

# Media Kartu Domino Modifikasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar

I Komang Mega Antika<sup>1\*</sup>, Ndara Tangu Renda<sup>2</sup>, I Nyoman Laba Jayanta<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [megaantika002@gmail.com](mailto:megaantika002@gmail.com)

## Abstrak

Penggunaan buku dalam pembelajaran kurang dimodifikasi sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana di sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE melalui tahapannya yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang praktisi dan 12 orang respon siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode pemberian kuesioner dengan jenis instrument rating scale. Teknik analisis data yang digunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Adapun hasil validasi dari segi ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,7 dengan kualifikasi sangat valid. Segi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 dengan kualifikasi sangat valid. Kepraktisan media kartu domino memperoleh hasil 95% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan hasil respon siswa memperoleh hasil 98% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil menunjukkan media kartu domino modifikasi pendekatan kontekstual layak dan valid digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas III pada materi bilangan pecahan sederhana dapat membantu siswa dalam memahami materi.

**Kata Kunci:** Kartu Domino, Pembelajaran Matematika, Pendekatan Kontekstual

## Abstract

*The use of books in learning is less modified so that the use of learning media is not optimal. Thus, making students tend to get bored and less interested in learning mathematics. This study aims to create a modified domino card media with a contextual approach for third grade students on simple fractions in elementary schools. This research is development research using the ADDIE model through its stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were 2 material experts, 2 media experts, 2 practitioners and 12 student responses. The data collection method used is the method of giving questionnaires with the type of rating scale instrument. Data analysis techniques used qualitative analysis and quantitative analysis. The validation results in terms of material experts show an average score of 4.7 with very valid qualifications. In terms of media experts obtained an average score of 4.7 with very valid qualifications. The practicality of domino card media obtains 95% results with very good qualifications. While the results of student responses obtained results of 98% with very good qualifications. The results show that the domino card media modification of the contextual approach is feasible and valid to use. The implications of this research are that modified domino card media with a contextual approach for third grade students on simple fractions can help students understand the material.*

**Keywords:** Domino Cards, Learning Mathematics, Contextual Approach

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan

### History:

Received : November 19, 2022

Revised : December 12, 2022

Accepted : January 08, 2023

Published : January 25, 2023

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Burengge, 2020; Ginting et al., 2021)(Nurkholis, 2013). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting karena pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran oleh seseorang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif guna mempersiapkan SDM yang berkualitas dan berkarakter (La ode Onde et al., 2020; Watini, 2019). Upaya pemerintah dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas dan berkarakter khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), yaitu menyempurnakan kurikulum pendidikan dengan memberlakukan Kurikulum 2013 (Bahtiar, 2019; Mustaqim et al., 2019; R. D. P. Putri et al., 2021).

Kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikannya dimana implementasi kurikulum ini dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (Bahtiar, 2019; Mitra et al., 2019). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, inovatif, dan aktif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Dharma, 2019; Marwiyati et al., 2020; Raharjo, 2020). Pembelajaran kurikulum 2013 berpusat pada siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, aktif, dan responsif berbagai masalah (Kurniaman et al., 2017; Raharjo, 2020). Pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Adawiyah et al., 2021; Febriyanti et al., 2021). Terlebih lagi saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dan menemukan sendiri konsep serta pemecahan masalah terkait materi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa karena siswa menggali dan mencari sendiri informasinya. Untuk mewujudkan tujuan tersebut sangat diperlukan proses yang baik dalam suatu pembelajaran. Berbagai usaha perbaikan dan penelitian mengenai cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik telah banyak dilakukan. Salah satu perbaikan dan penelitian dilakukan pada pelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan, karena adanya perbedaan karakteristik antara hakikat matematika dengan hakikat siswa sekolah dasar selain itu pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang membosankan bagi siswa (Arifuddin et al., 2018; Dwipayana et al., 2018).

