
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG

Dhea Sabella¹, Erfan Ramadhani², Arief Kuswidyanarko³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Korespondensi. E-mail: dheasabelaputri10@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah bisa menciptakan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan bermanfaat. Dari hasil observasi di lapangan, didapatkan data yaitu siswa tidak turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dipakai belum dapat mengatasi masalah keaktifan siswa dalam belajar materi bangun ruang. Dalam mengajarkan materi bangun ruang kepada siswa, guru membutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, belum ada media kartu domino pada materi bangun ruang di sekolah dasar. Metode yang dipakai adalah *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model *Borg & Gall* yang melalui 8 tahapan. Hasil validasi didapatkan sebesar 86,6% sebagai nilai kevalidan materi dan 88,3% sebagai nilai kevalidan media sehingga media ini dikategorikan valid. Untuk nilai kepraktisan, didapatkan hasil kepraktisan sebesar 92,7% dari respons guru dan 92% dari respons siswa sehingga media ini masuk dalam kategori praktis. Adapun manfaat penelitian ini yaitu produk yang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, melatih siswa agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan kerja sama dengan teman. Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan, dan kebermanfaatannya maka media kartu domino ini bisa dipakai dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang di SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kartu Domino, Matematika, Bangun Ruang

DEVELOPMENT OF DOMINOES MEDIA IN MATHEMATICS LEARNING MATERIAL TO GEOMETRY

Abstract

The purpose of this study is to be able to create learning products that are valid, practical, and useful. From the results of observations in the field, data was obtained, namely that students did not actively participate in learning activities. The media used has not been able to overcome the problem of student activity in learning geometry materials. In teaching geometry materials to students, teachers need learning media that can increase student learning activities. In addition, there is no domino media on the material for geometry in elementary schools. The method used is Research and Development (R&D) and uses the Borg & Gall model which goes through 8 stages. The validation results were obtained by 86.6% as the validity value of the material and 88.3% as the validity value of the media so that this media is categorized as valid. For the practicality value, practicality results were obtained by 92.7% of teacher responses and 92% of student responses so that this media was included in the practical category. The benefits of this research are that the products developed can increase students' creativity and enthusiasm for learning, train students to be able to solve a problem by collaborating with friends. Based on the results of validity, practicality, and usefulness, this domino card media can be used in learning mathematics for geometry in elementary schools.

Keywords: *Dominoes Learning Media, Mathematics, Geometry*

PENDAHULUAN

Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk yang abstrak. Belajar matematika berarti mempelajari suatu permasalahan yang telah dirancang dalam materi pembelajaran serta memahami unsur-unsur yang ada di dalam materi tersebut dengan cara melakukan penyelidikan dan mencari hubungan dari rancangan dan unsur-unsur tersebut (Karso, 2014). Sifat matematika yang abstrak menjadi salah satu penghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Untuk itulah, materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa di sekolah dasar harus menyesuaikan dengan kemampuan siswa, dimana menurut teori Piaget Sumantri (2016), anak pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, artinya ditahap ini anak hanya dapat memahami dan mempelajari sesuatu yang bersifat konkrit atau nyata.

Dari hasil observasi dan wawancara di lapangan, didapatkan data yaitu siswa tidak terlalu aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media yang dipakai belum dapat mengatasi masalah keaktifan siswa dalam mempelajari bangun ruang. Guru membutuhkan media yang bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi bangun ruang. Selain itu, belum ada media kartu domino pada materi bangun ruang di sekolah dasar.

Ada beberapa hal yang menyebabkan siswa tidak terlalu aktif dalam pembelajaran, misalnya takut untuk mengemukakan pendapat atau jawaban. Walaupun ada siswa yang bisa, tetapi ia tidak percaya diri dan malu untuk mengemukakannya. Siswa juga terkadang tidak yakin dengan jawabannya sendiri. Hasil wawancara ini diperkuat dengan apa yang telah dikemukakan oleh Nugraheni (2017) yang mengatakan bahwa salah satu disiplin ilmu yang sering menimbulkan kecemasan pada siswa adalah matematika.

Selanjutnya, media yang digunakan belum bisa mengatasi masalah keaktifan dan semangat belajar siswa. Media yang pernah digunakan saat memberikan latihan soal kepada siswa yaitu buku pelajaran dan papan tulis. Dengan media yang seadanya inilah, terkadang siswa tidak semangat dan tidak aktif dalam pembelajaran. Untuk itulah, guru memerlukan media yang bisa menumbuhkan keaktifan belajar khususnya pada materi bangun ruang.

