

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS III
SD NEGERI 35 PALEMBANG**

Santikarati¹, Destiniar², Putri Dewi Nurhasana³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹tikapkp17@gmail.com, ²destiniar@univpgri-palembang.ac.id,

³putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the development in this study was to produce learning media in the form of domino card media in the math subject of class III elementary school flat shapes that are valid, practical, and effective. This research uses research methods Research and Development (R&D). Presearch using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the study show that the developed domino card media is feasible to use with very valid, very practical and effective criteria. This is evidenced by the validation results by the three validators obtained an average of 93.33% with very valid criteria, practicality test results obtained an average of 92.69% with very practical criteria, and the effectiveness test with an average student score of 81.80 and the percentage of effectiveness is 75% with effective criteria. Based on the above conclusions, the development of domino card media in the mathematics subject of class III flat shape material at SD Negeri 35 Palembang can be concluded that the domino card media developed has very valid criteria, is very practical and effective.

Keywords: *domino card media, mathematics, ADDIE*

ABSTRAK

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino yang dikembangkan layak digunakan dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh ketiga validator diperoleh rata-rata 93,33% dengan kriteria sangat valid, hasil uji kepraktisan diperoleh rata-rata 92,69% dengan kriteria sangat praktis, dan uji keefektifan dengan skor rata-rata siswa 81,80 dan persentase keefektifan 75% dengan kriteria efektif. Berdasarkan kesimpulan di atas maka pengembangan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD Negeri 35

Palembang dapat disimpulkan bahwa media kartu domino yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis dan efektif.

Kata Kunci: media kartu domino, matematika, ADDIE

A. Pendahuluan

Salah satu cabang ilmu pembelajaran yang sangat penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang ditunjukkan untuk melatih kemampuan berpikir dan bernalar siswa, menjadikan siswa sebagai pemecah masalah yang baik, dapat mengkomunikasikan gagasan dan ide-idenya (Nimas Santi Silfiya, 2022, p. 439). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang mempunyai fungsi untuk memudahkan proses belajar mengajar di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai (Nurhasanah, P. D., 2023). Dalam proses belajar mengajar, inti dari suatu proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran adalah media kartu domino yang telah

dimodifikasi. Kartu domino yang dilengkapi dengan gambar-gambar berkaitan dengan materi dapat mudah dipahami oleh siswa dalam memahami konsep-konsep materi (Arief Aulia Rahman, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SD Negeri 35 Palembang pada hari Jumat, 27 Januari 2023, dengan guru kelas III B Ibu Neli Zaharani Gusniar, S. Pd., bahwa masih banyak siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, kurang menarik, dan membosankan. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan menyesuaikan materi yang diajar. Belum terdapat media pembelajaran berupa media kartu domino dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media kartu domino. Pengembangan media kartu domino ini dapat memudahkan guru

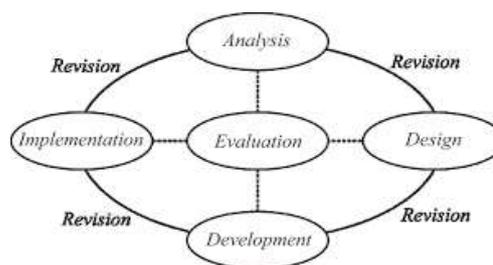
dalam menjelaskan materi kepada siswa karena media kartu domino mudah digunakan, menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih mudah paham terhadap pembelajaran yang disampaikan, serta meningkatkan keaktifan siswa dan dapat mengurangi rasa bosan saat pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan Pengembangan media kartu domino pernah dilakukan oleh Auliya et. Al. (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino berhasil menajamkan pikiran peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan dalam menguasai materi. Penelitian media kartu domino sudah pernah dilakukan oleh Arief et. Al. (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa layak dan efektif. Pengembangan media kartu domino pernah dilakukan oleh Nurmayani et. Al (2022) dengan hasil penelitian media pembelajaran layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, bahwa melalui pengembangan media kartu domino ini dapat menjadi terobosan terbaru untuk siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika terutama materi

bangun datar. Untuk itu peneliti berkeinginan dan tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 35 Palembang”.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau biasanya disebut penelitian pengembangan menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1990-an. Dimana setiap tahapan-tahapannya saling berkaitan antara satu sama lain.



