

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM
LECES PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



Oleh :

Dina Safira Jannati
NIM. T20194083

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM
LECES PROBOLINGGO 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)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Dina Safira Jannati
NIM:T20194083

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM LECES PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SKRIPSI

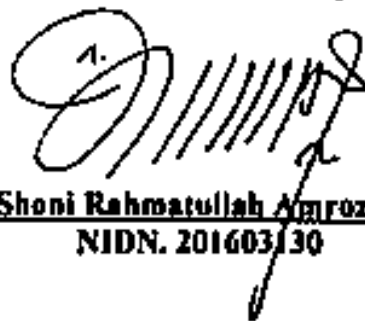
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Dina Safira Jannati
NIM:T20194083

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing



Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I.
NIDN. 201603130

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM
LECES PROBOLINGGO 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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Mei 2023

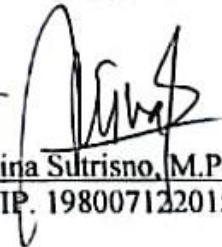
Tim Penguji

Ketua



Dr. H. Mustajab, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

Sekretaris



Nina Sultrisno, M.Pd.
NIP. 198007122015032001

Anggota :

1. Dr. Hartono, M.Pd.

()

2. Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I.

()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

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-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan." (QS. An-Nahl 16: Ayat 44)*



* Departemen Agama, Mushaf Al-Azhar Al-Qur'an dan Terjemah, (Bandung:Jabal, 2010), 272.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasih:

1. Kedua orang tua saya, Bapak M. Adzib Zamroni dan Ibu Iin Wahyuni.

Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamin.

2. Kakak kandung saya, Muvidatul Hasanah. Terimakasih telah memberi dukungan, serta do'a. Semoga senantiasa diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Amin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Dina Safira Jannati 2023: “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/ 2023.*”

Kata kunci: Pengembangan Media, Kartu Domino, Pembelajaran Tematik, Matematika.

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk media dalam pembelajaran dengan memberikan stimulus pada peserta didik terhadap pembelajaran. Penelitian pengembangan media Kartu Domino ini dilakukan untuk mengembangkan media agar dapat digunakan dalam berbagai materi terutama pada pembelajaran tematik muatan Matematika. Pada penelitian ini peneliti memilih materi satuan jarak (meter dan sentimeter) di kelas II SD Islam Leces. Media Kartu Domino dapat digunakan sebagai media untuk memperdalam pengetahuan peserta didik tentang satuan jarak.

Penelitian pengembangan media Kartu Domino ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023. 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian dari Dick and Carry yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Islam Leces Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 10 peserta didik. Produk akhir dari pengembangan ini adalah media Kartu Domino Modifikasi. Pengembangan media Kartu Domino ini divalidasi oleh 3 validator yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas media Kartu Domino dengan rata-rata prosentase sebesar 93% yang artinya media Kartu Domino dikategorikan sangat valid. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest, posttest* dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas II adalah 50. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 91,3. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media Kartu Domino. Hasil rata-rata respon peserta didik menunjukkan bahwa media Kartu Domino mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata – rata 95 %. Hasil peningkatan belajar peserta didik menggunakan media Kartu Domino diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 83% dan dikategorikan efektif.

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 terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini,
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat dalam menyelesaikan tugas skripsi.

6. Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Islam Leces Probolinggo yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
7. Segenap keluarga besar Sekolah Dasar Islam Leces Probolinggo yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
8. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
9. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 2019 serta teman-teman, sahabat, dan orang tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 22 Maret 2022
Penulis,

Dina Safira Jannati
NIM. T20194083

DAFTAR ISI

	Hal
COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	17

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	40
A. Model Penelitian dan Pengembangan	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
C. Jenis Data	48
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A. Penyajian Data Uji Coba.....	63
B. Analisis Data.....	80
C. Revisi Produk.....	86
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	88
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	90
C. Kesimpulan	92
DAFTAR PUSTAKA	94