Media bermanfaat untuk menyalurkan pesan, seperti yang telah dikemukakan oleh Afrianti, Kesumawati, dan Kuswidyankarko (2021), alat bantu yang bisa membangkitkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran adalah media pembelajaran. Hasan, Milawati, Darodjat, Harap, Tahrir, Anwari, Rahmat, Masdiana, & Indra (2021) menyatakan, media pembelajaran digunakan sebagai perantara ataupun penghubung guru kepada siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Adapun media pembelajaran menurut Samura (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa di sekolah dasar.

Salah satu media yang bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran adalah media kartu domino yang telah dimodifikasi. Media ini merupakan media yang bisa dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran di SD (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil penelitian Setiawan, Yandari, & Pamungkas (2020) dengan hasil bahwa kartu domino modifikasi bisa memberikan pemahaman kepada siswa. Aprinawati (2017) mengatakan media kartu domino yang dimodifikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal. Selain itu, Amir & Wardana (2017) juga mengatakan bahwa media ini juga berguna untuk siswa SD dimana pada masa ini

anak masih membutuhkan media untuk menyelesaikan kumpulan soal-soal.

Pada penelitian ini, pengembangan produk yang dikembangkan bukan seperti domino yang biasa dimainkan, akan tetapi media yang dikembangkan yaitu media kartu dimana bentuknya menyerupai domino, namun isi dan tampilan sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran bangun ruang. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi bangun ruang. Adapun yang membedakan media ini dengan permainan domino pada umumnya yaitu, terdapat sebuah pertanyaan di sisi bawah kartu domino dan sebuah jawaban di sisi atas kartu domino. Soal-soal di dalam kartu domino modifikasi ini disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu, tampilan media kartu domino modifikasi juga dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

Menurut Rahaju & Hartono (2017), media kartu domino pintar bisa digunakan sebagai media yang digunakan untuk memberikan latihan soal kepada siswa. Dengan begitu, siswa tidak mudah bosan dalam mengerjakan kumpulan latihan soal yang ada di buku ataupun di papan tulis. Siswa bisa menyelesaikan soal-soal latihan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Permainan bisa digunakan sebagai perantara belajar bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Dengan belajar sambil bermain ini, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan bisa melatih siswa berdiskusi bersama kelompok.

Sependapat dengan hal itu Setiawan, Yandari, & Pamungkas (2020), media kartu domino yang telah dimodifikasi dapat memudahkan kegiatan belajar siswa. Dengan media pembelajaran ini, siswa bias belajar di dalam sebuah permainan yang dilakukannya sehingga siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dengan kegiatan yang dilakukannya. Wiratni, Ardana, & Mardana (2021) juga mengatakan media kartu domino bisa dipakai sebagai media yang menarik

dalam pembelajaran yang membuat siswa bisa terfokus pada saat menggunakannya. Siswa juga tidak merasa bahwa yang sedang dilakukannya bukan hanya sekedar bermain melainkan juga sambil belajar. Media ini juga bisa melatih siswa untuk bekerja sama, siswa tidak akan merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran, serta membiasakan siswa untuk berinteraksi dengan teman. Dengan media kartu domino, bisa membantu siswa dalam mengerjakan serangkaian soal latihan. Berdasarkan uraian yang dipaparkan, didapatkan penyimpulan bahwa media kartu domino memiliki berbagai manfaat salah satunya bisa menambah keaktifan siswa dalam belajar.

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media kartu domino pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di sekolah dasar yang valid, praktis, dan bermanfaat.

METODE

Dalam penelitian ini, model pengembangan menggunakan model (*R&D*). *R&D* adalah studi yang dipakai untuk merancang, membuat, dan mengujikan sebuah produk (Sugiyono, 2019). Penelitian ini merupakan sebuah metode yang dipakai dalam membuat sebuah produk yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan produk supaya bermanfaat perlu diadakan penelitian pada produk tersebut.

Model *Borg & Gall* adalah model yang dipakai dalam penelitian ini. *Borg & Gall* (Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa penelitian ini adalah suatu cara yang bisa digunakan untuk mengukur kelayakan dari produk yang dikembangkan secara valid dan praktis. Dari 10 langkah pengembangan tersebut, peneliti hanya mengambil sampai tahap ke-8. Berdasarkan pendapat *Borg & Gall* (Fauziah, 2021), pada tahap metode penelitian pengembangan ini, peneliti boleh hanya

sampai beberapa tahapan saja. Pendapat tersebut didukung oleh Akker (Fauziah, 2021), yang mengatakan bahwa dalam tahapan penelitian pengembangan bisa dilakukan melalui 4 tahapan saja. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti melakukan penelitian hingga tahap ke-8.

