

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2022/2023**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20184035

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2022/2023**

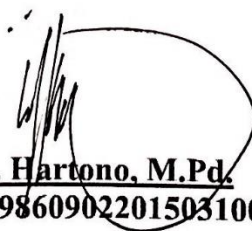
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20184035

Disetujui Pembimbing



Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2022/2023**


SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin
Tanggal: 21 November 2022

Tim Penguji

Ketua



Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 19851204201503002

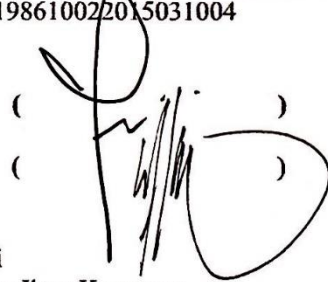
Sekretaris



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
2. Dr. Hartono, M.Pd



Menyetujui
D. **Prof. Dr. Mukni'ah, M.Pd.I**
196405111999032001



MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ؛ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ه (العلق/٩٦:٤-٥)

“Yang mengajar (manusia) dengan pena” (4)

“Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (5)

(Qs. Al-'Alaq/96:4-5)¹



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama 2019

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT saya bias mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tercinta :

1. Ayah dan Ibu tercinta, Icuq Sukartono, SE dan Habibatul Aliyah, SE yang telah berjuang dan berusaha hingga saya sampai di titik ini, memanjatkan doa disetiap sujudnya dan kasih sayang yang tak pernah hilang.
2. Suami yang saya cintai, Muhammad Ali Haidar, S.H yang selalu menemani saat suka maupun duka, selalu memberikan semangat dan motivasi, serta membantu mendesain media Kartu Domino Modifikasi.
3. Abah dan Umi mertua, H. M. Latiful Fajar dan Hj. Siti Maizeh Sahari Yusuf yang senantiasa mendukung perjuangan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Adik – adik saya yang tersayang, Nadila Romadhona Kamaliyah, Kayla Ulina Kamaliyah, Fahrizal Agam Tsaqif yang selalu mendengarkan keluh kesal saya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sekaligus Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
5. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Bapak Drs. H. Subandi, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Unggulan NURIS Jember yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.

7. Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd selaku wali kelas III A MI Unggulan NURIS Jember yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penelitian.
8. Siswa – Siswi kelas III A MI Unggulan NURIS Jember yang bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
9. Teman yang sudah saya anggap sebagai Kakak sendiri, Robiatul Adawiyah yang kata – katanya selalu memberikan semangat dan motivasi.
10. Teman kamar kos Renanda Maulidiyah, S.Pd yang selalu mendengarkan keluh kesah, tangisan serta memotivasi saya.
11. Teman – teman terbaik Litsa Nailul Fauziah, S.Pd., Renita Fitria Damayanti, S.Pd., Nurul Fadilah, Atini Wiko Yatika, Intan Dwi Permatasari, dan Syaifullah, S.Pd., yang selalu membantu dalam kondisi apapun.
12. Seluruh teman – teman kelas PGMI D1 18 beserta teman – teman yang lain yang telah menghibur serta memberi semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga penulisan skripsi ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik bersifat konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap sungguh dengan rahmat dan Izin-Nya mudah – mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pihak – pihak yang bersangkutan.

Jember, 14 November 2022

Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20184035

ABSTRAK

Nabilatul Kamaliyah, 2022: “*Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember*”.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Kartu Domino Modifikasi, Matematika.

Penelitian pengembangan media Kartu Domino Modifikasi ini dilakukan sebagai respon terhadap kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi Operasi Perkalian di MI Unggulan NURIS Jember. Selain itu, media Kartu Domino Modifikasi ini juga dapat memperdalam pengetahuan peserta didik tentang Operasi Perkalian.

Penelitian pengembangan media Kartu Domino Modifikasi ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, 2) Mengetahui kelayakan dari media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, 3) Mengetahui keefektifitasan pengembangan media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

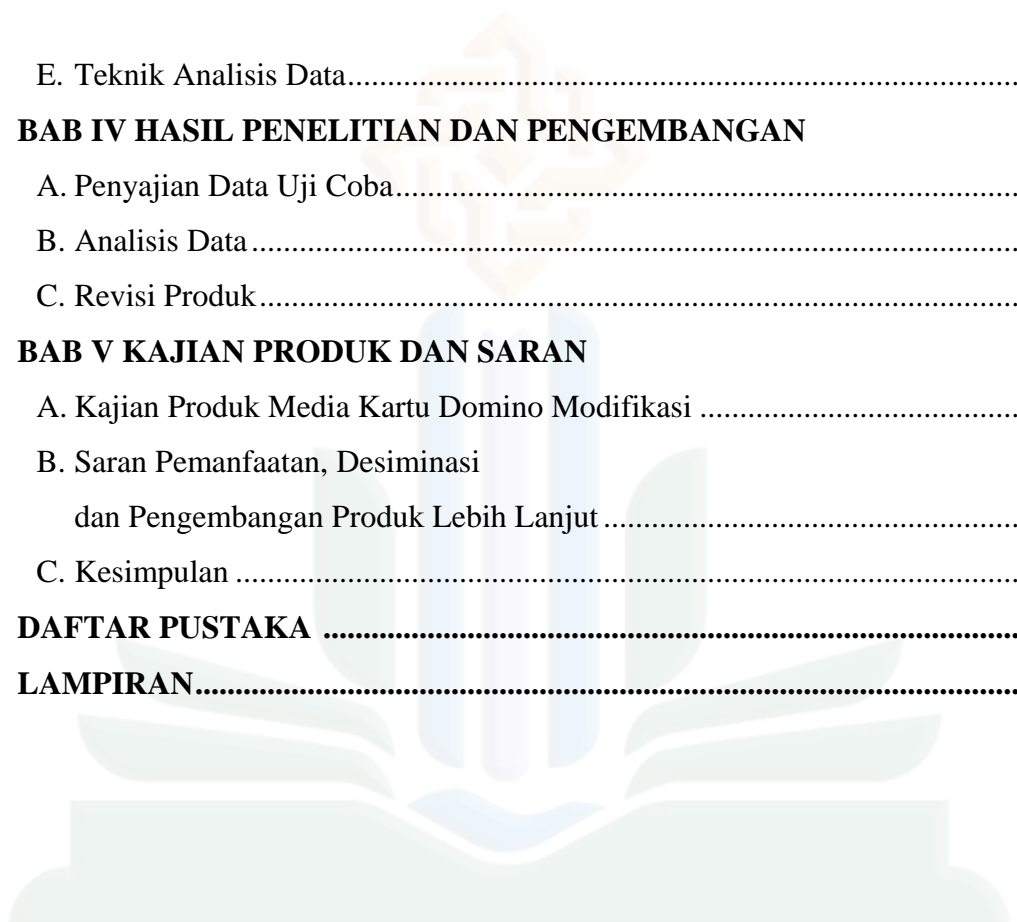
Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan 4) Implementasi dan 5) Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan media Kartu Domino Modifikasi dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 90% dan ahli pembelajaran sebesar 98%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata – rata yaitu sebesar 94% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat keefektifan mencapai 85% untuk peserta didik. Dan untuk guru kelas mencapai 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domino Modifikasi yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
H. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
C. Uji Coba Produk.....	42
D. Desain Uji Coba	42

E. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba.....	54
B. Analisis Data.....	75
C. Revisi Produk.....	79
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
A. Kajian Produk Media Kartu Domino Modifikasi	82
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
C. Kesimpulan	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Orisinalitas Penelitian	19
Tabel 3.1 Tabel Indikator Pada Aspek Isi.....	46
Tabel 3.2 Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain	47
Tabel 3.3 Indikator Angket pada Aspek Pembelajaran.....	48
Tabel 3.4 Indikator Angket pada Aspek Penggunaan.....	48
Tabel 3.5 Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135).....	51
Tabel 3.6 Presentase Kelayakan.....	52
Tabel 3.7 Presentase Kelayakan.....	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	65
Tabel 4.4 Hasil Pretest Peserta Didik Kelas III A.....	71
Tabel 4.5 Hasil Posttest Peserta Didik Kelas III A	72
Tabel 4.6 Hasil Validasi.....	75
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Kelas	76
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah – Langkah Pengembangan Model ADDIE.....	38
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk.....	42
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru kelas	56
Gambar 4.2 Wawancara dengan Salah Satu Peserta Didik	57
Gambar 4.3 Gambar Desain Kartu Domino Modifikasi	61
Gambar 4.4 Gambar Desain Kartu Domino Setelah Disisipkan Perkalian.....	61
Gambar 4.5 Proses Kegiatan Observasi	69
Gambar 4.6 Proses Memainkan Media Kartu Domino Modifikasi	70
Gambar 4.7 Diagram Peningkatan Hasil Pemahaman Peserta Didik	73
Gambar 4.8 Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik	76
Gambar 4.9 Tampilan Kartu Domino Modifikasi Mengganti Desain Lebih Menarik	80
Gambar 4.10 Tampilan Tempat Kartu Domino Modifikasi Mengganti Desain Lebih Menarik	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan.² Pendidikan merupakan kebutuhan manusia selama manusia hidup, tanpa adanya pendidikan maka dalam menjalani kehidupan ini manusia tidak akan dapat berkembang dan bahkan akan terbelakang. Pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.³ Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif, kognitif, psikomotorik) berkembang secara optimal.⁴

Seperti yang sudah dijelaskan dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadi, kecerdasan,

² Zikri Neni Iska, *Bimbingan Konseling* (Jakarta: Kizi Brothers, 2008), 3.

³ Eko Triyanto, Sri Anitah dan Nunuk Suryani, Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1 no. 2(2013), 226.

⁴ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), 39.

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.⁶ Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik berdaya guna dan berhasil guna.⁷

Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pengajaran mencakup bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, slide, OHP/OHT, objek-objek nyata, dan rekaman video atau film. Selain itu, bisa juga berupa metode mutakhir seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, dan penggunaan fasilitas konferensi video secara interaktif.⁸

Media dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta

⁵ Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafik, 2003)

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 2.

⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : 2011), 16.

⁸ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 8.

didik. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekadar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.⁹

Media yang baik akan membuat peserta didik mudah memahami materi dan betah belajar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran maka akan memberikan hasil yang kurang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu, pendidik juga menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena pendidik merupakan penghantar pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik, sehingga diharapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk membantu peserta didik mencapai suatu perubahan yang positif. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila proses pembelajaran tersebut menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran

⁹ Pungkas Ayu Hapsari, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata untuk Menentukan Hasil Belajar untuk Siswa Kelas X SMA, *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, vol. 5 no. 3 (2016), 151-152.

yang masih bersifat konvensional harus diubah menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.¹⁰

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.¹¹

Fasilitas-fasilitas yang tidak memadai di sekolah menyebabkan pendidik harus menuangkan kreatifitas dalam pembelajaran. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan pendidik dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut. Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),15.

¹¹Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cetakan ke 4, 2006), 51.

Memilih media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Banyaknya media bermunculan dan variatif serta sederhana hadir dalam kemasan yang tidak jauh berbeda dengan media yang canggih. Media sederhana yang sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan teknologi dengan fasilitas yang terbatas salah satunya adalah media kartu domino, hal ini di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Hestuaji dengan hasil bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Selain itu juga penelitian dilakukan oleh Heksanti juga mengatakan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran.¹² Media kartu domino pada dasarnya merupakan media gambar yang berbentuk kartu.¹³

Berdasarkan penjelasan tentang media Pembelajaran pada uraian sebelumnya, penjelasan media pembelajaran juga terdapat dalam Al-quran surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:
(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau

¹² Rahayu Fitriyah Ningsih dan Rochmawati, Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.2, No.2 (Januari 2014)., h.2

¹³ Hary Fernando, Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam Permainan Domino, *Jurnal Institut Teknologi Bandung*, 2007, 1.

menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,¹⁴

Dalam ayat diatas berdasarkan Tafsir kementerian agama bahwa ayat ini menjelaskan Allah menurunkan Al – Qur’an kepada Nabi Muhammad SAW supaya beliau menjelaskan kepada manusia mengenai ajaran, perintah, larangan dan aturan hidup yang harus mereka perhatikan dan amalkan.