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....	15
Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	42
Tabel 3.3 Skala Likert	56
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan.....	57
Tabel 3.5 Kriteria Keefektifan	58
Tabel 3.6 Kriteria <i>Gain Score</i>	59
Tabel 3.7 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain	59
Tabel 4.1 Validasi Media	71
Tabel 4.2 Validasi Materi.....	73
Tabel 4.3 Validasi Pembelajaran.....	74
Tabel 4.4 Hasil pretest kelas II.....	78
Tabel 4.5 Hasil posttest kelas II	79
Tabel 4.6 Hasil Validasi.....	80
Tabel 4.7 Uji Normalitas N <i>Gain Score</i>	82
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	84
Tabel 4.9 Uji Validitas Instrumen.....	85
Tabel 4.10 <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian dan pengembangan ADDIE	41
Gambar 4.1 Alat dan Bahan untuk membuat Kartu Domino.....	66
Gambar 4.2 Hasil cetak Kartu Domino.....	66
Gambar 4.3 Desain kartu soal	70
Gambar 4.4 Desain Kartu Domino.....	70
Gambar 4.5 Desain stiker kemasan produk.....	70
Gambar 4.6 Mengerjakan soal <i>pretest</i> dan penyampaian materi	76
Gambar 4.7 Uji Coba Produk.....	77
Gambar 4.8 Mengerjakan soal <i>posstest</i>	77
Gambar 4.9 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	83
Gambar 4.10 Kartu pada soal diberi kantong agar dapat diganti soal lainnya	86
Gambar 4.11 Desain kemasan dibuat sesuai materi dan menggunakan kardus tebal.....	87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pendidik, karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran menjadi sarana penyampaian pesan antara pendidik dengan peserta didik. Dengan media pembelajaran dapat membantu dalam belajar mengajar, karena dengan media pembelajaran materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Pada suatu pembelajaran media dibutuhkan untuk mewujudkan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif.

Briggs berpendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.² Dalam pembuatan media pembelajaran harusnya dapat disampaikan dengan baik dan logis, serta dengan bahasa yang santun agar

² Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1 hal. 470 – 477, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019.

peserta didik dapat menerima pesan dengan baik. Allah berfirman dalam surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk ”. (Q.S An-Nahl:125)³*

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan seperti yang tertulis pada UU No. 17 Tahun 2010 bahwa penyelenggaraan pendidikan adalah kegiatan pelaksanaan komponen sistem pendidikan pada satuan atau program pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan agar proses pendidikan dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.⁴ Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Ada berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah media kartu domino. Media kartu domino pada penelitian ini dikembangkan untuk memberikan peserta didik sarana dalam memperdalam materi pada pembelajaran matematika.

281. ³ Departemen Agama, Mushaf Al-Azhar Al-Qur'an dan Terjemah, (Bandung:Jabal, 2010),

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010

Kartu Domino adalah kartu yang terdiri dari dua ruas yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang dipisah oleh garis tengah, pada kedua sisinya terdapat bulatan-bulatan dari angka 1 sampai 6. Kartu domino ini terdiri dari 28 kartu. Kartu domino ini dimainkan dengan cara menghubungkan satu sisi kartu dengan sisi kartu lainnya. Permainan kartu domino berakhir jika semua pemain sudah tidak dapat menghubungkan sisi kartu dengan sisi kartu yang lain.

Sebagai media pembelajaran kartu domino dapat membantu meningkatkan kinerja otak dalam proses berpikir kritis dan fokus, dapat memberikan pembelajaran kognitif, serta memberi motivasi belajar siswa agar berperan aktif.⁵ Kartu domino dikatakan dapat membantu kinerja otak karena peserta didik dituntut untuk fokus dan konsentrasi dalam bermain.