Namun kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan materi matematika dari guru SD masih kurang memadai sehingga tidaklah mengherankan bila pembelajaran matematika yang dikelolanya menjadi kurang maksimal (Badruttamam, 2019; Prayoga et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Tukadaya tentang media pembelajaran beliau mengatakan bahwa siswa banyak mengalami kesulitan pada beberapa materi. Salah satunya pada pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan sederhana, dikarenakan siswa pada saat ini masih menerapkan pembelajaran daring dikarenakan pada kondisi pandemi saat ini yang sudah dirasakan oleh semua orang terutama pada jenjang pendidikan. Beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu penyampaian materi hanya berpedoman dengan buku ajar sehingga kurangnya minat belajar siswa. Penggunaan buku dalam pembelajaran kurang dimodifikasi sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat guru mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Guru

belum pernah mengembangkan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat belajar yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar.

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar perlunya pemanfaatan media yang tepat sehingga penyampaian materi dapat cepat dimengerti oleh siswa (Awalia et al., 2019; Cahyati et al., 2020). Guru juga perlu menguasai serta dituntut untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran, model pembelajaran matematika, serta penggunaan berbagai jenis media atau alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan secara optimal agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru membutuhkan sebuah media yang inovatif terlebih pada materi yang sulit bagi siswa. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Alif Naharir et al., 2019; Dewi et al., 2019; N. P. L. K. Putri et al., 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Andriyani et al., 2021; Lathief Dwi Putra et al., 2021). Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan kontekstual, penyediaan media pendidikan diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal (Burengge, 2020; Hidayat et al., 2020). Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Penerapan pendekatan kontekstual yang dikemas dalam media kartu ini diterapkan agar peserta didik memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata di lingkungan (Nanda et al., 2017).

Model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan pendekatan nyata. Melalui pendekatan ini mencari inovasi dengan memodifikasi kartu domino yang ada menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat menyampaikan materi secara maksimal. Media kartu domino bilangan mempunyai keistimewaan yakni permainan kartu domino ini biasanya bersifat negatif yang digunakan untuk berjudi, sedangkan pengembangan media kartu domino ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran bersifat positif yang dapat mempermudah guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran matematika khususnya dalam materi bilangan pecahan (Mumpuni et al., 2020; N.L.G. Wiratni et al., 2021). Media kartu domino bilangan juga merupakan salah satu media pendidikan yang berbasis media kartu permainan (Aprinawati, 2017; Gunadi, 2018). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan media kartu domino berhasil menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menghafalkan operasi perkalian (Adawiyah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran kartu efektif untuk mencapai target hasil belajar materi trigonometri yang ditargetkan (Gunadi, 2018). Permainan kartu *umino* menarik minat belajar dan memudahkan siswa untuk belajar matematika (Srintin et al., 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan media kartu domino layak digunakan pada pembelajaran. Namun, perbedaan pada penelitian ini yaitu media kartu domino dimodifikasi dengan pendekatan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media kartu domino modifikasi dengan pendekatan kontekstual pada muatan pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar. Media ini digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika pada bilangan pecahan sederhana untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Tukadaya dengan mengembangkan media pembelajaran kartu domino modifikasi tentang materi bilangan

pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Domino matematika merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu domino matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban.

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu model penelitian, prosedur penelitian, dan uji coba produk. Adapun tahapannya yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner (angket). Kuisisioner merupakan cara untuk memperoleh sebuah data dengan menggunakan suatu daftar pertanyaan pada responden (Agung, 2014). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data kuantitatif dan data kualitatif didapatkan dari komentar, masukan, serta kritik yang didapat dari ahli. Subjek pada penelitian ini yaitu 2 orang ahli materi mata pelajaran matematika, 2 orang ahli media, 2 orang praktisi dan 12 orang respon siswa. Objek dalam penelitian ini yaitu media kartu domino modifikasai. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen berupa rating scale 5 dengan lembar penilaian validitas berbantuan kartu pembelajaran berbasis kartu bermain. Rating scale digunakan untuk mengumpulkan data hasil validitas media yang dinilai oleh ahli. Instrumen penelitian yang digunakan adalah alat untuk memperoleh, mengelola dan menginterpretasikan informasi dari responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama (Sugiyono, 2015). Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Kisi-kisi lembar validasi dan instrumen media kartu domino modifikasi disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Kejelasan penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media kartu domino modifikasi menggunakan bahasa baku Bahasa yang digunakan dalam media kartu domino modifikasi mudah dipahami Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa dalam media kartu domino modifikasi Kalimat yang digunakan dalam media kartu domino modifikasi mudah dipahami.	1,2,3	3
2	Kualitas penggunaan kata dan kalimat	Kejelasan kata yang digunakan dalam media kartu domino modifikasi Susunan kata dan kalimat sesuai dengan aturan bahasa indonesia yang baik dan benar.	4,5,6	3
3	Kesesuaian materi dengan kopetensi dasar yang ingin dicapai	Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.	7,8	2