Instrumen penelitian menurut (Sugiyono, 2019), adalah sebuah cara yang dipakai dalam mengukur suatu variabel. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh melalui angket. Kisi-kisi angket terdapat beberapa butir pertanyaan, dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka agar responden bisa memberi kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala *Likert* yang berguna sebagai alat ukur untuk mengukur pendapat dari individu maupun selompok orang, dalam hal ini yang diukur adalah hasil respons para ahli, guru, dan siswa (Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019).

Ada tiga aspek penilaian pada angket kevalidan materi diantaranya ketepatan materi, kejelasan materi dan kesederhanaan. Adapun angket kevalidan media juga memiliki tiga aspek penilaian diantaranya tampilan, kandungan isi, dan daya dukung. Kepraktisan dan kebermanfaatan media yang dikembangkan didapatkan melalui angket guru dan siswa. Kepraktisan media yang dikembangkan didapatkan dari total skor angket siswa dan guru, sedangkan untuk kebermanfaatan diperoleh dari pertanyaan terbuka yang terdapat pada angket. Angket guru terdiri dari empat aspek penelitian diantaranya tampilan, kemudahan, penyajian materi, dan manfaat. Sedangkan untuk angket siswa terdiri dari tiga aspek penelitian diantaranya tampilan, kemudahan, dan manfaat.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket penilaian. Di tahap uji coba ini, peneliti juga memberikan angket terbuka kepada responden agar responden bisa memberikan masukan-masukan maupun

pendapat mengenai produk yang dikembangkan. Untuk kebermanfaatan didapatkan dari angket terbuka yang kemudian dianalisis peneliti sehingga bisa mendapatkan kesimpulan bahwa media yang dikembangkan ini memiliki manfaat kepada siswa dalam belajar. Selanjutnya, validitas dan kepraktisan produk bisa diperoleh dari hasil angket yang dianalisis melalui rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah persentase keseluruhan subyek

N = Banyak Subyek (Fauziah, 2021)

Sesudah menghitung presentase skor penilaian, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil persentase berdasarkan aspek berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

No	Persentase	Tingkat Kevalidan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Kurang Valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Fauziah (2021)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

No	Persentase	Tingkat Kevalidan
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Kurang Praktis
4	21% - 40%	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Fauziah (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan pada penelitian ini kartu domino matematika materi bangun ruang yang didapatkan dari 8 tahapan. Tahap pertama yaitu peneliti melakukan observasi serta wawancara guru kelas di lapangan. Tujuan wawancara adalah agar bisa

mengumpulkan informasi permasalahan-permasalahan yang dialami siswa maupun guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung terutama mata pelajaran matematika. Kemudian data-data yang didapatkan dijadikan sebagai dasar dalam merancang produk sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti juga melakukan penelitian kepustakaan terhadap berbagai dokumen terkait seperti artikel, buku pelajaran, dan buku yang berkaitan dengan lainnya.

Setelah pengumpulan informasi awal, peneliti selanjutnya merencanakan mengenai materi apa yang akan diajarkan kepada siswa. Materi pembelajaran yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu materi bangun ruang. Selanjutnya, hal yang dilakukan peneliti yaitu menentukan Kompetensi Dasar (KD) agar proses pembelajaran sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran. Setelah materi dan KD di tentukan, selanjutnya peneliti melanjutkan ketahap pengembangan produk. Di tahap ini peneliti membuat rancangan desain. Rancangan desain media kartu domino bangun ruang kubus dan balok berukuran 6 cm

12cm, di sisi atas kartu terdapat sebuah jawaban, sedangkan di sisi bawah kartu terdapat sebuah pertanyaan.

Setelah merancang desain, peneliti selanjutnya melakukan uji kevalidan produk. Uji kevalidan dilakukan oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi. Di tahap validasi ini peneliti memberikan lembar validasi serta angket kepada masing-masing ahli. Para ahli memberikan umpan balik atau saran yang bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Sejalan dengan hal ini, penelitian terdahulu juga melakukan tahap validitas kepada para ahli. Dari penelitian (Wiratni, Ardana, & Mardana, 2021) diperoleh hasil uji kevalidan isi pelajaran sebesar 92% sebagai nilai kevalidan isi pelajaran dan 90% sebagai nilai kevalidan media pembelajaran sehingga memperoleh kualifikasi sangat baik. Selanjutnya dari hasil penelitian (Mumpuni & Supriyanto, 2020) didapatkan skor hasil uji kevalidan sebesar 80 sebagai nilai kevalidan materi dan 80 sebagai nilai kevalidan media pembelajaran dan masuk dalam kategori baik