Kartu domino memiliki beberapa karakteristik menurut Ginnis yaitu: 1) kartu domino ideal untuk materi yang akan disampaikan 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui peserta didik 3) dengan kartu domino peserta didik dituntut untuk terlibat semua 4) serta dapat membantu peserta didik untuk lebih percaya diri.⁶ Dengan kartu domino guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah dipelajari dan peserta didik lebih percaya diri dan berani dalam mengikuti pembelajaran.

⁵Dema Nahdhatul Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Domino dengan Menerapkan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs Tahun Ajaran 2021/2022" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 4.

⁶ Agatha Tobing, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi", Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017, 4.

Dalam penelitian ini peraturan bermain kartu domino sama seperti umumnya, namun ada yang membedakan pada penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran di penelitian ini. Pada kartu domino ini selain sisi depan juga memiliki sisi belakang yang berisi soal-soal untuk dijawab oleh peserta didik. Setelah mereka dapat menghubungkan kartu domino sesuai bulatan-bulatannya mereka akan mendapat soal dari sisi belakang kartu domino. Peserta didik selain dituntut untuk konsentrasi dan fokus mereka juga dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan dengan teliti dan benar. Pada penelitian sebelumnya kartu domino diganti dengan pertanyaan dan jawaban pada sisi kanan dan kirinya, dan hanya terdapat sisi depan saja.

Pada pembelajaran tematik kartu domino dapat menarik minat siswa dalam belajar. Menurut Darhim sebagai media, kartu domino dapat digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta untuk menghafal bangun - bangun geometri. Namun selain itu kartu domino juga dapat digunakan pada semua materi yang diinginkan dan sesuai kebutuhan. Dalam pembelajaran tematik guru harus memiliki media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar, agar peserta didik tidak cenderung bosan dalam belajar. Terutama dalam belajar matematika, peserta didik terkadang merasa malas dalam belajar jika hanya mengacu pada papan tulis dan lks. Matematika terkesan sulit karena sering terjadi kegagalan proses berhitung. Media pembelajaran menjadi salah satu cara agar peserta didik tidak merasa bahwa belajar matematika tidak hanya berpacu pada papan tulis dan lks.

Matematika menurut Suherman tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, maka dari itu logika adalah dasar terbentuknya matematika. Matematika disebut sebagai ilmu deduktif, yang mana pengajarannya harus bersifat deduktif. Matematika tidak menerima pembuktian secara induktif, tetapi harus berdasarkan pembuktian deduktif. Sedangkan menurut Soedjaji memiliki beberapa pengertian, yaitu a) matematika sebagai cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis. b) merupakan ilmu bilangan dan kalkulasi. c) ilmu tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan. d) pengetahuan tentang fakta kuantitatif dan tentang struktur yang logik.

Menurut Russeffendi matematika merupakan bahasa simbol, yaitu ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu yang mempelajari tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan logik yang ada hubungannya dengan bilangan dan terbentuk karena proses berpikir. Matematika juga digunakan sebagai ilmu untuk memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan lainnya.

Matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari sejak Sekolah Dasar, seperti yang tertera pada Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang dasar dan menengah.⁷ Dalam kehidupan sehari-hari matematika digunakan untuk menyelesaikan

⁷ Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013

beberapa masalah, seperti menghitung untung dan rugi, transaksi jual beli, menghitung jumlah suatu barang, dan masih banyak hal lainnya. Untuk seorang peserta didik matematika digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pikiran mereka. Dengan adanya logika untuk proses berpikir maka akan membentuk adanya matematika.