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
4	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai	Kedalaman materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.	9,10	2
		Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.		
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Kedalam materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	11,12	2
		Kelengkapan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
6	Pemberian latihan	Kesesuaian materi dengan soal latihan.	13,14,15	3
		Soal latihan yang disampaikan dapat melatih kemampuan berfikir peserta didik.		
		Soal latihan dalam media video animasi dapat melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.		
<b>Jumlah Butir</b>				15

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	No. butir	Jumlah Butir
1	Teks dan gambar	Kejelasan teks yang ditampilkan Kejelasan gambar yang ditampilkan Ketepatan warna teks dan gambar	1,2	2
2	Materi	Ketepatan materi	3,4	2
3	Daya Tarik	Kejelasan materi dalam media	5	1
4	Kemudahan Penggunaan	Kemenarikan penampilan media	6	1
5	Penggunaan bahasa	Kemudahan penggunaan media	7	1
<b>Jumlah Butir</b>				7

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Uji Praktisi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Menarik minat belajar peserta didik	Tampilan media kartu domino pada pembelajaran menarik. Gambar yang ditampilkan menarik. Warna yang ditampilkan dalam	3	1,2,3

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
2	Penyajian Materi	media kartu domino menarik. Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	4,5,6,7,8
3	Perhatian dan motivasi	Huruf dapat terbaca dengan jelas. Materi pada media didasarkan pada situasi kehidupan nyata. Media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian. Media pembelajaran mampu memotivasi belajar.	2	9,10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>	

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

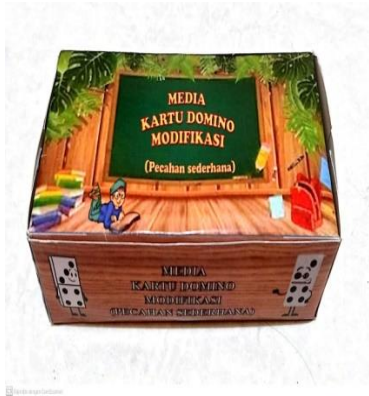
#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media kartu domino modifikasi untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada materi pecahan sederhana. Media kartu domino modifikasi dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berpijak pada pembelajaran Abad 21 karena lebih menekankan pada keterampilan berpikir, inovatif, dan mampu untuk menciptakan pemecahan masalah sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Subjek pada penelitian ini adalah media kartu domino modifikasi untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu validitas dari media kartu domino. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penenilitan ADDIE yang memiliki 5 tahap, yaitu: tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analyze*), media kartu domino modifikasi pada materi pecahan sederhana dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Tukadaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Tukadaya tentang media pembelajaran beliau mengatakan bahwa siswa banyak mengalami kesulitan pada beberapa materi. Beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu penyampaian materi hanya berpedoman dengan buku ajar sehingga kurangnya minat belajar siswa. Penggunaan buku dalam pembelajaran kurang dimodifikasi sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat guru mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Guru belum pernah mengembangkan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat belajar yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar.

Tahap perancangan (*design*). Media ini dibuat dengan desain yang menarik dan tidak terlepas dari perkembangan siswa SD, serta media ini dibuat dengan kertas tebal sehingga

media ini tidak cepat rusak dan dapat digunakan dalam waktu lama. Proses awal pembuatan media kartu domino modifikasi dilakukan dengan membuat desain menggunakan Microsoft word dan power point, setelah desain jadi kemudian desain tersebut dicetak berbentuk kartu. Media kartu domino ini memiliki ukuran 6 cm X 12 cm dengan jumlah kartu sebanyak 28 kartu dan dimainkan oleh 4 siswa, masing-masing siswa memegang 7 buah kartu. Kartas yang digunakan dalam pembuatan media kartu domino adalah kertas glossy dan art paper. Dikembangkan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan siswa khususnya pada materi pecahan sederhana di kelas III SD. Adapun media yang dikembangkan dapat disajikan pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 1. Gambar Kotak Media Kartu Domino