Tabel 3. Penilaian Validator Materi

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Penilaian		
			Validator I	Validator II	Vaidator III
1.	Ketepatan Materi	1. Kesesuaian materi bangun ruang dengan KD	4	5	4
		2. Keselarasan materi bangun ruang dengan indikator pembelajaran	4	5	5
		3. Keselarasan materi bangun ruang dengan kebutuhan siswa	4	4	4
2.	Kejelasan Materi	1. Kejelasan Materi bangun ruang	4	5	5
		2. Kesesuaian materi pembelajaran bangun ruang dengan kemampuan siswa	4	4	4
		3. Kemudahan materi bangun ruang untuk dipahami	4	4	4
3.	Kesederhanaan	1. Pengemasan materi bangun ruang mudah dimengerti	5	4	5
		2. Bahasa yang dipakai mudah dipahami	4	5	4
		3. Kketepatan pemilihan kata	4	5	4
Jumlah			37	41	39
Persentase			82,2%	91,1%	86,6%
Rata-Rata Persentase			86,6%		

Tabel 4. Penilaian Validator Media

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Penilaian		
			Validator I	Validator II	Validator III
1.	Tampilan	1. Kejelasan petunjuk permainan media pembelajaran	3	4	4
		2. Jenis bahan yang digunakan	5	5	5
		3. Ukuran media Kartu Domino	4	5	4
2.	Kandungan Isi	1. Ketepatan penggunaan bahasa	5	4	5
		2. Materi sesuai dengan media	4	5	4
		3. Media sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	4
3.	Daya Dukung	1. Kemudahan dalam menggunakan media	5	5	4
		2. Dukungan media pembelajaran terhadap keaktifan siswa dalam belajar	5	5	4
Jumlah			35	37	34
Persentase			87,5%	92,5%	85,0%
Rata-Rata Persentase			88,3%		

Hasil dari validasi yang dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4. Dari hasil validasi, didapatkan rata-rata persentase sebesar 86,6% sebagai nilai kevalidan materi dan 88,3% sebagai nilai kevalidan media, sehingga disimpulkan media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan masuk dalam kriteria penilaian sangat valid. Ahli materi dan ahli media juga memberikan komentar ataupun saran yang bertujuan untuk memperbaiki produk.



Gambar 1. Produk Awal Bagian Depan



Gambar 2. Produk Awal Bagian Belakang

Setelah uji produk secara terbatas telah dinyatakan valid, selanjutnya peneliti memperbaiki media sesuai masukan dari validator. Berikut hasil revisi dari media kartu domino.

Tabel 5. Revisi Produk Media Kartu Domino

No	Aspek Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Kartu pembuka permainan		
2.	Tampilan belakang kartu		

Setelah media diperbaiki, langkah selanjutnya adalah menguji produk secara lebih luas. Peneliti menguji coba produk kepada siswa di lapangan. Tujuan uji coba ini untuk mendapat respons guru dan siswa yang praktis terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, kebermanfaatan dari produk yang dikembangkan didapatkan dari angket terbuka. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu juga melakukan tahap uji kepraktisan kepada guru kelas dan siswa. Dari penelitian (Wiratni, Ardana, & Madana,

2021) mendapatkan rata-rata skor uji kepraktisan sebesar 4,53 dari respons guru dan 4,56 dari respons siswa. Dari presentase skor yang didapatkan, dapat dikatakan bahwa media masuk dalam kriteria sangat tinggi. Rata-rata skor ini didapatkan dari

penggunaan media yang digunakan dengan cara dimainkan yang membuat siswa tertarik selama pembelajaran berlangsung.

Di bawah ini merupakan hasil dari kepraktisan media yang dikembangkan:

Tabel 6. Angket Guru

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Penilaian Guru
1.	Tampilan	1. Kualitas tampilan media	5
		2. Media memiliki daya tarik yang baik	5
		3. Tulisan dapat dibaca dengan jelas	5
2.	Kemudahan	1. Media mudah dimengerti dan digunakan	4
		2. Materi mudah dimengerti	4
		3. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
3.	Penyajian Materi	1. Materi yang tersaji mudah dimengerti	5
		2. Permainan media kartu domino modifikasi mudah dipahami	4
4.	Manfaat	1. Media dapat meningkatkan semangat mengajar	5
		2. Media pembelajaran kartu domino bisa dipakai pada materi bangun ruang	5
		3. Media dapat menambah keaktifan belajar siswa	5
Jumlah			51
Rata-Rata Persentase			92,7%