Pembelajaran matematika dianggap sulit oleh sebagian peserta didik. Hal ini disebabkan banyaknya hambatan dan kegagalan dalam mempelajari matematika, sehingga sebagian dari peserta didik merasa tidak senang dengan matematika. Di SD Islam Leces sendiri peserta didik tidak terlalu senang dengan Matematika, karena Matematika dianggap sulit oleh mereka. SD Islam Leces merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di kecamatan Leces yang berbasis keislaman. SD Islam Leces sudah beberapa kali menerapkan media pembelajaran, namun masih belum maksimal. Kurang maksimalnya penerapan media pembelajaran ini menjadi salah satu hal yang membuat hasil belajar peserta didik masih di bawah rata-rata. Menurut observasi yang peneliti lakukan di SD Islam Leces Kabupaten Probolinggo di kelas II SD, pendidik belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada media pembelajaran Kartu Domino yang pernah dikembangkan oleh pendidik. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran Kartu Domino pada materi penjumlahan saja, dan belum pernah digunakan pada materi yang lain. Hal ini dapat membuat peserta didik merasa bosan dan menganggap sulit pelajaran matematika,

sehingga mereka cenderung pasif dalam pembelajaran.⁸ Menurut bapak Much. Suryadi, S.Pd.SD sebagai guru kelas II SD Islam dalam penggunaan media kartu domino pada pembelajaran matematika masih perlu dikembangkan lagi, karena penggunaannya terbatas pada satu materi saja. Sedangkan materi pada matematika itu bermacam-macam, dan peserta didik lebih aktif jika menggunakan media yang bervariasi bukan hanya dengan papan tulis saja.⁹

Hal yang harusnya dilakukan adalah mengembangkan lagi media pembelajaran kartu domino tersebut. Media kartu domino dikembangkan dengan variasi yang berbeda dan lebih menarik lagi dengan harapan dapat membantu memperdalam materi peserta didik, serta peserta didik lebih aktif dalam belajar. Sehingga nilai yang didapat peserta didik akan lebih maksimal dari sebelumnya. Pengembangan Media Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk media dalam pembelajaran dengan memberikan stimulus pada peserta didik terhadap pembelajaran. Pengembangan media dilakukan untuk membuat produk yang lebih sempurna lagi dari produk sebelumnya. Maka dari itu kartu domino yang hanya digunakan pada satu materi saja dapat dikembangkan lagi untuk materi yang lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media dengan judul PENGEMBANGAN

⁸ Observasi di SDI Leces, Probolinggo 25 Agustus 2022 pada jam 08.00 WIB

⁹ Much. Suryadi, di wawancarai oleh Penulis, Probolinggo 27 Agustus 2022 pada jam 09.00 WIB.

MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM LECES PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah media kartu domino sebagai media pembelajaran matematika kelas II SD Islam Leces yang di rancang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan panjang jarak (meter dan sentimeter). Sehingga mampu menumbuhkan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Cara penggunaan kartu domino ini, peserta didik dalam kelas akan dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok mendapatkan 7 kartu. Kelompok yang mendapat kartu domino nol dan nol maka kelompok tersebut menjadi pemula dalam permainan. Kemudian akan dilanjutkan oleh kelompok setelahnya dengan menyambung dengan kartu yang berangka nol juga. Namun sebelum menyambung kartunya, mereka harus menjawab satu pertanyaan diantara dua pertanyaan yang ada di sisi belakang kartu. Setelah menjawab mereka boleh menyambung kartu yang mereka punya dengan angka yang sama juga. Namun apabila mereka bisa menjawab namun tidak memiliki kartu dengan angka yang sama, mereka akan tetap mendapat tambahan nilai dalam permainan.

Media kartu domino ini terbuat dari kertas ivory berukuran 10 cm x 18 cm dengan dua sisi depan dan belakang. Berikut spesifikasi produk dijabarkan sebagai berikut:

1. Kartu Domino

Terbuat dari kertas ivory berukuran 10 cm x 18 cm yang di desain

dengan background berwarna yang terdapat bulatan-bulatan angka 1 sampai

6. Dan dilapisi plastik mika untuk meletakkan kertas pertanyaan di sisi belakang, serta diberi kantong agar dapat diganti dengan materi lainnya.