Bisa di interpretasikan oleh peneliti bahwa Nabi Muhammad SAW menjelaskan ajaran, perintah dan larangan Allah menggunakan media yakni Al – Qur’an, namun penelitian kali ini membahas Media Kartu Domino.

Media kartu domino adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan belajar sambil bermain, media ini terdiri dari 28 kartu. Media kartu domino ini terdiri dari 2 ruas yaitu ruas kiri untuk jawaban dan ruas kanan untuk pertanyaan. Kartu domino yang digunakan peneliti ini bersifat menyambung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Unggulan NURIS Jember pada ruang kelas III A dalam proses pembelajaran suasana kelas tidak berlangsung dengan aktif dan menarik, pada saat pembelajaran pendidik hanya melakukan metode cerah dan tanya jawab sehingga peserta didik menjadi bosan dan cenderung pasif.¹⁵

Menurut kepala MI Unggulan NURIS Jember yaitu Bapak Drs. H. Subandi, beliau mengatakan bahwa hampir setiap kelas peserta didiknya

¹⁴ Terjemah Al-Qur’an Kementerian Agama 2019

¹⁵ Observasi MI Unggulan Nuris, Jember 17 Januari 2022

cenderung pasif terutama pada pembelajaran matematika maka dari itu perlu sarana dan prasarana seperti media pembelajaran. Media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan sehingga dapat memancing antusias peserta didik untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁶ Ustad Ezra Centra Andra Permana, S.Pd selaku wali kelas III A juga mengatakan bahwa sebenarnya memerlukan media pembelajaran, media yang bisa digunakan belajar sambil bermain agar peserta didik tidak mudah bosan dan tidak cenderung pasif. Beliau juga mengatakan bahwa kita pernah menggunakan media pada proses pembelajaran seperti gambar akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya. Banyak kendala yang kita alami salah satunya yaitu kendala waktu, sehingga guru – guru disini lebih mengandalkan buku lks dan sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.¹⁷

Kalau belajar itu lebih enak menggunakan permainan, agar saat jam pelajaran tidak terasa lama dan tidak memandang buku saja, jadi yang tidak senang menjadi senang, ucap Aisyah Safa'a Humaira salah satu peserta didik kelas III A MI Unggulan NURIS Jember.¹⁸ Berdasarkan beberapa uraian diatas, peneliti memilih media Kartu Domino Modifikasi untuk dikembangkan di MI Unggulan NURIS Jember agar dalam proses pembelajaran peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan tidak membuat peserta didik pasif.

¹⁶ Drs. H. Subandi, di wawancarai Oleh Penulis, Jember 21 Februari 2022

¹⁷ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd di wawancarai Oleh Penulis, Jember 21 Februari 2022

¹⁸ Aisyah Safa'a Humaira, di wawancarai Oleh Penulis, Jember 26 Februari 2022

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sebelumnya.
2. Perlunya pengembangan media baru yang harus dipersiapkan lebih awal dalam pembelajaran matematika.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika di MI Unggulan NURIS Jember.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

3. Bagaimana efektifitas pengembangan media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui kelayakan dari media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mengetahui keefektifitasan pengembangan media Kartu Domino Modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media kartu domino modifikasi pada materi operasi perkalian untuk siswa kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember, adalah:

1. Media kartu domino modifikasi dibuat dengan menggunakan kertas bufallo berwarna putih.
2. Media kartu domino modifikasi memiliki ukuran panjang yaitu 8cm dan lebar 4cm.
3. Setiap set kartu terdiri dari 28 kartu.
4. Media kartu domino modifikasi memiliki dua ruas bagian yaitu pada ruas

kiri berisi jawaban sedangkan pada ruas kanan berisi pertanyaan dengan ukuran yang sama dan sebagai pasangan untuk kartu selanjutnya.

5. Jenis huruf yang digunakan yaitu times new roman dengan ukuran font 24.
6. Background kartu domino color full dan dilapisi dengan kotak berwarna putih
7. Media kartu domino modifikasi di laminating agar awet dan tahan lama serta tidak mudah sobek.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Minimnya media pembelajaran yang digunakan pendidik di dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran matematika.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran ini antara lain :

1. Media Kartu Domino Modifikasi yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di MI Unggulan NURIS Jember.
2. Media Kartu Domino Modifikasi dapat memperdalam pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran Matematika khususnya operasi perkalian.
3. Media Kartu Domino Modifikasi mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki batasan – batasan dalam penerapannya, antara lain:

1. Produk pengembangan media kartu domino modifikasi dalam penelitian ini hanya mencakup materi operasi perkalian.
2. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).
3. Uji coba produk dilakukan di kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan upaya menciptakan atau mengembangkan suatu produk yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Produk tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Media Kartu Domino Modifikasi

Media Kartu Domino Modifikasi merupakan salah satu media pembelajaran sekaligus permainan. Kartu Domino adalah sebuah permainan dimana para pemainnya menyusun kartu berdasarkan jumlah bulatan. Berbeda dengan media Kartu Domino Modifikasi yang dibuat peneliti, peserta didik diminta untuk menyusun kartu berdasarkan pertanyaan dan jawaban. Yakni ruas kiri jawaban dan ruas kanan pertanyaan. Media Kartu Domino Modifikasi ini bersifat menyambung dan terdiri dari 3 tingkatan (level), untuk tingkatan pertama terdiri dari perkalian 1-5, tingkatan kedua 5-10 dan tingkatan ketiga 8-12.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit, namun matematika adalah ilmu pasti. Jadi, matematika merupakan dasar ilmu dari segala ilmu, semua kehidupan berasal dari matematika.

Dari definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi adalah sebuah media permainan yang berupa kartu yang dibuat mirip seperti kartu domino yang berisikan tentang materi perkalian yang disesuaikan berdasarkan tingkatannya (level) untuk tingkatan pertama terdiri dari perkalian 1-5, tingkatan kedua 5-10 dan tingkatan ketiga 8-12. Cara bermain media kartu domino modifikasi yaitu peserta didik diminta untuk menyusun kartu berdasarkan pertanyaan dan jawaban. Yakni ruas kiri jawaban dan ruas kanan pertanyaan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.¹⁹

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis Septi Saraswati tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.²⁰

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media Kartu Domino dengan pendekatan active learning pada materi keliling dan luas bangun datar, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian

¹⁹ Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah* “. (Jember: IAIN Jember Press, 2020), 45.

²⁰ Septi Saraswati, “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati”, (SKRIPSI: Universitas Negeri Semarang, 2020)

dan pengembangan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah skor 45 dengan presentase 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media memberikan penilaian dengan jumlah skor 64 dengan presentase 85,33% dengan kriteria layak. Hasil validasi dengan guru kelas IV memperoleh presentase keseluruhan 95,38% dengan kriteria sangat layak.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan penelitian jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dengan media kartu domino dan meneliti di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada subjek penelitian, waktu dan materi penelitian.

2. Penelitian yang ditulis Tri Wahyuningsih tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.²¹

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kartu Domino Modifikasi. Berdasarkan

²¹ Tri Wahyuningsih, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng”, (SKRIPSI: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017)

hasil validasi ahli media memberikan penilaian dengan skor rata – rata 3,27 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi dengan guru kelas IV memperoleh skor rata – rata 3,48 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh skor rata – rata 3,30 dengan kriteria sangat baik.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan jenis penelitian Research and Development dengan media kartu domino dan di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada subjek penelitian, waktu, materi dan model pengembangan.

3. Penelitian yang ditulis Jawidda tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.²²

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan desain One Group Pretest - Posttest Design. Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu domino pada pembelajaran matematika kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

²² Jawidda, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”, (SKRIPSI: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017)

Berdasarkan hasil penelitian pada indikator 1 60% peserta didik senang menggunakan media kartu domino dan 40% peserta didik tidak senang menggunakan media kartu domino. Pada indikator 2 77,33% peserta didik tertarik belajar matematik menggunakan media kartu domino dan 26,67% peserta didik tidak tertarik belajar matematika menggunakan media kartu domino. Pada indikator 3 70% peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino dan 30% peserta didik sulit memahami pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino. Pada indikator 4 76, 67% peserta didik semangat belajar matematika menggunakan media kartu domino dan 23,33% peserta didik tidak semangat belajar matematika menggunakan kartu domino. Dan dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui pembelajaran media Kartu Domino adalah positif dan efektif.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan media kartu domino dengan kelas yg sama dan mata pelajaran yang sama. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada metode penelitian dan waktu penelitian.

4. Penelitian yang ditulis Sri Setyowati tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di

Sekolah Dasar”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris.²³

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan alat peraga matematika materi konsep pecahan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata – rata 80% dengan kriteria layak. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase rata – rata 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dengan guru kelas V memperoleh persentase rata – rata 91% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan angket siswa memperoleh persentase rata – rata 87% dengan kriteria sangat layak.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan jenis penelitian Research and Development dengan media kartu domino dan di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada waktu penelitian, materi dan model pengembangan.

5. Penelitian yang ditulis Radi Alpis Juliansyah tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Media Domino Matematika (DOMAT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 99 Lingkar Barat

²³ Sri Setyowati, “Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar”, (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020)

Kota Bengkulu”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.²⁴

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group desain. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh media domino matematika (DOMAT) terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil validasi ahli isi memperoleh presentase rata – rata 87,5 dengan kriteria layak. Hasil validasi ahli desain memperoleh presentase rata – rata 85% dengan kriteria layak. Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh presentase rata – rata 85,24% dengan kriteria layak. Hasil validasi praktisi memperoleh presentase rata – rata 92,5% dengan kriteria sangat layak.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan media kartu domino dan mata pelajaran yang sama. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada metode penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan materi.


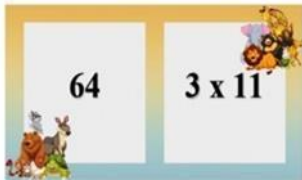
²⁴ Ani Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN 7 Jambewangi Banyuwangi”, (SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)


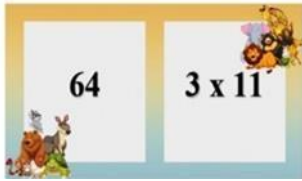
Tabel 2.1
Orisinilitas Penelitian

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1	Septi Saraswati	Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati	a. Subjek penelitian b. Materi penelitian c. Waktu penelitian d. Media yang digunakan peneliti bersifat menyambung	a. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Menggunakan media kartu domino

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
	 <p data-bbox="467 931 799 965">Media Peneliti Terdahulu</p>		 <p data-bbox="1034 656 1225 689">Media Peneliti</p>	
2.	Tri Wahyuningsih	Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng	<p>a. Subjek penelitian</p> <p>b. Waktu penelitian</p> <p>c. Materi penelitian</p> <p>d. Peneliti lebih menggunakan model pengembangan “Borg and Gall.”</p> <p>e. Media yang digunakan peneliti bersifat menyambung</p>	<p>a. Menggunakan metode penelitian Research and Development</p> <p>b. Menggunakan media kartu domino</p>

No .	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
	 <p>Media Penelitian Terdahulu</p>		 <p>Media Peneliti</p>	
3.	Jawidda	Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang	a. Waktu penelitian b. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis penelitian Pre-Experimental Design c. Media yang digunakan peneliti bersifat menyambung	a. Menggunakan media kartu domino b. Subjek penelitian
4.	Sri Setyowati	Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar	a. Waktu penelitian b. Materi penelitian c. Model pengembangan yang	a. Menggunakan metode penelitian Research and

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			<p>digunakan peneliti Borg and Gall</p> <p>d. Media yang digunakan bersifat menyambung</p>	<p>Development</p> <p>b. Menggunakan media kartu domino</p>
		 <p>Media Penelitian Terdahulu</p>	 <p>Media Peneliti</p>	
5.	Radi Alpis Juliansyah	Pengaruh Media Domino Matematika (DOMAT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu	a. Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian quasi experiment dengan desain pretest-posttest	a. Menggunakan media kartu domino b. Mata pelajaran penelitian

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			control group desain b. Waktu penelitian c. Subjek penelitian d. Materi penelitian e. Media yang digunakan bersifat menyambung	

Dari kelima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaannya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada subjek penelitian, materi penelitian serta metode penelitian dan model pengembangan. Penelitian yang ketiga menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre Experimental Desain, penelitian ke 5 menggunakan jenis penelitian Quasi Experiment dengan desain Pretest-Posttest Control Group Desain. Sedangkan penelitian yang ke 2 dan ke 4 menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Develompent*) dengan model pengembangan "*Borg and Gall*". Adapun persamaannya yaitu sama – sama menggunakan media pembelajaran

Kartu Domino hanya saja pada penelitian kelima menggunakan media Domino Matematika (DOMAT).

