjasama tim dalam menyelesaikan permainan	87			
3	Tingkat pemahaman peserta didik		88		

Seperti dapat dilihat dari data di atas, penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran menyebabkan peningkatan yang nyata dalam keterlibatan peserta didik (yang diukur dengan tingkat kegembiraan mereka saat menjawab pertanyaan). Penggunaan media kartu domino juga membangun kerjasama tim dalam menyelesaikan permainan. Dari kedua aspek tersebut, terjadi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Budaya Melayu Riau.



Gambar 3
Demonstrasi Kartu Domino



Gambar 4
Peserta Didik Bermain Kartu Domino

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan menyenangkan. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman pada peserta didik terhadap materi yang disajikan. Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media kartu domino sebagai media pembelajaran Budaya Melayu Riau untuk peserta didik kelas VIII SMPN 1 Benai sangat efektif dan efisien sehingga pemahaman peserta didik meningkat. Oleh karena media yang dikembangkan hanya diperuntukkan untuk satu pokok bahasan materi, diharapkan kedepannya dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk pokok bahasan materi lainnya seputar Budaya Melayu Riau.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan terhadap Bapak Hendri Marhadi S.E, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Tim Kukerta BK-Kelurahan Benai, Ibu Wirda Elisa dan Ibu Yoyon A selaku Guru Mata Pelajaran Budaya Melayu Riau, dan peserta didik kelas VIII SMPN 1 Benai.

DAFTAR PUSTAKA

- Atan, A., Indra, Z., & Febriko, A. (2020). Perancangan Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 54-66.
- Binsar, Khalis, dkk. (2019). *Budaya Melayu Riau Untuk SMP kelas VIII*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.
- Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.
- Heriyanto, A., & Haryani, S. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis education game sebagai media pembelajaran kimia. *Chemistry in Education*, 3(1).
- Jamil, T. I., dkk. (2019). *Pendidikan Budaya Melayu Riau (BMR) Kelas VIII K13*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sativa, D. Y. (2012). *Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*. 1–21.
- Sukri, Y. F., & Indriani, F. (2018). Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Think Pair Share. *Prosiding*, 3(1), 356.
- Tarwiyani, T. (2020). Sejarah Kebudayaan Melayu. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 86–93.
- Tomi, T., & Jamilah, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Biologi Pada Materi Sel. *AL-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 20201–20210. <http://103.55.216.56/index.php/alahya/article/view/11352>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.