2. Media Kartu Domino

Dibuat dengan 2 sisi depan dan belakang, yang mana sisi belakang dapat digunakan untuk meletakkan pertanyaan-pertanyaan matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter)

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, kreatif, dan inovatif peserta didik akan lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan dalam belajar. Media pembelajaran kartu domino pada pembelajaran matematika dapat mengarahkan peserta didik bahwa matematika bukan pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan media ini diharapkan peserta didik tidak mudah putus aja dan menganggap bahwa matematika itu sulit.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan kartu domino adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari kartu domino dapat membantu pembelajaran matematika agar lebih disukai dan diminati.

Beberapa keterbatasan media kartu domino ini adalah :

1. Media pembelajaran kartu domino terbatas pada mata pelajaran matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter).

2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/ 2023.
3. Media ini kurang cocok digunakan untuk anak yang berkebutuhan khusus.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan adalah cara atau langkah-langkah yang sistematis untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang akan diuji keefektifannya, serta mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan. Pengembangan media dapat dikatakan sebagai penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada lalu diuji keefektifannya.

2. Media Kartu Domino

Kartu Domino adalah kartu yang terdiri dari dua ruas yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang dipisah oleh garis tengah, yang mana sisinya terdapat bulatan-bulatan dari 1 sampai 6. Kartu domino ini terdiri dari 28 kartu. Kartu domino ini dimainkan dengan cara menghubungkan satu sisi kartu dengan sisi kartu lainnya. Permainan kartu domino berakhir jika semua pemain sudah tidak dapat menghubungkan sisi kartu dengan sisi kartu yang lain.

3. Pembelajaran Tematik

Collins and Dixon mengemukakan bahwa pembelajaran tematik

(*integrated learning*) didasarkan pada kaidah pembelajaran yang berbasis inkuiri (*inquiry learning approach*). Dalam pembelajaran yang terintegrasi, peserta didik dilibatkan dalam perencanaan, implementasi, dan hasil pembelajaran.

4. Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dari tingkat SD sampai perguruan tinggi. Menurut Suriasumantri Matematika adalah salah satu alat berpikir selain bahasa, logika, dan statistika. Menurut Ruseffendi Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan terstruktur.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

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

1. Penelitian oleh Viona Astuti Deka Putri “Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru.”

Hasil pada penelitian ini yaitu Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point pada Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru khusus produk akhir yang dihasilkan sudah masuk pada kriteria valid pada skor rata-rata penilaian ahli media 86% dan skor rata-rata ahli materi 86% mendapat kategori sangat baik. Hasil respon peserta didik pada media kartu domino ini didapat dengan presentase 91,1% dalam kategori sangat bagus. Kesimpulannya adalah media kartu domino berbasis aplikasi Microsoft Power Point valid dan respon peserta didik sangat bagus.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang

dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu domino pada pembelajaran Matematika, sama-sama meneliti di SD Islam, dan sama-sama menggunakan pendekatan penelitian *RnD* Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian dan fokus materi.

2. Penelitian yang ditulis oleh Jawidda “Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.”

Pada penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh *pretest* dengan 61,96% dan hasil *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 77. Dari penelitian ini dikatakan jika hasil belajar meningkat dan ada pengaruh positif secara signifikan pada media kartu domino dengan hasil belajar kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu domino pada pembelajaran Matematika.

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, menggunakan pendekatan eksperimen bersifat kuantitatif, dan satuan pendidikan yang berbeda/

3. Penelitian yang ditulis oleh Radi Alpis Juliansyah “Pengaruh Media Domino Matematika (Domat) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu.

Pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwasannya hasil belajar Matematika Kelas II yang menerapkan media kartu domino lebih baik daripada tidak menerapkan media kartu domino di SDN 99 Lingkar Barat kota Bengkulu. Hasil *posttest* siswa kelas II yaitu ada pada kategori sedang dan tinggi sebanyak 23 orang (88%) dengan nilai 68,75-89,75 keatas. Dan tanpa menggunakan media domino matematika sebanyak 21 siswa (84%) mendapat nilai 64,2-86,2.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu domino pada pembelajaran Matematika dan sama-sama meneliti pada kelas.