Gambar 2. Petunjuk dan Penggunaan Media



Gambar 3. Media Kartu Domino Bagian Belakang



Gambar 4. Media Kartu Domino Bagian Depan

Tahap pengembangan (*development*), data hasil penilaian media kartu domino kemudian dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui validitas media kartu domino. Hasil analisis data dihitung dengan menggunakan rata-rata skor sesuai dengan lembar penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Data tersebut kemudian dikonversikan dengan kriteria penilaian validitas dengan skala lima bertujuan untuk mengetahui kualifikasi validitas media kartu domino. Data dalam bentuk skor yang didapat pada lembar penilaian media selanjutnya dianalisis guna mengetahui validitas, respon praktisi, dan respon siswa terhadap media kartu domino. Berdasarkan hasil rerata validitas media kartu domino diperoleh rentang  $4.21 < Va < 5.00$  dengan kriteria sangat valid. Hasil uji validitas dari segi ahli materi memperoleh rata-rata 4,7 dengan kualifikasi sangat valid dan hasil validitas dari segi ahli media memperoleh rata-rata 4,7 dengan kualifikasi sangat valid, media kartu domino untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana memiliki kualifikasi sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian respon praktisi dan siswa terhadap media kartu domino untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon praktisi dan siswa media kartu domino sudah sangat bagus, menarik, dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga sangat membantu siswa dalam mempercepat pendalaman siswa tentang materi pelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh 2 orang praktisi sebagai respon praktisi memperoleh hasil 95% dengan kualifikasi “sangat baik”. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa sebanyak 12 orang sebagai respon siswa memperoleh hasil 98% dengan kualifikasi “sangat baik”, Selain itu, berdasarkan hasil analisis dilapangan siswa sangat antusias dan sangat senang saat mencoba menggunakan media kartu domino modifikasi. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian respon praktisi dan siswa terhadap media kartu domino untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon praktisi dan siswa media kartu domino sudah sangat bagus, menarik, dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga sangat membantu siswa dalam mempercepat pendalaman siswa tentang materi pelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh 2 orang praktisi sebagai respon praktisi memperoleh hasil 95% dengan kualifikasi “sangat baik”. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa sebanyak 12 orang sebagai respon siswa memperoleh hasil 98% dengan kualifikasi “sangat baik”, Selain itu, berdasarkan hasil analisis dilapangan siswa sangat antusias dan sangat senang saat mencoba menggunakan media kartu domino modifikasi. Hal tersebut menunjukkan media kartu domino modifikasi pendekatan kontekstual layak dan valid digunakan.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diketahui bahwa media kartu domino layak dikembangkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD khususnya kelas III pada materi pecahan sederhana. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama, aspek materi dan desain media kartu domino berada pada kualifikasi sangat valid dan sangat baik. media kartu domino layak dikembangkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas III pada materi pecahan sederhana. Media kartu domino yang dikembangkan berbeda dengan media pembelajaran lainnya, karena pada media kartu domino yang dikembangkan lebih khusus membahas pada materi pecahan sederhana kelas III SD dan dapat mengasah keterampilan berpikir siswa karena dalam media disajikan soal-soal dan gambar yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran sejalan dengan teori Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu (Aprianty et al., 2021; Yulianty, 2019). Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya.

Kedua, aspek desain. Media kartu domino yang dikembangkan dengan desain yang menarik dan dicetak dengan menggunakan kertas glossy dan art paper, sehingga dapat digunakan dalam waktu panjang. Media kartu domino ini dibuat sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di lapangan, sehingga permasalahan dilapangan terkait penggunaan media yang kurang efektif dapat teratasi. Anak sekolah dasar memerlukan objek yang bersifat konkret dan nyata dalam pembelajaran (Lestari, 2018; Mumpuni et al., 2020). Hal ini dikatakan sesuai karena media yang dikembangkan ini berupa media cetak berbentuk kartu bermain. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam permainan serta memecahkan pertanyaan yang ada dalam media (Apriliani et