Gambar 1 Konsep ADDIE Menurut Dick and Carrey

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan

kegiatan perancangan produk sesuai yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2021). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media kartu domino.

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli atau validator, setelah dilakukan tahap validasi dan mendapat masukan dan saran dari validator dilakukan perbaikan atau revisi *storyboard* produk untuk menghasilkan produk yang valid. Setelah itu produk dilakukan uji coba ke siswa mulai dari uji coba *one to one*, *small group* dan uji coba kelompok besar untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah kuesioner (angket). Kuesioner (angket) terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Kuesioner

(angket) digunakan untuk mengetahui hasil validasi dari para ahli dan respon siswa dengan menggunakan skala *likert* yang diisi dengan *checklist* (√) pada kolom yang tersedia di lembar angket validasi pakar dan lembar angket respon siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD Negeri 35 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

1. Analysis (analisis)

Menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi, wawancara awal dan mengamati guru serta siswa dalam proses pembelajaran di kelas, analisis kurikulum yaitu untuk mengetahui KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran pada kelas III Sekolah Dasar, dan analisis materi yaitu peneliti menganalisis materi dan materi pada penelitian ini terdapat pada buku tema 8 subtema 2 pembelajaran 6.

2. Design (Desain)

Peneliti membuat *flowchart* (bagan alur pengembangan) serta rancangan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *storyboard*. Pada tahap *design* ini peneliti membuat *flowchart* menggunakan *Microsoft Word*. Membuat *flowchart* yaitu menunjukkan semua alur atau proses yang akan memperlihatkan rangkaian dalam proses pengembangan media kartu domino. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran kartu domino ini adalah materi bangun datar yang terdapat pada buku tematik tema 8 subtema 2 pembelajaran 6 : Aku Anak Mandiri. Sedangkan merancang media pembelajaran kartu domino dengan menggunakan aplikasi *canva* berbantuan *android*. *Storyboard* adalah rancangan pembuatan media kartu domino. Bagian *storyboard* dalam pengembangan media kartu domino ini terdiri dari tampak depan, tampak belakang, serta isi materi. Berikut desain *storyboard* media kartu domino yang sudah dirancang oleh peneliti menggunakan aplikasi *canva*. Dan sudah direvisi sesuai masukan dan saran dari validator.



Gambar 2 Desain Media Kartu Domino

3. Development (Pengembangan)

Development (pengembangan) ini adalah tahap lanjutan dari 2 tahap. Pada tahap pengembangan, peneliti sudah mulai mengembangkan media kartu domino sesuai dengan tahap *design* (perancangan) yaitu yang terdapat pada *storyboard*. Tahap pengembangan, mengembangkan rancangan yang terdapat pada *storyboard* menjadi media kartu domino yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan siswa pada saat proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini, peneliti telah membuat *storyboard* dengan desain yang sangat menarik. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap *storyboard* kepada para ahli atau pakar yang disebut dengan validator.

Tabel 1 Masukan dan Saran Validator

Validator	Masukan dan Saran
Sunedi, M. Pd.	Media pembelajaran domino susunlah dari mulai bangun datar dilanjutkan persegi, persegi panjang, segitiga dan yang lainnya. Perbaiki beberapa gambar

	yang disarankan.	sudah
Nora Surmilasari, M. Pd.	Perjelas tampilan kartu dan di laminating.	
Neli Zaharani Gusniar, S. Pd.	Media pembelajaran baik.	