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, menggunakan pendekatan quasi eksperimen, dan satuan pendidikan yang berbeda.

4. Penelitian yang ditulis oleh Dema Nahdhatul Ulfa “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino dengan Menerapkan Pendekatan *Student Team Achievement Division* pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluks Hidup Kelas 7 SMP/ MTS tahun 2021/2022.

Dari penelitian ini didapat bahwa kevalidan materi mendapat persentase 91,6%, kevalidan media sebesar 94% dan penggunaan guru IPA sebesar 94,55%. 2) Hasil uji coba respons siswa skala kecil sebesar 91,2%

dan skala besar 92,62%. Dari hal ini dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kartu domino yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu domino dan sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D)

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, mata pelajaran yang dibahas, dan satuan pendidikan.

5. Penelitian yang ditulis oleh Fitri Rendana “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI.”

Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan melalui uji angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 91,28% dalam kategori sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 88,16% dalam kategori sangat layak. Uji respon pendidik rata-rata penilaian sebesar 88,91% dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media kartu domino layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media kartu domino dan sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, dan mata pelajaran yang dibahas.

Tabel 2.2
Perbedaan Penelitian

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Viona Astuti Deka Putri	Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru.	Lokasi penelitian dan fokus materi	Sama-sama meneliti di SD Islam, dan sama-sama menggunakan pendekatan penelitian R&D
2.	Jawidda	Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang	Lokasi penelitian,, menggunakan pendekatan eksperimen bersifat kuantitatif, dan satuan pendidikan yang berbeda.	Sama-sama membahas tentang media kartu domino pada pembelajaran matematika
3.	Radi Alpis Juliansyah	Pengaruh Media Domino Matematika (Domat) terhadap hasil belajar Matematika Kelas II SDN	Lokasi penelitian, menggunakan pendekatan quasi eksperimen,dan satuan pendidikan yang berbeda.	Sama-sama membahas tentang media kartu domino pada pembelajaran matematika dan sama-sama

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
		99 Lingkar Barat Kota Bengkulu.		meneliti di kelas II
4.	Dema Nahdhatul Ulfa	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domino dengan Menerapkan Pendekatan STAD pada Materi Sistemn Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/ MTS tahun 2021/2022.	Lokasi penelitian, mata pelajaran yang dibahas, dan satuan pendidikan	Sama-sama membahas tentang media kartu domino dan sama-sama menggunakan metode penelitian R&D
5.	Fitri Rendana	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI.	Lokasi penelitian, dan mata pelajaran yang dibahas	Sama-sama membahas tentang media kartu domino dan sama-sama menggunakan metode penelitian R&D

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian pengembangan

Penelitian dan pengembangan dikenal sebagai suatu metode atau serangkaian langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada sebelumnya. Metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang akan dievaluasi keampuhannya mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan adalah metode penelitian dan pengembangan.¹⁰ Menurut *Borg & Gall* pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk pendidikan tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang telah dihasilkan akan diuji keefektifan dan kelayakan produknya yang nantinya juga akan dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian ini yang dimaksud mengembangkan produk adalah mengembangkan produk berupa kartu domino yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang berguna sebagai sarana penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas. Kartu domino dimodifikasi dengan dibuat semenarik mungkin dan terdapat soal di bagian belakang kartu domino.