al., 2020; Wulandari et al., 2021). Dengan demikian siswa akan lebih paham dengan materi yang dipelajarinya. Media kartu domino termasuk salah satu jenis media kartu yang digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran (Aprinawati, 2017; Mumpuni et al., 2020; N.L.G. Wiratni et al., 2021). Media ini juga menyajikan permainan yang dilengkapi dengan soal-soal yang mampu membantu anak belajar. Media kartu domino modifikasi diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena dengan menggunakan media ini siswa dapat belajar sambil bermain.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan media kartu domino berhasil menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menghafalkan operasi perkalian (Adawiyah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran kartu efektif untuk mencapai target hasil belajar materi trigonometri yang ditargetkan (Gunadi, 2018). Permainan kartu domino menarik minat belajar dan memudahkan siswa untuk belajar matematika (Srintin et al., 2019). Media kartu domino yang dikembangkan berbeda dengan media pembelajaran lainnya, karena pada media kartu domino yang dikembangkan lebih khusus membahas pada materi pecahan sederhana kelas III SD dan dapat mengasah keterampilan berpikir siswa karena dalam media disajikan soal-soal dan gambar yang menarik. Media kartu domino yang dikembangkan dengan desain yang menarik dan dicetak dengan menggunakan kertas glossy dan art paper, sehingga dapat digunakan dalam waktu panjang. Media kartu domino ini dibuat sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di lapangan, sehingga permasalahan di lapangan terkait penggunaan media yang kurang efektif dapat teratasi. Selain itu, adapun kelemahan dari penelitian ini yaitu pada model penelitian terdapat dua tahap yang tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi, sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan media kartu domino untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media kartu domino untuk siswa SD kelas III pada materi pecahan sederhana berdasarkan hasil analisis data dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakan media kartu domino ini dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengembangkan media kartu domino pada materi yang berbeda. Penelitian ini menjadi kebijakan dalam membina dan membimbing guru-guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Sehingga mampu membentuk guru yang kreatif dan inovatif dalam memilih dan membuat media pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. serta untuk Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, baik dalam peneliti yang memiliki variabel yang berbeda maupun yang sama.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Alif Naharir, R., Dantes, N., & Kusmaryatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II SD Gugus VI Kecamatan Sukasada. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i1.16975>.

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 123–134. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1900>.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10–17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13721>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Badruttamam, C. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Komputer Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 97–110. <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i1.686>.
- Bahtiar, R. S. (2019). Persepsi Pelaksanaan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 174.
- Burengge, S. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan Kontekstual bagi Siswa SDN 7 Tentena Sulawesi Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 275. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2832>.
- Cahyati, S. Y., & Rhosalia, D. R. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *PENSA Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.601>.
- Dewi, N. K. U., Pudjawan, K., & Jayanta, I. N. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TAI Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.21051>.
- Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson And Learning Studies*, 2. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Dwipayana, I. K. A. A., Parmiti, D. P., & Diputra, K. S. (2018). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD KELAS V. *Journal of Education Technology Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(3), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i3.16380>.
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3),

- 1409–1416. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.933>.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>.
- Gunadi, F. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 89–100. <https://doi.org/10.31943/mathline.v3i1.86>.
- Hidayat, E. I. F., Vivi Yandhari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103>.
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>.
- La ode Onde, M., Aswat, H., Fitriani, B., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>.
- Lathief Dwi Putra, M., & Nurafni, N. (2021). Bahan Ajar Media Aplikasi BAM” Math Genius” Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 358. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36511>.
- Lestari, K. P. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSD Undiksha UPP Denpasar Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13895>.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers’ Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88 – 101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.
- Mustaqim, I., & Wijayanti, W. (2019). Problematika Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Jogoroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1–23. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/1900>.
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630).
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20627>.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan*

- Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>.
- Putri, N. P. L. K., Kusmaryatni, N., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(3), 153–160. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v6i3.21093>.
- Putri, R. D. P., & Suyadi. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>.
- Raharjo, T. (2020). Efektivitas pendampingan implementasi kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 93 – 103. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760717>.
- Srintin, A., Setyadi, D., & Mampouw, H. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>.