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan

Penelitian Pengembangan bisa disebut juga dengan Research and Development yang biasa disingkat RnD merupakan suatu metode yang dapat menciptakan sebuah produk atau mengembangkan sebuah produk dapat berupa modul, media atau yang lainnya. Menurut Sugiyono (2009:407) metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁵

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.²⁶ Media juga merupakan alat atau bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²⁵ Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*”, (Bandung. Alfabet, 2015) 407.

²⁶ Abdul Wahab, dkk. “*Media Pembelajaran Matematika*”, (Pidie, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) 1.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka media pembelajaran adalah bentuk alat atau bahan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan informasi atau pesan tersampaikan dengan baik ke peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Macam – Macam Media Pembelajaran

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno macam – macam media dilihat dari jenis dan bahan pembuatannya, yaitu sebagai berikut ²⁷ :

1) Dilihat dari jenisnya

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti: radio, cassette recorder dan piringan hitam.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Seperti: film strip, slides foto, gambar, atau lukisan dan cetakan.

²⁷ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011) cet ke 5, 67 -68

c) Media Audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Seperti: audio visual diam (film bingkai suara, cetak suara, dan rangkai suara) dan Audio visual gerak (film suara dan video cassette).

2) Dilihat dari cara pembuatannya

a) Media Sederhana

Media Sederhana adalah media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media Kompleks

Media Kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, pembuatannya sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang handal.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levied dan Lenzl ada 4 fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif, yaitu dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan – temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang diterangkan secara lisan.²⁸

Sedangkan manfaat media pembelajaran antara lain :

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran yaitu untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih nyata dan menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi materi.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang

²⁸ Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantu Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol.5, No.1, (April 2016), 34-35

akan dipelajari dan dapat menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran.

- 3) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah dapat memotivasi peserta didik, yang awalnya malas – malas, bosan kemudian dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih semangat dalam belajar. Dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Jika peserta didik paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berfikir untuk menganalisis materi yang akan dipelajarinya.²⁹

2. Media Modifikasi Kartu Domino

a. Pengertian Kartu Domino

Kartu domino disini bukanlah kartu yang digunakan oleh orang diluar sana untuk berjudi, melainkan suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu berisikan sebuah pertanyaan yang ada diruas kanan dan sebuah jawaban diruas kiri yang dikemas dalam bentuk yang menarik.

Kartu domino merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran yang

²⁹ Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran* (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020), 74.

berlangsung.³⁰ Sudah dijelaskan oleh Depdikbud bahwasannya teknik – teknik permainan adalah salah satu cara penyajian bahan pembelajaran melalui bentuk permainan diantaranya bisa berupa kartu bergambar, kartu domino, dan teka teki.³¹

b. Manfaat Media Modifikasi Kartu Domino

Adapun beberapa manfaat media modifikasi kartu domino pertama, proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Kedua, media ini dapat dimainkan bersama – sama maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya. Dan yang ketiga, dapat membantu peserta didik untuk memperdalam materi.

c. Prosedur penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino

Prosedur penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap awal penggunaan media ini yaitu pendidik (peneliti) menjelaskan materi yang akan disampaikan. Kemudian pendidik menjelaskan aturan bermain sampai peserta didik benar – benar paham bagaimana cara bermainnya.
- 2) Dalam permainan ini dimainkan setiap kelompok yang terdiri dari 2-4 orang.

³⁰ Susi Irmawati, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran” *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015), 2

³¹ Desak Putu Anom Janawati, “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 (2013), hlm 2

- 3) Setiap kelompok diberikan jumlah 28 kartu yang dikocok dan dibagikan secara adil dan merata kepada setiap anggota kelompok,
- 4) Peserta didik bersuit untuk menentukan siapa yang menaruh kartu pertama.
- 5) Setelah kartu diletakkan, maka peserta didik mencari jawaban dengan cara menjodohkan pertanyaan dengan jawaban hingga kartu domino habis.
- 6) Pemain yang kartunya lebih dulu habis dinyatakan sebagai pemenang sedangkan pemain yang kartunya masih banyak dinyatakan kalah.³²

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang ada di semua jenjang pendidikan formal dari SD, SMP, SMA bahkan sampai jenjang perguruan tinggi.

Istilah *mathematics* (inggris), *mathematik* (jerman), *matematique* (prancis), *matematico* (Itali), *matematiceski* (Rusia) atau *mathemack/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan lain *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti "*relating to learning*". Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu

³² Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), 115

(knowledge, science). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathenein* yang mengandung arti belajar.³³

Schoenfeld berpendapat matematika memuat pengamatan dan pengkodean melalui representasi yang abstrak, dan peraturan dalam dunia simbol dan objek.³⁴

Beberapa definisi atau pengertian lain tentang matematika:³⁵

- 1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan ekstrak dan terorganisir secara sistematis.
- 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
- 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
- 6) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

³³ Siti Annisah, *Metode Pembelajaran Matematika Di MI*, (Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2009), 1

³⁴ Haris Hendrian dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, (Cimahi, Refika Aditama), 3

³⁵ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), 25

b. Karakteristik Matematika

Nesher mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususannya dalam mengkomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik, memungkinkan seseorang dapat melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kekuantitatifan dari matematika tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah. Itulah sebabnya matematika selalu memberikan jawaban yang lebih bersifat eksak dalam memecahkan masalah.

Seseorang akan merasa mudah memecahkan masalah dengan bantuan matematika, karena ilmu matematika itu sendiri memberikan kebenaran berdasarkan alasan logis dan sistematis. Di samping itu, matematika dapat memudahkan dalam pemecahan masalah karena proses kerja matematika dilalui secara berurut yang meliputi tahap observasi, menebak, menguji hipotesis, mencari analogi, dan akhirnya merumuskan teorema-teorema. Selain itu, matematika memiliki konsep struktur dan hubungan-hubungan yang banyak menggunakan simbol-simbol. Simbol-simbol matematika bermanfaat untuk mempermudah cara kerja berpikir,

karena simbol-simbol dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide, dengan jalan memahami karakteristik matematika.³⁶

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan umum adalah:³⁷

- 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
- 2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Dalam GBPP matematika yang khusus untuk pendidikan dasar yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan khusus pengajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.

³⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 130

³⁷ Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), 69.

- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan, melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat kreatif dan disiplin.

d. Manfaat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Belajar matematika dapat memecahkan suatu permasalahan

Dengan belajar matematika dapat membantu dalam memecahkan suatu permasalahan. Baik pemecahan dalam pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya. Seperti, mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

- 2) Belajar matematika dapat menjadi dasar pokok ilmu

Matematika menjadi dasar pokok ilmu maksudnya matematika itu adalah suatu pelajaran pokok tentang ilmu berhitung sehingga ketika belajar ekonomi, akuntansi, kimia, fisika dan lainnya sudah lebih paham dan tidak terlalu mengalami kesulitan. Jika tidak bisa pokoknya saja maka akan kesulitan dalam pelajaran hitungan lainnya.

- 3) Belajar matematika dapat membuat kita lebih teliti, cermat dan tidak ceroboh

Penyelesaian dalam mengerjakan permasalahan/soal dalam matematika dapat melatih kita menjadi orang yang teliti, cermat dan tidak ceroboh.

- 4) Belajar matematika dapat melatih cara berpikir

Belajar matematika dituntut untuk berpikir. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berpikir. Ada kemampuan berpikirnya cepat ada juga yang lambat. Dengan mengerjakan penyelesaian soal dapat melatih cara berpikir peserta didik untuk lebih keras lagi. Ketika jawaban salah, harus diperbaiki sampai jawabannya benar. Sehingga tujuan anda untuk menyelesaikan soal tersebut mendapat hasil yang memuaskan.

e. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pada dasarnya, pembelajaran matematika di SD sangat berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP ataupun SMA.

Perbedaan tersebut dapat terlihat dari bentuk karakteristik peserta didik SD itu sendiri. Anak SD memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Matematika juga merupakan mata

pelajaran yang sangat penting diajarkan di SD karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lainnya.³⁸

Adapun ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD diantaranya:

- 1) Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Spiral (Berkaitan).
- 2) Pembelajaran Matematika Bertahap.
- 3) Pembelajaran Matematika Bermakna.
- 4) Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Induktif.
- 5) Pembelajaran Matematika menganut kebenaran konsisten.

³⁸ Putri Hana Febriana, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas VSDN 003 Bangkinang". Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1 No.1, (Mei 2017). 72

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.³⁹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.⁴⁰ Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implement, evaluet*.⁴¹

Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya yaitu

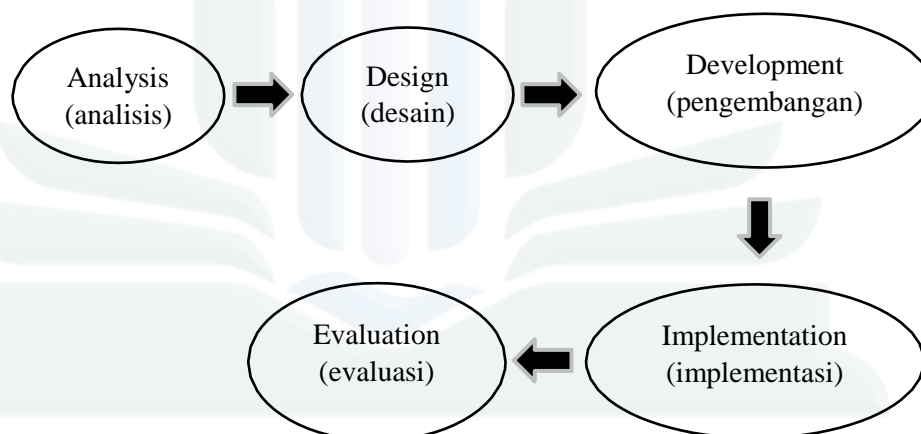
³⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015), 2.

⁴⁰ Kaye Shelton & George Saltman, “*Applying the ADDIE Model to Online Instruction*”, 2008,41. Diakses dari <http://www.iglobal.com/viewtitlesample>

⁴¹ Amir hamzah, “*metode penelitian dan pengembangan*”, Malang: literasi nusantara 2019) 39.

terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati – hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan.

Berikut akan disajikan langkah – langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu:



Gambar 3.1
Langkah – Langkah Pengembangan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah – langkah prosedur.⁴² Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE.

Langkah – langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

⁴² Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*”, (Jember: IAIN Jember, 2020), 68.

1. Analisa (*analysis*)

Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Hal pertama yang dilakukan peneliti pada tahapan analisis ini yaitu melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2022 di MI Unggulan NURIS Jember. Dalam proses pembelajaran peneliti melihat minimnya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi perkalian. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran materi operasi perkalian di kelas III A MI Unggulan NURIS Jember.

2. Desain/perencanaan

Langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu : merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media Kartu Domino Modifikasi dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya,

menentukan bahan – bahan dengan memperhatikan aspek – aspek pembuatan media untuk dijadikan media Kartu Domino Modifikasi.

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan. Tahap uji coba merupakan bagian dari langkah ADDIE yaitu evaluasi. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar.

Setelah mendesain produk, selanjutnya penulis melakukan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Memilih bahan – bahan yang akan dijadikan media Kartu Domino Modifikasi.
- b. Bahan yang dipilih adalah bahan yang awet dan mudah didapatkan.
- c. Menyiapkan alat – alat yang dibutuhkan dalam pengembangan.
- d. Membuat angket validasi, sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.
- e. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli. Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, semua yang telah dibuat dan dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan, peran dan fungsinya sehingga dapat diimplementasikan. Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati sistem pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak. Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.⁴³

Tahap evaluasi ini berdasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan.