Tabel 2 Hasil Validasi Oleh Para Ahli

Validator	Jumlah	Persentase Kevalidan	Kriteria
1	108	90%	Sangat Valid
2	110	91,67%	Sangat Valid
3	118	98,33%	Sangat Valid
Rata - rata		93,33%	Sangat Valid

Dari hasil validasi ketiga validator didapatkan nilai rata-rata 93,33%. Berdasarkan kriteria kevalidan dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu domino yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap *implementation* yaitu produk dilakukan uji coba ke siswa dengan mengisi angket respon siswa untuk melihat kepraktisan produk dan mengerjakan 10 soal essay untuk melihat keefektifan produk.

Tabel 3 Hasil Uji Coba One to One

Nama Siswa	Jumlah	Persentase Kepraktisan	Kriteria
AMD	40	88,89%	Sangat Praktis
CBA	42	93,33%	Sangat Praktis
NH	43	95,56%	Sangat Praktis
RF	43	95,56%	Sangat Praktis
Rata - rata		93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* di atas diperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kriteria sangat praktis, terdiri dari 9 indikator dan melibatkan 4 siswa. Setelah tahapan uji coba *one to one* produk media kartu domino dapat diuji coba pada *small group* (kelompok kecil).

Tabel 4 Hasil Uji Coba Small Group

Nama Siswa	Jumlah	Persentase Kepraktisan	Kriteria
JS	44	97,78%	Sangat Praktis
KAS	44	97,78%	Sangat Praktis
KF	43	95,56%	Sangat Praktis
MKP	43	95,56%	Sangat Praktis
MAG A	41	91,11%	Sangat Praktis
MDA F	38	84,44%	Sangat Praktis
MIA	41	91,11%	Sangat Praktis
MRJ	42	93,33%	Sangat Praktis
Rata -rata		93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba *small group* di atas diperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kriteria sangat praktis, terdiri dari 9 indikator dan melibatkan 8 siswa. Setelah tahap uji coba *small group* selesai dilakukan maka produk dapat diuji coba pada kelompok besar dengan tahap implementasi produk media pembelajaran kartu domino.

Tabel 5 Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar

Nama Siswa	Jumlah	Persentase Kepraktisan	Kriteria
ADK	40	88,89%	Sangat Praktis
APW	45	100%	Sangat Praktis
AMD	36	80%	Praktis
CBA	36	80%	Praktis
DF	42	93,33%	Sangat Praktis
DDP	41	91,11%	Sangat Praktis
EA	43	95,56%	Sangat Praktis
FDN	41	91,11%	Sangat Praktis
FA	43	95,56%	Sangat Praktis
J	42	93,33%	Sangat Praktis
JS	40	88,89%	Sangat Praktis
KF	42	93,33%	Sangat Praktis
KAO	41	91,11%	Sangat Praktis
KAS	42	93,33%	Sangat Praktis
MAGA	41	91,11%	Sangat Praktis
MIP	45	100%	Sangat Praktis
MKP	42	93,33%	Sangat Praktis

MRS	42	93,33%	Sangat Praktis
MRA	42	93,33%	Sangat Praktis
MR	40	88,89%	Sangat Praktis
MHR	41	91,11%	Sangat Praktis
MA	42	93,33%	Sangat Praktis
MIA	41	91,11%	Sangat Praktis
MI	38	84,44%	Sangat Praktis
MDAF	39	86,67%	Sangat Praktis
MHA M	42	93,33%	Sangat Praktis
MRJ	41	91,11%	Sangat Praktis
MRA	41	91,11%	Sangat Praktis
NPS	41	91,11%	Sangat Praktis
NH	40	88,89%	Sangat Praktis
NA	43	95,56%	Sangat Praktis
RF	40	88,89%	Sangat Praktis
SS	41	91,11%	Sangat Praktis
WNA	39	86,67%	Sangat Praktis
WNS	41	91,11%	Sangat Praktis
ZP	45	100%	Sangat Praktis
Rata - rata		91,41%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di atas diketahui bahwa 34 siswa menyatakan bahwa produk sangat praktis dan 2 siswa menyatakan bahwa produk praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan nilai rata-rata 91,41% dengan kriteria sangat praktis, terdiri dari 9 indikator dan melibatkan

36 siswa. Dari hasil angket respon siswa mulai dari uji coba *one to one*, uji *small group* dan uji coba kelompok besar didapatkan nilai rata-rata sebesar 92,69% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis.