Tabel 7. Angket Siswa

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Jumlah Penilaian
1.	Tampilan	1. Kualitas tampilan media	128
		2. Media memiliki daya tarik yang baik	123
		3. Tulisan dapat dibaca	129
2.	Kemudahan	1. Media mudah dimengerti dan dipakai	123
		2. Materi mudah dimengerti	120
		3. Bahasa mudah dipahami	127
3.	Manfaat	1. Media yang dikembangkan menumbuhkan semangat dalam belajar	125
		2. Pemakaian media dapat melibatkan siswa secara langsung dan berinteraksi dengan teman	118
		3. Pemakaian media bisa menambah pengetahuan siswa	124
		4. Pemakaian media bisa menambah keaktifan siswa	125
Jumlah			1242
Rata-Rata Persentase			92,0%

Berdasarkan penilaian guru dan siswa didapatkan hasil dari 27 respons siswa dan guru terkait kepraktisan media menunjukkan hasil yang baik karena nilai respons yang didapat mencapai yaitu 92,7% dari respons guru dan 92,0% dari rata-rata respon siswa (Nilai Kepraktisan >80%). Jadi media

pembelajaran ini masuk dalam kriteria penilaian sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan revisi hasil uji lapangan. Peneliti melakukan perbaikan akhir sesuai dengan kekurangan dari produk yang dikembangkan. Peneliti

melakukan revisi pada petunjuk permainan kartu domino. Dalam permainan ini, siswa tetap dibagi dalam kelompok dan tim-tim kecil. Namun kegunaan tim kecil ini adalah untuk memegang tanggung jawab atas kartu yang dipegang, dimana masing-masing tim akan mendapatkan 9 buah kartu. Sedangkan untuk cara mainnya yaitu dilakukan secara berkelompok seperti berdiskusi, memasang kartu, mencari jawaban, dan lain sebagainya. Dengan adanya perubahan ini, siswa terlihat lebih aktif, dan bisa bekerja sama dalam menyelesaikan permainan.

Dari hasil kegiatan belajar yang berlangsung, siswa turut berperan aktif, tingkat kecemasan belajar siswa pada matematika menjadi berkurang. Dengan menggunakan media ini, siswa dan guru menunjukkan respons yang baik. Jadi bisa disimpulkan media yang dikembangkan ini dapat menambah semangat siswa dalam belajar, siswa menjadi aktif, dan membantu siswa dalam berlatih mengerjakan kumpulan soal latihan. Selain itu, penelitian ini diperkuat dari hasil penelitian Wiratni, Ardana, & Mardana (2021, p. 130) yang menyatakan bahwa media kartu domino bisa mempermudah guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar. Aprinawati (2017) juga mengatakan bahwa dengan menggunakan media kartu domino, hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menjadi meningkat dan siswa pun tidak malu-malu untuk merespon, menanggapi, serta menjawab pertanyaan. Selain itu, hasil penelitian Mumpuni & Supriyanto (2020) menyatakan bahwa media kartu domino memiliki daya tarik bagi siswa sehingga media ini efektif bagi siswa SD.

Media pembelajaran kartu telah dikembangkan dan sudah diuji kelayakan dan pemakaiannya dan telah dinyatakan valid, praktis dan bermanfaat. Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino dapat

dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada materi bangun ruang.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian bisa disimpulkan media kartu domino masuk dalam kategori valid dan praktis, dan bermanfaat. Media ini juga bisa memudahkan siswa untuk belajar, dapat meningkatkan kerja sama siswa, membuat siswa lebih berani dan tidak malu untuk menunjukkan kemampuannya. Media pembelajaran ini juga membuat siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran, serta mengajarkan siswa agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerja sama. Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan, dan kebermanfaatannya media kartu domino, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu: Bagi guru diharapkan bisa menggunakan media ini pada saat mengajarkan materi bangun ruang di sekolah dasar agar terciptanya pembelajaran yang menarik, tidak mudah bosan, dan membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Bagi siswa hendaknya dapat digunakan untuk belajar agar dapat melatih siswa dan mengasah pengetahuan mengenai materi pembelajaran yang pernah dipelajari terutama pada materi bangun ruang. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya menjadi bahan pertimbangan dan sebagai referensi untuk penelitian, dan diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada media kartu domino yang peneliti kembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, R. A., Kesumawati, N., & Kuswidyankarko, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 614-619.
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017).

- Kartu Domica Sebagai Alternatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 23–31.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 123–134.
- Fauziah, I. (2021). Pengembangan Media KUBO (Kubus Balok Domino) terhadap Konsep Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 09(03).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Karso, H. (2014). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Amaedives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Operasi Pecahan Dengan Kartu Domino Pintar. *JIPMat*, 1(2), 173–181.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 1-12.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Wiratni, Ardana, & 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.