¹⁰ Sugiono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D", (Bandung, Alfabeta, 2015), 407.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dalam pembelajaran. Media merupakan komponen yang tidak bisa lepas dalam suatu pembelajaran. Media berguna sebagai alat untuk menjadikan hubungan yang efektif antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna jika menggunakan sebuah media. Jadi media bertujuan untuk memberikan pesan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi konkret (jelas) serta tujuan dalam pembelajaran tercapai dengan baik dan efektif.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang terdiri dari komponen-komponen yaitu: tujuan dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran, media pembelajaran, strategi pada pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga disebut sebagai bentuk interaksi pendidik dan peserta didik yang ada pada satu lingkungan belajar dengan menggunakan unsur-unsur pembelajaran.¹¹

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang berisi materi untuk lebih memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga berarti sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan suatu pesan kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik yang mendorong mereka dalam proses belajarnya.¹² Media

¹¹ Achar Chalil dan Hudaya Latuconsina, "Pembelajaran Berbasis Fitrah, Jakarta : PT. Balai Pustaka (persero), 2008, 1.

¹² Hidayatullah et al., Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014. 3

pembelajaran juga diartikan sebagai alat atau bahan yang dapat membantu proses belajar mengajar agar pesan pembelajaran yang disampaikan jelas dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹³ Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana dalam pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan suatu pesan dalam pembelajaran pada peserta didik dengan maksud dan tujuan agar dapat merangsang pikiran dan perasaan mereka serta termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu domino yang dimodifikasi sebagai alat atau sarana penyampaian materi guru kepada peserta didik.

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menurut Sumantri yaitu: 1) dapat memberi kemudahan peserta didik sehingga bisa memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Dengan media pembelajaran guru juga dapat memberi contoh konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan yang akan dibentuk peserta didik. 2) memberikan pengalaman belajar yang berbeda, menarik dan bervariasi kepada peserta didik sehingga minat belajar peserta didik dapat terangsang.

Tidak penjelasan verbal, guru juga dapat menjelaskan melalui media

¹³ Cecep kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta : Kencana, 2020, 6.

dengan gambar, video, teks maupun suara. 3) dapat juga menumbuhkan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Dengan tersedianya media pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengembangkan keterampilannya dalam pembelajaran. 4) menciptakan suasana belajar yang mudah diingat peserta didik. Karena media pembelajaran dapat merangsang beberapa alat indra secara bersamaan. Seperti ketika menampilkan sebuah media video pembelajaran, akan mengaktifkan beberapa alat inderanya secara bersamaan.¹⁴ Dapat disimpulkan dari beberapa tujuan di atas jika media pembelajaran menjadi suatu peran penting pada pembelajaran karena dengan media pembelajaran suasana belajar akan lebih menyenangkan, efektif dan banyak disukai peserta didik serta membantu peserta didik lebih terampil dalam proses pembelajarannya.

d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Sadiman mengemukakan tentang beberapa landasan media pembelajaran yakni, sebagai berikut:

1) Landasan Psikologis

Landasan psikologis adalah suatu alasan mengapa media pembelajaran digunakan melihat dari kondisi peserta didik dan dari bagaimana proses pembelajaran terjadi. Walaupun sudah terlihat ada pandangan berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu

¹⁴ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif", Yogyakarta : Samudra Biru, 2018, 12.

terjadi, akan tetapi dapat dikatakan bahwa belajar menjadi suatu proses terjadinya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman.

Perubahan perilaku itu bisa terlihat dari bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan dan perubahan yang ada sikap seseorang setelah belajar. Pengetahuan dan pengalaman ini didapat melalui indra peserta didik, oleh karena itu perlu adanya rangsangan atau informasi, maka akan didapat respons terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar didapat. Proses belajar terjadi secara sendirinya, apa yang terjadi pada masing-masing peserta didik setiap rangsangan dan informasinya tidak akan menghasilkan perolehan belajar yang sama. Upaya yang dilakukan adalah menyediakan rangsangan atau informasi dengan cara yang berbeda-beda agar setiap karakteristik peserta didik yang berbeda-beda memperoleh pembelajaran yang optimal. Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus sesuai pada berpikir peserta didiknya. Maka pentingnya membuat media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa dan bahan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman peserta didik. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal jelas daripada hal abstrak.