⁴³ Sukarman Purba dkk, "*Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*", (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

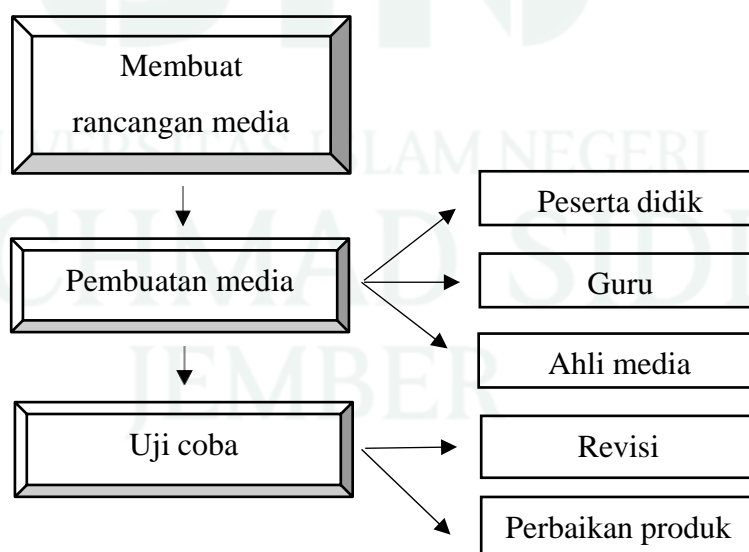
C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba dalam pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika adalah dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran matematika, guru kelas III A dan juga peserta didik kelas III A MI Unggulan NURIS Jember.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.



Gambar 3.2
Desain Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru kelas, dan juga peserta didik kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

b. Ahli Materi (Matematika)

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Karena peneliti menggunakan matematika sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen matematika sebagai ahli validator materi. Validator ahli materi yang diambil peneliti adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Matematika yaitu bapak Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas pada kelas III A MI Unggulan NURIS Jember yaitu Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd.

d. Peserta Didik Kelas III A

Peserta didik kelas III A adalah subjek utama / sasaran utama dalam pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember yang berjumlah 25 orang.

2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁴⁴ Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya:

- a. Data Kualitatif, diperoleh dari buku – buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MI Unggulan NURIS Jember.

⁴⁴ Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18

- b. Data Kuantitatif, diperoleh dari kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media Kartu Domino Modifikasi.

3. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrument pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrument penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Observasi

Observasi dilaksanakan di MI Unggulan NURIS Jember.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

- b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas III A MI Unggulan NURIS Jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas III A. Tanggapan guru terhadap media telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁵ Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan tertutup, dan dibuat dalam bentuk checklist. Tujuan penggunaan kuesioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, pendidik dan peserta didik mengenai valid tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

1) Aspek isi (materi)

Tabel 3.1
Tabel Indikator Pada Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan Kurikulum	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2	Kesesuaian isi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	tujuan pembelajaran				
4	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5	Kemenarikan media Kartu Domino Modifikasi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas III A	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

2) Aspek desain media

Tabel 3.2

Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Desain Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Pengoperasian Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3) Aspek pembelajaran

Tabel 3.3
Indikator angket pada aspek pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain Warna dan Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi materi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tampilan media Kartu Domino Modifikasi	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

4) Aspek penggunaan

Tabel 3.4
Indikator angket pada aspek penggunaan

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Motivasi Belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
4	Kemudahan Media dalam membantu memperdalam pengetahuan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek kegiatan peserta didik, dan dokumen – dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁴⁶

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik.

⁴⁶ Ahmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.⁴⁷ Hal – hal yang dilakukan adalah:

- a. Pengumpulan data dilakukan di kelas III A MI Unggulan NURIS Jember.
- b. Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dengan rinci sehingga data menjadi kompleks. Untuk itu perlukan analisis data melalui reduksi data.
- c. Setelah reduksi kemudian menyajikan data.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon ahli media dan ahli materi beserta peserta didik terhadap media Kartu Domino Modifikasi. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan secara rinci mengenai kedua jenis yang digunakan:

- a. Analisis data angket validasi ahli

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari 2 ahli, yaitu ahli media dan juga ahli materi. Pada proses pengembangan media Kartu Domino Modifikasi ini validasi ahli media akan menguji kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi

⁴⁷ Sugiyono, Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (Bandung: ALFABET, 2018), 246

akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Hasil angket validasi ahli dikonversi menggunakan skala Likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert terdiri dari beberapa kategori yaitu:

Tabel 3.5
Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135)

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi.
2	3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi.
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi.
4	1	Sangat tidak sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat.

Berdasarkan tabel kategori penilaian Likert tersebut dapat dihitung persentase rata – rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini (Arikunto, 2008 : 35)⁴⁸

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

⁴⁸ Muhammad Ichsan, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas VI SD Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah”, (Banda Aceh: STIKIP BBG, 2018) 220.

Keterangan :

P : Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media Kartu Domino Modifikasi seperti pada tabel berikut ini

Tabel 3.6
Persentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi.
4	$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi.

b. Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Di dalam skala Guttman ini terdapat 2 kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2008: 35).⁴⁹

⁴⁹ Muhammad Ichsan, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas VI SD Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah”, (Banda Aceh: STIKIP BBG, 2018) 220.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel 3.7
Persentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75%	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi.
4	$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, serta peserta didik di dalam kelas dengan melakukan uji coba secara bertahap. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi ini digunakan dalam mata pelajaran Matematika pada materi operasi perkalian di kelas III, adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu MI Unggulan NURIS Jember untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di Lembaga Madrasah. Hal – hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kompetensi dan karakteristik dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember sebagai subjek dalam penelitian ini. Sedangkan analisis materi digunakan untuk memahami konsep – konsep materi yang dianggap sulit diingat oleh

peserta didik untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran guna memperdalam pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengambil mata pelajaran matematika materi operasi perkalian sebagai mata pelajaran dalam pengembangan media Kartu Domino Modifikasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Suasana kelas tidak berlangsung aktif dan menarik, pada saat pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik cenderung pasif.⁵⁰ Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, juga mengatakan bahwasannya:

“Saya jarang sekali menggunakan media pembelajaran, saya cenderung menggunakan tabel perkalian atau menulis perkalian 1-5 di papan tulis disertai dengan tanya jawab dalam mengingat perkalian. Tapi anak – anak hanya sebagian yang menjawab sepertinya bosan karena hanya tanya jawab saja tidak disambi dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Sebenarnya saya juga ingin menggunakan media pembelajaran, hanya saja banyak kendala yang dialami salah satunya yaitu kendala waktu, sehingga saya hanya mengandalkan tabel perkalian dan tanya jawab saja”.⁵¹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁵⁰ Observasi MI Unggulan NURIS, Jember, 17 Januari 2022

⁵¹ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancarai oleh Penulis, Jember 21 Februari 2022



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas III A

Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik, termotivasi dalam belajar matematika.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media Kartu Domino Modifikasi. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Sebelum membuat media Kartu Domino Modifikasi perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media Kartu Domino Modifikasi, jadi peneliti memilih materi operasi perkalian pada mata pelajaran Matematika kelas III A.

b. Menentukan nama (judul) media

Nama media Kartu Domino Modifikasi ini diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik hampir atau keseluruhan masih menyukai permainan. Seperti yang dikatakan oleh Aisyah Safa'a Humaira, bahwasannya:

“Kalau belajar sambil bermain itu lebih menyenangkan dan tidak membosankan dari pada memandang papan tulis dan buku saja”.⁵²



Gambar 4.2
Wawancara dengan salah satu peserta didik

Jadi peneliti memilih media yang dapat digunakan belajar sambil bermain. Selain itu media Kartu Domino Modifikasi ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan yaitu operasi perkalian dan dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri yaitu membuat peserta didik fokus, senang, dan dapat memperdalam pengetahuan peserta didik.

⁵² Asiyah Safa'a Humaira, diwawancara oleh Penulis, Jember 26 Februari 2022

c. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa yang ditemukan menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

d. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media Kartu Domino Modifikasi

Berikut langkah – langkah pembuatan media Kartu Domino Modifikasi :

- 1) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan perkalian 1-10 yang akan disisipkan pada Kartu Domino Modifikasi.
- 2) Download aplikasi Canva pada HP Android atau IOS, kemudian ditingkatkan menjadi Pro dengan membayar.
- 3) Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi Canva yang sudah membayar untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
- 4) Setelah mendesain buka PC atau Komputer untuk menyisipkan angka perkalian yang sudah disiapkan.
- 5) Kartu Domino Modifikasi siap dicetak menggunakan kertas Buffalo berwarna putih.

- 6) Setelah dicetak, Kartu Domino Modifikasi di Laminating ditoko fotocopy. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
- 7) Potong Kartu Domino Modifikasi yang telah di Laminating.
- 8) Media Kartu Domino Modifikasi siap dimainkan.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media Kartu Domino Modifikasi terdiri dari beberapa tahapan:

a. Bentuk Produk

Media Kartu Domino Modifikasi merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan – bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan – bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek – aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas III A yaitu tentang materi operasi perkalian pada mata pelajaran matematika. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen – komponen media Kartu Domino Modifikasi

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini bahan pembuatan media Kartu Domino Modifikasi :

- 1) HP untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
- 2) Aplikasi Canva Pro (Berbayar).
- 3) PC atau Komputer digunakan untuk disisipkan angka perkalian pada Kartu Domino yang telah dibuat oleh peneliti.
- 4) Kertas Buffalo berwarna putih.
- 5) Printer.
- 6) Laminating di toko fotocopy terdekat.

Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media Kartu Domino Modifikasi :

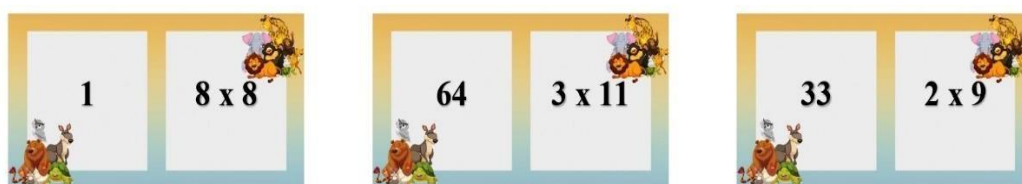
- 1) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan perkalian 1-10 yang akan disisipkan pada Kartu Domino Modifikasi.
- 2) Download aplikasi Canva pada HP Android atau IOS, kemudian ditingkatkan menjadi Pro dengan berbayar.
- 3) Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi Canva yang sudah berbayar untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
- 4) Setelah mendesain buka PC atau Komputer untuk menyisipkan angka perkalian yang sudah disiapkan.

- 5) Kartu Domino Modifikasi siap dicetak menggunakan kertas Buffalo berwarna putih.
- 6) Setelah dicetak, Kartu Domino Modifikasi di Laminating ditoko fotocopy. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
- 7) Potong Kartu Domino Modifikasi yang telah di Laminating.
- 8) Media Kartu Domino Modifikasi siap dimainkan.



Gambar 4.3

Gambar Desain Kartu Domino Modifikasi



Gambar 4.4

Gambar Desain Kartu Domino Modifikasi setelah disisipkan perkalian

c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli media Kartu Domino Modifikasi dilakukan oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas III A MI Unggulan NURIS Jember bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Kartu Domino Modifikasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya operasi perkalian.

- 1) Validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata – rata 95% dengan kategori sangat layak dengan mendapatkan saran agar media pembelajaran sebaiknya dibuatkan papan permainan, stiker wadah media Kartu Domino Modifikasi dibuat lebih menarik, ukuran font untuk diperbesar dan lebih menarik.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Ketepatan pemilihan warna background Kartu Domino dengan warna tulisan	4	4	100%
2	Ketepatan jenis angka	4	4	100 %
3	Ketepatan ukuran angka	3	4	75%
4	Ketepatan warna angka	4	4	100%
5	Keawetan media	4	4	100%
6	Konsep belajar sambil bermain	4	4	100%
7	Kemudahan penggunaan	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
8	Ketepatan ukuran Kartu Domino	4	4	100%
9	Menunjukkan ketertarikan bagi siswa	3	4	75%
10	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	100%
	Jumlah	38	40	
	Presentase			95%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} x 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} x 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak.