SS	70	75	Belum Tuntas
WNA	90	75	Tuntas
WNS	100	75	Tuntas
ZP	85	75	Tuntas
Rata-rata	81,80		
Persentase	75%		Efektive

Tabel 6 Hasil Keefektifan Uji Coba Kelompok Besar

Nama Siswa	Skor	KK M	Keterangan
ADK	75	75	Tuntas
APW	85	75	Tuntas
AMD	80	75	Tuntas
CBA	90	75	Tuntas
DF	80	75	Tuntas
DDP	95	75	Tuntas
EA	75	75	Tuntas
FDN	100	75	Tuntas
FA	65	75	Belum Tuntas
J	95	75	Tuntas
JS	90	75	Tuntas
KF	90	75	Tuntas
KAO	45	75	Belum Tuntas
KAS	90	75	Tuntas
MAGA	80	75	Tuntas
MIP	65	75	Belum Tuntas
MKP	100	75	Tuntas
MRS	100	75	Tuntas
MRA	45	75	Belum Tuntas
MR	75	75	Tuntas
MHR	75	75	Tuntas
MA	50	75	Belum Tuntas
MIA	100	75	Tuntas
MI	100	75	Tuntas
MDAF	100	75	Tuntas
MHAM	65	75	Belum Tuntas
MRJ	70	75	Belum Tuntas
MRA	90	75	Tuntas
NPS	55	75	Belum Tuntas
NH	100	75	Tuntas
NA	75	75	Tuntas
RF	100	75	Tuntas

Berdasarkan hasil keefektifan uji coba kelompok besar di atas diketahui dari 36 siswa 27 siswa tuntas dan 9 orang belum tuntas. Dengan nilai rata-rata 81,80 dan persentase keefektifan 75% dengan kriteria efektif, terdiri dari 10 soal essay. Maka dapat disimpulkan produk ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) adalah tahap terakhir yang dilakukan pada setiap bagian dari prosedur ADDIE yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Tahap *evaluation* ini adalah tahap mengevaluasi produk pengembangan media kartu domino yang dikembangkan oleh peneliti, mulai tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mengenai pengembangan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD Negeri 35 Palembang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD Negeri 35 Palembang, dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Produk yang di uji kevalidan oleh ketiga validator diperoleh rata-rata 93,33% dengan kriteria sangat valid.
2. Produk yang diuji kepraktisannya melalui angket respon siswa dari tahap *one to one, small group* dan kelompok besar diperoleh rata-rata 92,69% dengan kriteria sangat praktis.
3. Produk yang diuji keefektifannya oleh siswa kelas III B diperoleh skor rata-rata 81,80 dan persentase keefektifan 75% dengan kriteria efektif.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka pengembangan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD Negeri 35 Palembang dapat disimpulkan bahwa media kartu domino yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Aulia Rahman, Y. A. (2019). *Development of Domino Card as Math Learning Media to Train Student's Conceptual Understanding*. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 92.
- Auliya .R. A., & Kowiyah. (2021). *Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. *JURNAL BASICEDU*. Volume 5 Halaman 2370 - 2376.
- Nimas Santi Silfiya, H. P. (2022). *Pengaruh Pendekatan Open Ended Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Peserta Didik Kelas III SD*. *IRJE : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 439.
- Nurhasana, P. D., dkk (2023). *Strategi Pembelajaran*. CV Azka Pustaka
- Nurmayani, Geovani Sembiring Meliala. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Minus dan Plus Berbasis IT Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas IV*

*Sekolah Dasar. Jurnal Guru Kita.
Vol. 6.*

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.