- 2) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari 10 indikator adalah 40, maka hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 90% dengan kategori layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran dari validator materi yaitu media digunakan untuk memperdalam perkalian saja, kalau

untuk mempermudah, bagaimana jika peserta didik semuanya tidak menghafal perkalian.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi sudah sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam kurikulum saat ini	3	4	75%
2	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik	4	4	100%
3	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi berisi materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai	4	4	100%
4	Mendorong rasa keingin tahuan peserta didik	4	4	100%
5	Media menumbuhkan antusias peserta didik	4	4	100%
6	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik	3	4	75%
7	Dengan menggunakan media, pembelajaran akan lebih bermakna	3	4	75%
8	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri	3	4	75%
9	Mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama	4	4	100%
10	Kejelasan kunci jawaban media pembelajaran	4	4	100%
	Jumlah	36	40	
	Persentase	90%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} x 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} x 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 90% dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi.

- 3) Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas III A, nilai skor presentase ahli pembelajaran yaitu 98% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dan mendapatkan saran kalau bisa perkaliannya 11 keatas.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Desain dan warna media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi menarik minat siswa untuk menggunakannya	4	4	100%
2	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi disertai petunjuk penggunaan	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
3	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	4	4	100%
4	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi cocok digunakan dalam pembelajaran perkalian	3	4	75%
5	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dapat membuat siswa aktif	4	4	100%
6	Media pembelajaran media Kartu Domino Modifikasi disajikan dalam bentuk permainan	4	4	100%
7	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik	4	4	100%
8	Media pembelajaran Kartu Domino mudah digunakan	4	4	100%
9	Media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	4	100%
10	Dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi, pembelajaran akan lebih bermakna	4	4	100%
	Jumlah	39	40	
	Presentase			98%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} x 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} x 100\%$$

$$P = 98\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli pembelajaran dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor ideal dalam satu item

% : Konstanta

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 98% dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media Kartu Domino Modifikasi. Kemudian media Kartu Domino Modifikasi merupakan media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas III A MI Unggulan NURIS Jember. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 14 September 2022. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain :

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas III A.
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru kelas III A.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media Kartu Domino Modifikasi dalam materi operasi perkalian sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan karakteristik dan

kebutuhan peserta didik. KI KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu KI 3 dan KI 4 pada kelas III. Sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.1 dan 4.1 pada kelas III yang sesuai dengan materi operasi perkalian.

- d. Melakukan wawancara mengenai respon peserta didik tentang pembelajaran Matematika operasi perkalian yang menggunakan media Kartu Domino Modifikasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hisyam Ramaditya tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi, mengatakan bahwasannya “Saya dulu tidak suka pelajaran matematika karena sulit, tapi karena ada media ini yang bisa digunakan belajar sambil bermain jadi saya suka matematika, tidak membosankan seperti biasanya”.⁵³

- e. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media Kartu Domino Modifikasi.

Sebelum kegiatan penelitian di dalam kelas, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Matematika khususnya operasi perkalian. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum

⁵³ Hisyam Ramaditya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 September 2022

kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media Kartu Domino Modifikasi.



Gambar 4.5
Proses Kegiatan Observasi

Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk mengimplementasikan media Kartu Domino Modifikasi yaitu dengan memberikan salam serta perkenalan kepada peserta didik, setelah itu guru mengajak seluruh peserta didik untuk mengingat materi perkalian. Guru memperlihatkan media Kartu Domino Modifikasi yang sudah dibuat lalu memberitahukan instruksi penggunaan Kartu Domino Modifikasi kepada peserta didik. Guru atau peneliti membagi kelompok menjadi 5 kelompok dari 24 peserta didik.

Setelah peneliti atau guru membagikan kelompok, lalu guru memberikan intruksi bagaimana cara media Kartu Domino Modifikasi itu dimainkan oleh peserta didik, guru mendatangi perkelompok untuk

memberikan instruksi permainan Kartu Domino Modifikasi tersebut. Namun, peserta didik meminta duduk dibawah supaya lebih menikmati atau *enjoy* dalam memainkan media tersebut. Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



Gambar 4.6
Proses Memainkan Media Kartu Domino Modifikasi

Sesudah peserta didik memainkan media Kartu Domino Modifikasi, pendidik atau guru meminta peserta didik untuk merapikan dan mengembalikan Kartu Domino Modifikasi ke tempatnya. Setelah itu pendidik menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah memainkan media Kartu Domino Modifikasi.

Untuk mengetahui pemahaman pengetahuan operasi perkalian peserta didik, peneliti melakukan pretest dan posttest. Adapun hasil pretest dan posttest setiap peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.4
 Hasil Pretest Peserta Didik Kelas III A

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Abelia Athiranaya Azzahra Q. K.	90	100	90%
2	Aisyah Syafa'a Humaira	87	100	87%
3	Akmal Riffat Syahputra	70	100	70%
4	Alifyan Yazid Al Bustomy	80	100	80%
5	Alif Naufal Pradana	60	100	60%
6	Arsenio Axel Oka Anggara	67	100	67%
7	Audiansyah Abimanyu Putra Hidayat	60	100	60%
8	Aulia Izzatun Nisa	60	100	60%
9	Dhaniar Putri Nandhita	83	100	83%
10	Dinan Fara Sayrina	67	100	67%
11	Dirgantara Nur Rahmad	80	100	80%
12	Fahri Izzatun Najib	90	100	90%
13	Gahara Axioma	77	100	77%
14	Genta Maulana Atriviya	73	100	73%
15	Hafizhah Khaira Lubna	60	100	60%
16	Hisyam Ramaditya	80	100	80%
17	Ilva Najwa Qudsiyah	63	100	63%
18	Muhammad Alby Azzami	57	100	57%
19	M. Ghufron Afarizi	73	100	73%
20	Malya Nafisha Prakoso	83	100	83%
21	Nathania Bilqis Azzahra	80	100	80%
22	Naura Subang Larang	50	100	50%
23	Shakiran Rifky Alwira	83	100	83%
24	Siti Raudatul Jannah	87	100	87%
25	Yahya Yudistira	77	100	77%
Rata – rata				73%

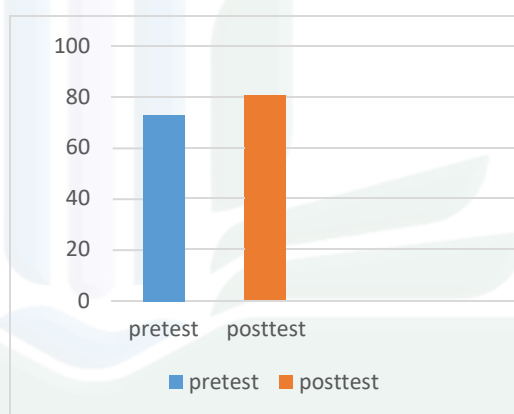
Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 25 siswa adalah 74%. Preset dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian sebanyak tiga soal yang mana setiap soalnya terdiri dari 10 soal.

Tabel 4.5
 Hasil Posttest Peserta Didik Kelas III A

NO.	NAMA	SKOR		Presentase
		1	2	
1	Abelia Athiranaya Azzahra Q. K.	100	100	100%
2	Aisyah Syafa'a Humaira	97	100	97%
3	Akmal Riffat Syahputra	77	100	77%
4	Alifyan Yazid Al Bustomy	87	100	87%
5	Alif Naufal Pradana	70	100	70%
6	Arsenio Axel Oka Anggara	73	100	73%
7	Audiansyah Abimanyu Putra Hidayat	73	100	73%
8	Aulia Izzatun Nisa	70	100	70%
9	Dhaniar Putri Nandhita	87	100	87%
10	Dinan Fara Sayrina	77	100	77%
11	Dirgantara Nur Rahmad	90	100	90%
12	Fahri Izzatun Najib	100	100	100%
13	Gahara Axioma	80	100	80%
14	Genta Maulana Atriviya	77	100	77%
15	Hafizhah Khaira Lubna	77	100	77%
16	Hisyam Ramaditya	90	100	90%
17	Ilva Najwa Qudsiyah	70	100	70%
18	Muhammad Alby Azzami	73	100	73%
19	M. Ghufron Afarizi	83	100	83%
20	Malya Nafisha Prakoso	87	100	87%
21	Nathania Bilqis Azzahra	90	100	90%
22	Naura Subang Larang	77	100	77%
23	Shakiran Rifky Alwira	87	100	87%
24	Siti Raudatul Jannah	90	100	90%
25	Yahya Yudistira	87	100	87%
	Rata – rata			82%

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 25 siswa adalah 82%. Posttest dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian sebanyak tiga soal yang mana setiap soalnya terdiri dari 10 soal.

Analisis mengenai skor pretest dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan operasi perkalian peserta didik menunjukkan perbedaan dengan skor posttest setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi. Data hasil rata – rata nilai pretest dan posttest siswa kelas III A MI Uggulan NURIS Jember dapat dilihat dalam gambar 4.7



Gambar 4.7

Diagram Peningkatan Hasil Pemahaman Peserta Didik

Pada gambar 4.7 menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata – rata nilai pretest pada kelas III A adalah 73%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata – rata nilai posttest adalah 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino modifikasi dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan operasi perkalian peserta didik kelas III A.

5. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas III A diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap

pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media Kartu Domino Modifikasi.

Ada berbagai masukan serta saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media Kartu Domino Modifikasi mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengigit pembelajaran dan mereka senang bahkan peserta didik meminta untuk dimainkan berkali – kali.

Evaluasi media juga terdapat beberapa tambahan, tambahan dari validator media yaitu media Kartu Domino Modifikasi perlu adanya tempat yang menarik dan ukuran fontnya diperbesar dan lebih menarik. Sedangkan saran dari validator materi yaitu media digunakan untuk memperdalam perkalian saja, kalau untuk mempermudah, bagaimana jika peserta didik semuanya tidak menghafal perkalian. Saran dari validator pembelajaran yaitu “kalau bisa perkaliannya lebih banyak sampai perkalian 11”.⁵⁴

⁵⁴ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd., diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 September 2022

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen program studi Bahasa Arab. Untuk validator ahli materi bapak Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd selaku dosen program studi Matematika, dan untuk validator pembelajaran adalah bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd selaku guru kelas III A MI Unggulan NURIS Jember. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	95%	Sangat Valid
2	Validator 2	90%	Sangat Valid
3	Validator 3	98%	Sangat Valid
Nilai rata – rata prosentase		94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh prosentase nilai rata – rata sebesar 94%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media Kartu Domino Modifikasi layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media Kartu Domino Modifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media Kartu Domino Modifikasi oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi

produk media Kartu Domino Modifikasi yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh dari angket respon guru kelas dan peserta didik. Analisis respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas III A MI Unggulan NURIS Jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Praktik uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 September 2022.



Gambar 4.8
Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik

Hasil angket respon guru kelas ditunjukkan pada tabel 4.7

Tabel 4.7
Hasil Respon Guru Kelas

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas
Ketertarikan Guru Kelas	95%	Sangat Baik

Dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Skor 38 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau guru kelas dari angket. Sedangkan skor 40 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat pada tabel diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 95%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media Kartu Domino Modifikasi.

Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan pada tabel 4.8

Tabel 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori Respon Peserta Didik
Ketertarikan Peserta Didik	85%	Sangat Baik

Dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{849}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor

$\sum xi$: Jumlah skor keseluruhan

% : Konstanta

Skor 849 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik dari angket. Sedangkan skor 1.000 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat pada tabel diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 85%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media Kartu Domino Modifikasi.

Demikian juga hasil wawancara setelah keterlaksanaannya dengan Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd selaku guru kelas III A, menyatakan bahwa :

“Mediannya bagus sekali, anak – anak senang sampai dimainkan berkali – kali. Sebelumnya untuk mengingat perkalian hanya menggunakan tabel perkalian kadang saya nulis dipapan jadi membuat anak – anak males untuk mengingat. Tapi kali ini anak – anak antusias, kartu dominonya desainnya juga lucu. Semoga bisa dikembangkan lebih baik dan perkaliannya lebih banyak”.⁵⁵

⁵⁵ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd., diwawancara oleh Penulis, Jember 16 September 2022.

Demikian juga hasil wawancara salah satu peserta didik kelas III A MI Unggulan NURIS Jember yang bernama Hisyam Ramaditya tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi. Hisyam mengatakan bahwa “Saya dulu tidak suka pelajaran matematika karena sulit, tapi karena ada media ini bisa belajar sambil bermain jadi saya suka matematika”.⁵⁶ Berdasarkan hasil wawancara kita dapat menilai bahwa semangat belajar mereka antara lain dipengaruhi oleh pengguna media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu dari hasil wawancara tersebut juga diperoleh bukti bahwa peserta didik kelas III A MI Unggulan NURIS Jember menyukai pembelajaran Matematika.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi kemudian dilakukannya revisi produk sesuai saran validator. Adapun perubahan media Kartu Domino Modifikasi sebelum revisi dan setelah revisi ditampilkan pada gambar sebelum (atas) dan sesudah (bawah) revisi berikut.



⁵⁶ Hisyam Ramaditya, diwawancarai oleh Penulis, Jember 15 September 2022



Gambar 4.9

Tampilan Kartu Domino Modifikasi Mengganti Desain Lebih Menarik

Pada gambar 4.9 menunjukkan tampilan Kartu Domino Modifikasi sebelum dan sesudah direvisi. Adapun sesuai dengan saran validator ahli media yaitu perlu adanya tampilan desain Kartu Domino Modifikasi dibuat lebih kreatif, membuat peserta didik tertarik untuk menggunakannya, color full, fontnya lebih besar dan menarik.





Gambar 4.10

Tampilan Tempat Kartu Domino Modifikasi Mengganti Desain Lebih Menarik

Pada gambar 4.10 menunjukkan tampilan tempat kartu domino modifikasi lebih menarik dari sebelumnya. Berdasarkan saran dari validator ahli media, media Kartu Domino Modifikasi perlu adanya mengganti desain tempat Kartu Domino Modifikasi menjadi lebih menarik, stikernya dibuat lebih menarik atau color full.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Kartu Domino Modifikasi

Media pembelajaran menurut Sadiman (1993) merupakan suatu perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan.⁵⁷ Media Kartu Domino Modifikasi ini terbuat dari bahan dasar kertas buffalo berwarna putih, media ini terdiri dari 28 kartu yang memiliki dua ruas yang mana ruas kiri merupakan jawaban sedangkan pada ruas kanan berisi pertanyaan. Pembuatan media Kartu Domino Modifikasi ini sudah memperhatikan aspek-aspek media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain atau perencanaan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi, dan yang terakhir adalah evaluasi. Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau di validasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media

⁵⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2020) 4.

Kartu Domino Modifikasi sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis respon peserta didik.

Berikut akan dijelaskan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media, dan langkah-langkah penggunaan media Kartu Domino Modifikasi:

1. Bahan Pembuatan Media Kartu Domino Modifikasi:
 - a. HP untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.
 - b. Aplikasi Canva Pro (Berbayar).
 - c. PC atau Komputer digunakan untuk disisipkan angka perkalian pada Kartu Domino yang telah dibuat oleh peneliti.
 - d. Kertas Buffalo berwarna putih.
 - e. Printer.
 - f. Laminating di toko fotocopy terdekat.
2. Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media Kartu Domino Modifikasi :
 - a. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan perkalian 1-10 yang akan disisipkan pada Kartu Domino Modifikasi.
 - b. Download aplikasi Canva pada HP Android atau IOS, kemudian ditingkatkan menjadi Pro dengan berbayar.
 - c. Tahap selanjutnya yaitu buka aplikasi Canva yang sudah berbayar untuk mendesain Kartu Domino Modifikasi.

- d. Setelah mendesain buka PC atau Komputer untuk menyisipkan angka perkalian yang sudah disiapkan.
- e. Kartu Domino Modifikasi siap dicetak menggunakan kertas Buffalo berwarna putih.
- f. Setelah dicetak, Kartu Domino Modifikasi di Laminating ditoko fotocopy. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
- g. Potong Kartu Domino Modifikasi yang telah di Laminating.
- h. Media Kartu Domino Modifikasi siap dimainkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media Kartu Domino Modifikasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada mata pelajaran matematika dapat digunakan disemua kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk

harus tetap memperhatikan dan menghitung karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebar produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Kartu Domino Modifikasi yang dikembangkan peneliti di kelas III A pada mata pelajaran matematika sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran matematika saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup Sekolah Dasar yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambah materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Unggulan NURIS Jember tentang Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember yaitu

menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Kelayakan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media di uji coba. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata – rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata – rata 94% yang artinya media Kartu Domino Modifikasi dikategorikan valid atau layak digunakan.

3. Keefektifan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember diketahui dari respon guru kelas dan peserta didik. Analisis respon guru kelas dan peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon guru kelas dan peserta didik terhadap media Kartu Domino Modifikasi. Hasil keefektifan media Kartu Domino Modifikasi diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan Arikunto. Respon guru kelas mendapatkan presentase 95% sedangkan respon peserta didik menunjukkan rata – rata 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisah, Siti, *Metode Pembelajaran Matematika Di MI*, (Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2009).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011) cet ke 5.
- Fernando, Hary, Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam Permainan Domino, *Jurnal Institut Teknologi Bandung*, 2007.
- Ginnis, Paul, *Trik & Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Indeks, 2016).
- Hakim, Lukmanul, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung : CV Wacana Prima, 2007).
- Hamzah, Amir, “metode penelitian dan pengembangan”, Malang: literasi nusantara 2019.
- Hapsari, Pungkas Ayu, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, Validitas Kartu Permainan Domino Invertebrata untuk Menentukan Hasil Belajar untuk Siswa Kelas X SMA, *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, vol. 5 no. 3 (2016).
- Hendrian, Haris dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, (Cimahi, Refika Aditama).
- Humaira, Aisyah Safa’a, di wawancarai Oleh Penulis, Jember 26 Februari 2022
- Ichsan, Muhammad, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas VI SD Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah”, (Banda Aceh: STIKIP BBG, 2018).
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : 2011).
- Irmawati, Susi, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) berbasis Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep

Hitung Campuran” *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, Vol. 3, No. 4, (2015).

Irwandani dan Siti Juariah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantu Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol.5, No.1, (April 2016).

Iska, Zikri Neni, *Bimbingan Konseling* (Jakarta: Kizi Brothers, 2008).

Janawati, Desak Putu Anom, “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 (2013).

Jawidda, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”, (SKRIPSI: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017)

Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2020).

Maemunawati, Siti, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran* (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020).

Maskur, Ahmad, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018).

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cetakan ke 4, 2006).

Ningsih, Rahayu Fitriyah dan Rochmawati, Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol.2, No.2 (Januari 2014).

Observasi MI Unggulan Nuris, Jember 17 Januari 2022

Penyusun, Tim, “*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*”, (Jember: IAIN Jember, 2020).

- Permana, Ezra Centra Andra, diwawancara oleh Penulis, Jember 16 September 2022.
- Permana, Ezra Centra Andra, diwawancara oleh Penulis, Jember 21 Februari 2022
- Purba, Sukarman dkk, "*Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*", (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).
- Ramaditya, Hisyam, diwawancarai oleh Penulis, Jember 15 September 2022
- Saraswati, Septi, "Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati", (SKRIPSI: Universitas Negeri Semarang, 2020)
- Setyowati, Sri, "Pengembangan Alat Peraga Matematika Materi Konsep Pecahan Di Sekolah Dasar", (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020)
- Shelton, Kaye & George Saltman, "Appling the ADDIE Model to Online Instruction", 2008. Diakses dari <http://www.igiglobal.com/viewtitlesample>
- Subandi, Drs. H., di wawancarai Oleh Penulis, Jember 21 Februari 2022
- Sugiono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*", (Bandung. Alfabet, 2015).
- Sundayana, Rostina, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Terjemah Al-Qur'an Kementrian Agama 2019.
- Triyanto, Eko, Sri Anitah dan Nunuk Suryani, Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1 no. 2(2013).
- Undang – Undang RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafik, 2003)
- Uno, Hamzah B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012)

- Wahab, Abdul, dkk. “*Media Pembelajaran Matematika*”, (Pidie, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).
- Wahyuningsih, Tri, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng”, (SKRIPSI: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017)
- Widoyoko Eko Putro, Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).
- Wulandari, Ani, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN 7 Jambewangi Banyuwangi”, (SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).
- Yustisia, Tim Pustaka, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013).



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilatul Kamaliyah
NIM : T20184035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

Jember, 14 November 2022



Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20284035

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan NURIS Jember	1. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi	1. Tinjauan Media Kartu Domino Modifikasi	a. Pengertian b. Macam – macam media pembelajaran c. Fungsi dan Manfaat Media	1. Primer (Informan): a. Kepala Madrasah b. Guru Kelas c. Peserta Didik	1. RnD (Research and Development) model ADDIE	1. Bagaimana prosedur pengembangan media Kartu Domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
	2. Pembelajaran Matematika	2 Tinjauan Pembelajaran Tematik Siswa	a. Pengertian Pembelajaran Matematika b. Karakteristi	2. Sekunder (Sumber Data): Buku atau sumber terkait yang relevan	2. Lokasi penelitian MI Unggulan NURIS Jember	2. Bagaimana kelayakan

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
			k c. Tujuan Pembelajaran Matematika d. Manfaat		3. Subjek Penelitian a. Guru Kelas b. Peserta Didik 4. Teknik Pengumpulan Data a. Wawancara b. Observasi c. Angket d. Dokumentasi 5. Prosedur Pengembangan	pengembangan media Kartu Domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023? 3. Bagaimana efektifitas pengembangan media Kartu Domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
					n Data a. Analisis b. Desain c. Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi	kelas III A MI Unggulan NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3

Pedoman Penelitian

Wawancara

A. Kepada Guru Kelas III A

1. Apa saja hal yang perlu di persiapkan ketika bapak mengajar pembelajaran matematika?
2. Apakah ada kendala pada saat bapak melaksanakan proses pembelajaran?
3. Media apa saja yang pernah bapak gunakan pada saat penyampaian materi matematika khususnya perkalian?
4. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi media pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran matematika?
5. Apa saja yang biasanya bapak lakukan pada saat mengajar didalam kelas?
6. Apakah bapak pernah menggunakan media Kartu Domino pada saat mengajar?
7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi dirasa efektif dalam pembelajaran matematika?
8. Bagaimana pendapat bapak mengenai pengembangan media Kartu Domino Modifikasi?
9. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media Kartu Domino Modifikasi?
10. Apa saja saran dan masukan bapak mengenai pengembangan media Kartu Domino Modifikasi yang peneliti lakukan?

B. Kepada Peserta Didik Kelas III A

1. Apakah kalian menyukai pelajaran matematika?
2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pembelajaran matematika?
3. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran matematika?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi?

Transkrip Wawancara

A. Wawancara dengan Guru Kelas

Adapun hasil wawancara yang di peroleh penelitian sebagai berikut.

1. Apa saja hal yang perlu di persiapkan ketika bapak mengajar pembelajaran matematika?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Yang pertama mental mbak, terus tabel perkalian bagi anak – anak yang belum hafal perkalian kadang saya nyatat dipapan tulis perkalian dari 1-5”.⁵⁸

2. Apakah ada kendala pada saat bapak melaksanakan proses pembelajaran?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Kalau kendala sih ada mbak, kendalanya ya anak – anak yang belum menghafal perkalian. Selain itu insyaAllah tidak ada”.⁵⁹

3. Media apa saja yang pernah bapak gunakan pada saat penyampaian materi matematika khususnya perkalian?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Tabel perkalian sama cara – cara untuk penambahan perkalian tersebut”.⁶⁰

4. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi media pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran matematika?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Iya mbak, tapi itu bagi kewajiban guru – guru sendiri khususnya guru matematika”.⁶¹

⁵⁸ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

⁵⁹ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

⁶⁰ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

⁶¹ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

5. Apa saja yang biasanya bapak lakukan pada saat mengajar didalam kelas?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Yang biasanya saya lakukan ya menjelaskan materi sebelumnya mbak, seperti mengingat kembali. Habis itu melanjutkan materi”.⁶²

6. Apakah bapak pernah menggunakan media Kartu Domino pada saat mengajar?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Tidak pernah mbak”.⁶³

7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi dirasa efektif dalam pembelajaran matematika?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Efektif mbak, mediana bagus sekali, kreatif. Anak – anak senang sampai dimain berkali – kali. Sebelumnya untuk mengingat perkalian saya hanya menggunakan tabel perkalian kadang saya nulis dipapan tulis jadi membuat anak – anak malas untuk mengingat. Tapi kali ini anak – anak antusias, desainnya lucu cocok untuk anak seumur kelas III MI. semoga bisa dikembangkan lebih baik dan perkaliannya lebih banyak”.⁶⁴

8. Bagaimana pendapat bapak mengenai pengembangan media Kartu Domino Modifikasi?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Bagus dan kreatif sekali mbak, semoga bisa dicontoh oleh guru – guru disini dapat membuat media pembelajaran yang kreatif”.⁶⁵

⁶² Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

⁶³ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 7 September 2022

⁶⁴ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 September 2022

⁶⁵ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 September 2022

9. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media Kartu Domino Modifikasi?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Evaluasinya apa ya mbak bingung saya. Mungkin bisa diperbanyak perkaliannya agar anak – anak bisa lebih banyak memperdalam perkalian”.⁶⁶

10. Apa saja saran dan masukan bapak mengenai pengembangan media Kartu Domino Modifikasi yang peneliti lakukan?

Berdasarkan penyampaian Bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd mengatakan bahwa:

“Sarannya pekaliannya kalau bisa diperbanyak seperti perkalian 11 keatas, tapi medianya sudah bagus”.⁶⁷

B. Wawancara dengan salah satu Peserta Didik

Adapun hasil wawancara yang di peroleh dari salah satu peserta didik

1. Apakah kalian menyukai pelajaran matematika?

Berdasarkan penyampaian salah satu peserta didik kelas III A yang bernama Hisyam Ramaditya, mengatakan bahwa:

“Tidak, tidak suka pelajaran matematika sukanya pelajaran IPA”.⁶⁸

2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pembelajaran matematika?

Berdasarkan penyampaian salah satu peserta didik kelas III A yang bernama Hisyam Ramaditya, mengatakan bahwa:

“Paling ya tabel perkalian kadang nulis dipapan tulis”.⁶⁹

⁶⁶ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 September 2022

⁶⁷ Ezra Centra Andra Permana, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 September 2022

⁶⁸ Hisyam Ramaditya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 September 2022

⁶⁹ Hisyam Ramaditya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 September 2022

3. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran matematika?

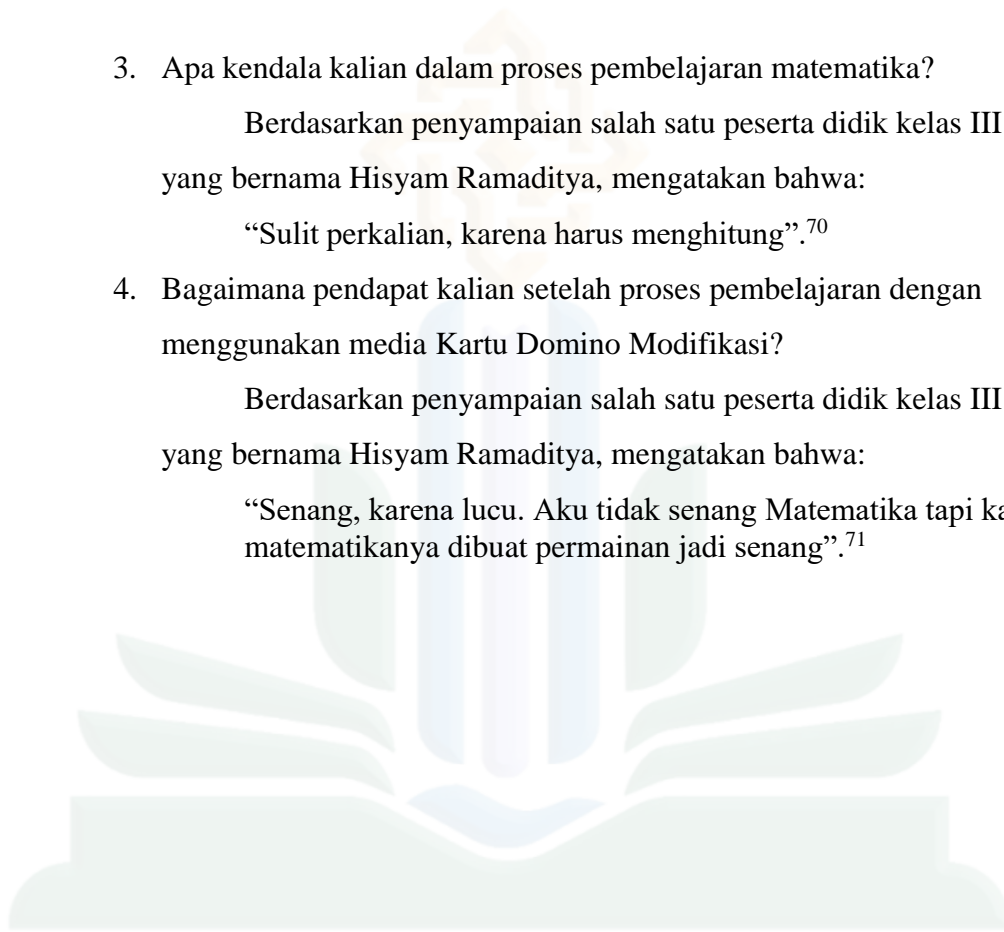
Berdasarkan penyampaian salah satu peserta didik kelas III A yang bernama Hisyam Ramaditya, mengatakan bahwa:

“Sulit perkalian, karena harus menghitung”.⁷⁰

4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi?

Berdasarkan penyampaian salah satu peserta didik kelas III A yang bernama Hisyam Ramaditya, mengatakan bahwa:

“Senang, karena lucu. Aku tidak senang Matematika tapi kalau matematikanya dibuat permainan jadi senang”.⁷¹



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁷⁰ Hisyam Ramaditya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 September 2022

⁷¹ Hisyam Ramaditya, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 September 2022

Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KARTU
DOMINO MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (☑) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran matematika				
2	Menggunakan media Kartu Domino Modifikasi membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika				
3	Dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi mampu memperdalam pengetahuan perkalian				
4	Dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika				
5	Dengan adanya media Kartu Domino Modifikasi membuat suasana belajar menyenangkan				
6	Dengan adanya media Kartu Domino Modifikasi membuat saya menyukai pelajaran matematika				
7	Media Kartu Domino Modifikasi mudah dipraktikkan				
8	Desain Kartu Domino Modifikasi sangat menarik				

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
9	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya Kartu Domino Modifikasi				
10	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA KARTU
DOMINO MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi peserta didik menjadi aktif dikelas				
2.	Media Kartu Domino Modifikasi akan memudahkan saya dalam memperdalam pengetahuan perkalian peserta didik				
3.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi saya merasa bahwa peserta didik lebih antusias saat mengikuti pelajaran				
4.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar matematika.				
5.	Desain media Kartu Domino Modifikasi bagus dan kreatif				
6.	Desain media Kartu Domino Modifikasi menarik perhatian peserta didik				

7.	Dengan adanya media Kartu Domino Modifikasi membuat suasana belajar menjadi menyenangkan				
8.	Semua materi cocok jika menggunakan media Kartu Domino Modifikasi				
9.	Media Kartu Domino Modifikasi dapat membuat peserta didik suka dengan matematika				
10.	Dengan media Kartu Domino Modifikasi, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung				

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 19 September 2022

Responden

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 Ezra Centra Andra Permana, S.Pd

Dokumen Hasil Respon Peserta Didik

Siswa	Aspek Penilaian										Σx	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	93%
2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37	40	93%
3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	32	40	80%
4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	34	40	85%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	98%
6	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	40	80%
7	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	33	40	83%
8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	40	95%
9	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	36	40	90%
10	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	40	85%
11	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	35	40	88%
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75%
13	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	35	40	88%
14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	40	73%
15	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	36	40	90%
16	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37	40	93%
17	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	32	40	80%
18	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	31	40	78%
19	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	32	40	80%
20	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	33	40	83%

Siswa	Aspek Penilaian										$\sum x$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75%
22	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	36	40	90%
23	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	35	40	88%
24	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35	40	88%
25	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	40	78%
$\sum x$	75	87	86	86	83	85	83	87	86	91	849		
Xi	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000		
%	0,75	0,87	0,86	0,86	0,83	0,85	0,83	0,87	0,86	0,91	85%		

Nama – Nama Peserta Didik

Nama Sekolah : MI Unggulan NURIS Jember

Kelas/Semester : III A/Ganjil






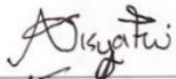
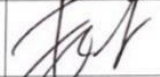
Jumlah Siswa : 25 Siswa

No	Nama Siswa
1	Abelia Athiranaya Azzahra Queensha Kurniawan
2	Aisyah Syafa'a Humaira
3	Akmal Riffat Syahputra
4	Alifyan Yazid Al Bustomy
5	Alif Naufal Pradana
6	Arsenio Axel Oka Anggara
7	Audiansyah Abimanyu Putra Hidayat
8	Aulia Izzatun Nisa
9	Dhaniar Putri Nandhita
10	Dinan Fara Sayrina
11	Dirgantara Nur Rahmad
12	Fahri Izzatun Najib
13	Gahara Axioma
14	Genta Maulana Atriviya
15	Hafizhah Khaira Lubna
16	Hisyam Ramaditya
17	Ilva Najwa Qudsiyah
18	Muhammad Alby Azzami
19	M. Ghufron Afarizi
20	Malya Nafisha Prakoso
21	Nathania Bilqis Azzahra
22	Naura Subang Larang
23	Shakiran Rifky Alwira
24	Siti Raudatul Jannah
25	Yahya Yudistira

Lampiran 4

Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH UNGGULAN NURIS JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	1 September 2022	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Madrasah bapak Drs. H. Subandi	
2	1 September 2022	Wawancara beserta dokumentasi dengan Kepala Madrasah bapak Drs. H. Subandi	
3	2 September 2022	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas III A bersama bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd	
4	7 September 2022	Observasi dan wawancara dengan wali kelas III A bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd	
5	14 September 2022	Uji coba produk media pembelajaran kepada peserta didik kelas III A	
6	15 September 2022	Melakukan wawancara dengan peserta didik kelas III A	
7	16 September 2022	Melakukan wawancara dengan wali kelas III A	

		bapak Ezra Centra Andra Permana, S.Pd	
8	19 September 2022	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik kelas III A	<i>Argenti</i>
9	19 September 2022	Pengambilan data berupa angket respon wali kelas III A	<i>Argenti</i>
10	3 Oktober 2022	Melengkapi data dan dokumentasi dengan peserta didik dan wali kelas	<i>Argenti</i>
11	14 Oktober 2022	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	<i>Argenti</i>

Jember, 14 Oktober 2022
Mengetahui
Kepala Madrasah Ibtidaiyah MI
Unggulan NURIS Jember



Drs. H. Subandi

KL

2

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Kartu Domino Modifikasi
 Sasaran : Bpk. Dr. Nino Indrianto, M.Pd
 Peneliti : Nabilatul Kamaliyah
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
 MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
 2 = kurang relevan / kurang baik
 3 = relevan / baik
 4 = sangat relevan / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan.				✓
2	Ketepatan jenis angka.				✓
3	Ketepatan ukuran angka.			✓	
4	Ketepatan warna angka				✓
5	Keawetan media				✓
6	Konsep belajar sambil bermain.				✓
7	Kemudahan penggunaan.				✓
8	Ketepatan ukuran kartu domino				✓
9	Menunjukkan ketertarikan bagi siswa			✓	
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

Sebaiknya di buatkan papan permainan, stripes diprint lebih menarik / full colour, gambar mengambarkan tema. Ukuran fontnya diperbesar dan lebih menarik.

Jember, 16 Agustus 2022

Validator Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIR. 1986006172015031006

Peneliti



Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20184035

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Kartu Domino Modifikasi
 Sasaran : Bpk. Mohammad Kholil, S.Si. MPd
 Peneliti : Nabilatul Kamaliyah
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
 MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *Cheklis* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
 2 = kurang relevan / kurang baik
 3 = relevan / baik
 4 = sangat relevan / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran kartu domino modifikasi sudah sesuai dengan kompetensi yang ada didalam kurikulum saat ini.			✓	
2	Media pembelajaran kartu domino modifikasi berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik.				✓
3	Media pembelajaran kartu domino modifikasi berisi materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai.				✓
4	Mendorong rasa keingin tahun peserta didik.				✓
5	Media menumbuhkan antusias peserta didik.				✓



6	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.			✓	
7	Dengan menggunakan media, pembelajaran akan lebih bermakna.			✓	
8	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri.			✓	
9	Mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama.				✓
10	Kejelasan kunci jawaban media pembelajaran.				✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Validator Ahli Materi

Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd
NIP. 198606132015031005

Jember, Agustus 2022
Peneliti

Nabilatul Kamaliyah
NIM. T20184035

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Kartu Domino Modifikasi
 Sasaran : Erza Centra Andra Permana
 Peneliti : Nabilatul Kamaliyah
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI
 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A
 MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
 2 = kurang relevan / kurang baik
 3 = relevan / baik
 4 = sangat relevan / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

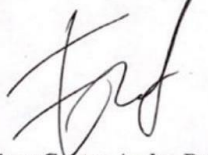
No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain dan warna media pembelajaran kartu domino modifikasi menarik minat siswa untuk menggunakannya.				✓
2	Media pembelajaran kartu domino modifikasi disertai petunjuk penggunaan.				✓
3	Media pembelajaran kartu domino modifikasi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.				✓
4	Media pembelajaran kartu domino modifikasi cocok digunakan dalam pembelajaran perkalian.			✓	
5	Media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat membuat siswa aktif.				✓

6	Media pembelajaran kartu domino modifikasi disajikan dalam bentuk permainan.				✓
7	Media pembelajaran kartu domino modifikasi berisi materi pelajaran yang mampu memperdalam pengetahuan peserta didik.				✓
8	Media pembelajaran kartu domino mudah digunakan.				✓
9	Media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.				✓
10	Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi, pembelajaran akan lebih bermakna.				✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Jember, 14 September 2022

Validator Ahli Pembelajaran



Ezra Centra Andra Permana, S.Pd
NIP.

Peneliti



Nabila Kamaliyah
NIM. T20184035

Lampiran 11

Angket Respon Guru Kelas

**ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA KARTU DOMINO
MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi peserta didik menjadi aktif dikelas	✓			
2.	Media Kartu Domino Modifikasi akan memudahkan saya dalam memperdalam pengetahuan perkalian peserta didik	✓			
3.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi saya merasa bahwa peserta didik lebih antusias saat mengikuti pelajaran	✓			
4.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar matematika.	✓			
5.	Desain media Kartu Domino Modifikasi bagus dan kreatif	✓			
6.	Desain media Kartu Domino Modifikasi menarik perhatian peserta didik	✓			
7.	Dengan adanya media Kartu Domino Modifikasi membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8.	Semua materi cocok jika menggunakan media Kartu Domino Modifikasi		✓		
9.	Media Kartu Domino Modifikasi dapat membuat peserta didik suka dengan matematika		✓		
10.	Dengan media Kartu Domino Modifikasi, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓			



Kritik dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 19 September 2022

Responden

Ezra Centra Andra Permana, S.Pd

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12

Angket Respon Peserta Didik

Nama Peserta Didik : Aulia Izzatun Nisa

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KARTU DOMINO
MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MIPA TEMATIKA**

Nama : Aulia Izzatun Nisa
Kelas : 3A

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika.	✓			
2.	Menggunakan media kartu domino modifikasi membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika.		✓		
3.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi mampu memperdalam pengetahuan perkalian.	✓			
4.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika.	✓			
5.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat suasana belajar menyenangkan.	✓			
6.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat saya menyukai pelajaran matematika.	✓			
7.	Media kartu domino modifikasi mudah dipraktikkan.	✓			
8.	Desain kartu domino modifikasi sangat menarik.	✓			
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya kartu domino modifikasi.		✓		
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.			✓	

Nama Peserta Didik : Alif Naufal Pradana

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KARTU DOMINO
MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama : Alif Naufal Pradana

Kelas : 7A

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika.	✓			
2.	Menggunakan media kartu domino modifikasi membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika.	✓			
3.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi mampu memperdalam pengetahuan perkalian.	✓			
4.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika.	✓			
5.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat suasana belajar menyenangkan.	✓			
6.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat saya menyukai pelajaran matematika.	✓			
7.	Media kartu domino modifikasi mudah dipraktikkan.	✓	✓		
8.	Desain kartu domino modifikasi sangat menarik.	✓			
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya kartu domino modifikasi.		✓		
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓			

Nama Peserta Didik : Genta Maulana Atriviya

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KARTU DOMINO
MODIFIKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Nama : Genta Maulana Atriviya

Kelas : 3A MI Unduhun Natis

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari Anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika.		✓		
2.	Menggunakan media kartu domino modifikasi membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika.		✓		
3.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi mampu memperdalam pengetahuan perkalian.		✓		
4.	Dengan menggunakan media kartu domino modifikasi memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika.		✓		
5.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat suasana belajar menyenangkan.		✓		
6.	Dengan adanya media kartu domino modifikasi membuat saya menyukai pelajaran matematika.		✓		
7.	Media kartu domino modifikasi mudah dipraktikkan.		✓		
8.	Desain kartu domino modifikasi sangat menarik.		✓		
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya kartu domino modifikasi.			✓	
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.		✓		

Lampiran 13

Hasil Pretest

Nama Peserta Didik : Abelia Athiranaya A.

Nama : Abelia Athiranaya Azdha

Kelas :

Kerjakan perkalian dibawah ini!

1. Perkalian 1 sampai 5!

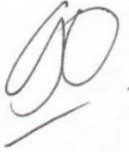
a. $2 \times 2 = 4$	f. $3 \times 3 = 9$
b. $4 \times 6 = 24$	g. $5 \times 8 = 40$
c. $1 \times 7 = 7$	h. $2 \times 6 = 12$
d. $3 \times 9 = 27$	i. $4 \times 7 = 28$
e. $5 \times 3 = 15$	j. $1 \times 3 = 3$

2. Perkalian 5 sampai 10!

a. $5 \times 5 = 25$	f. $7 \times 7 = 49$
b. $6 \times 6 = 36$	g. $9 \times 8 = 72$
c. $7 \times 9 = 63$	h. $10 \times 7 = 70$
d. $8 \times 4 = 32$	i. $6 \times 7 = 42$
e. $9 \times 9 = 81$	j. $8 \times 8 = 64$

3. Perkalian 8 sampai 12!

a. $8 \times 7 = 56$	f. $9 \times 9 = 81$
b. $11 \times 3 = 33$	g. $10 \times 8 = 80$
c. $9 \times 8 = 72$	h. $12 \times 3 = 35$
d. $10 \times 5 = 50$	i. $8 \times 8 = 64$
e. $12 \times 2 = 22$	j. $11 \times 4 = 42$



Nama Peserta Didik : Gahara Aksioma

Nama : Gahara aksioma

Kelas : 3-a

Kerjakan perkalian dibawah ini!

1. Perkalian 1 sampai 5!

a. $2 \times 2 = 4$

b. $4 \times 6 = 24$

c. $1 \times 7 = 7$

d. $3 \times 9 = 27$

e. $5 \times 3 = 15$

f. $3 \times 3 = 9$

g. $5 \times 8 = 40$

h. $2 \times 6 = 12$

i. $4 \times 7 = 28$

j. $1 \times 3 = 3$

2. Perkalian 5 sampai 10!

a. $5 \times 5 = 25$

b. $6 \times 6 = 36$

c. $7 \times 9 = 63$

d. $8 \times 4 = 32$

e. $9 \times 9 = 81$

f. $7 \times 7 = 49$

g. $9 \times 8 = 72$

h. $10 \times 7 = 70$

i. $6 \times 7 = 42$

j. $8 \times 8 = 64$

3. Perkalian 8 sampai 12!

a. $8 \times 7 = 56$

b. $11 \times 3 = 33$

c. $9 \times 8 = 72$

d. $10 \times 5 = 50$

e. $12 \times 2 = 24$

f. $9 \times 9 = 81$

g. $10 \times 8 = 80$

h. $12 \times 3 = 36$

i. $8 \times 8 = 64$

j. $11 \times 4 = 44$

77

Lampiran 14

Hasil Posttest

Nama Peserta Didik : Naura Subang Larang

Nama : Naura Subang Larang

Kelas : 3A

Kerjakan perkalian dibawah ini!

1. Perkalian 1 sampai 5!

a. $2 \times 3 = 6$

b. $4 \times 5 = 20$

c. $7 \times 3 = 21$

~~d.~~ $3 \times 10 = 32$

e. $5 \times 5 = 25$

f. $3 \times 6 = 18$

~~g.~~ $5 \times 9 = 40$

h. $2 \times 7 = 14$

~~i.~~ $4 \times 8 = 36$

j. $1 \times 7 = 7$

2. Perkalian 5 sampai 10!

a. $5 \times 10 = 50$

b. $6 \times 7 = 42$

c. $7 \times 8 = 56$

d. $8 \times 3 = 24$

e. $9 \times 6 = 54$

f. $7 \times 4 = 28$

~~g.~~ $9 \times 3 = 32$

h. $10 \times 8 = 80$

i. $6 \times 8 = 48$

j. $8 \times 8 = 64$

3. Perkalian 8 sampai 12!

a. $8 \times 9 = 72$

~~b.~~ $11 \times 5 = 53$

~~c.~~ $9 \times 7 = 62$

d. $10 \times 6 = 60$

~~e.~~ $12 \times 4 = 42$

f. $9 \times 9 = 81$

g. $10 \times 10 = 100$

~~h.~~ $12 \times 5 = 52$

i. $8 \times 7 = 56$

~~j.~~ $11 \times 4 = 42$

70

Lampiran 15

Dokumentasi



Menyerahkan Surat Izin Penelitian



Observasi



Wawancara dengan Salah Satu Peserta Didik



Uji Coba Produk




Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Wawancara dengan Wali Kelas III A

Lampiran 16

Scan Surat Selesai Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH
MI UNGGULAN NURIS FULL DAY SCHOOL JEMBER
Terakreditasi "A"
NSM : 111235090390 NPSN : 60715785
Jl. Pangandaran 48 Antirogo 68125 Telp. (0331)4436753 Jember

SURAT KETERANGAN
Nomor : 351/ Mi.13.32.390/PP.01/10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. H. Subandi
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :


Nama : Nabilatul Kamaliyah
NIM : T20184035
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di MI Unggulan Nuris Jember pada 01 September 2022, guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MODIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III A DI MI UNGGULAN NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**” selama 30 (Tiga Puluh) hari di MI Unggulan Nuris.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Oktober 2022

Kepala Madrasah



(Drs. H. Subandi)

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Nabilatul Kamaliyah
NIM : T20184035
TTL : Probolinggo, 26 September 2000
Alamat : Dusun Krajan RT/RW 01/01 Desa Patokan, Kecamatan Bantaran, Kabupaten Probolinggo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : nabilakamalyh123@gmail.com
Motto :

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ه (العلق/96:4-5)

“Yang mengajar (manusia) dengan pena” (4)

“Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”

(5) (Qs. Al-'Alaq/96:4-5)⁷²

Riwayat Pendidikan:

1. Sekolah Dasar : SDN Patokan 1, 2006-2012
2. Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 1 Bantaran, 2012-2015
3. Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Kota Probolinggo, 2015-2018
4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2018-Sekarang

⁷² Terjemah Al-Qur'an Kementerian Agama 2019