2) Landasan historis

Landasan historis dilihat dari penggunaan media pembelajaran didasarkan pada sejarah media itu sendiri, yang dapat dilihat dari segi sejarah istilah media dan penggunaannya dalam pendidikan. Sekitar tahun 1923, ide pengajaran visual atau alat bantu visual menjadi dasar pengembangan konsep media pembelajaran. Yang dimaksud dengan alat bantu visual adalah suatu gambar, model, atau benda yang memberikan pengalaman visual pada peserta didik.

Pada tahun 1940 yang awalnya media pembelajaran memiliki konsep pengajaran visual berkembang menjadi audio visual. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi media pembelajaran seperti audio visual material. Inti dari konsep ini yaitu penggunaan berbagai macam alat atau bahan oleh guru untuk memudahkan gagasan dan pengalaman peserta didik yang ditangkap oleh mata dan telinga.

Selanjutnya terjadi perkembangan pada tahun 1950 dengan munculnya gerakan yang disebut *audio visual communication*. Pemusatan seluruh komunikasi informasi atau pesan yang diperoleh dari sumber kepada penerima menjadi konsep komunikasi dalam pembelajaran. Perkembangan berikutnya terjadi pada tahun 1952 muncul konsepsi *instructional material*. Secara konsopial tidak banyak berbeda dari yang sebelumnya. Yang

menjadi inti dari konsepsi ini mengaplikasikan proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan serta mempermudah materi pembelajaran. Tahun 1952 telah digunakan istilah *educational media* dan *instructional media* yang mana dari segi konseptual tidak mengalami perubahan dari yang sebelumnya.

Puncak perkembangan ada di 1960 dengan mengaplikasikan pendekatan sistem, teori komunikasi, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengaruh psikologi, behaviorisme, dan terbentuklah konsep *educational teknologi* dan *instructional teknologi* dan media pembelajaran menjadi suatu bagiannya.

3) Landasan Teknologis

Landasan Teknologis media pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik. Teknologi dalam bidang pendidikan menciptakan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa guna mencapai tujuan akhir. Teknologi dalam bidang pendidikan menciptakan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa guna mencapai tujuan akhir. Dalam upaya tersebut teknologi bekerja dimulai dari pengembangan dan pengujian teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian, pengembangan, desain produk, evaluasi dan memilih media yang diproduksi.

Para teknolog berpijak pada prinsip bahwa suatu media memiliki keunggulan daripada media lainnya bila digunakan oleh

peserta didik yang sesuai dengan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, proses belajar peserta didik akan dimudahkan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.

4) Landasan empiris

Dari berbagai penelitian menyatakan ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Berarti peserta didik akan mendapatkan keuntungan jika belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya. Maka dari prinsip ini media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sesuai karakteristik individual peserta didik jadi semakin baik. Pemilihan media tidak berdasar kesenangan guru, akan tetapi harus menyesuaikan pada karakteristik peserta didik.¹⁵

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dan memiliki sudut pandangnya masing-masing paling tidak ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (memiliki ukuran panjang dan lebar saja) seperti: gambar, bagan, dan poster.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tinggi) seperti: boneka, benda nyata, dan model.

¹⁵Hambali, "Landasan Media Pembelajaran", Jurnal ekonomika, Aceh Universitas Almuslim Bireuen.

- 3) Media Audio, seperti: radio.
- 4) Media dengan proyeksi, seperti: film, lcd, slide.
- 5) Televisi dan Tape recorder.

Sedangkan menurut Rudy Bertz yang membagi menjadi 8 klasifikasi yaitu : a) Media audio visual gerak, b) Media audio visual diam, c) Media audio semi gerak, d) Media visual gerak, e) Media visual diam, f) Media semi gerak, g) Media audio, dan h) Media cetak.¹⁶

f. Fungsi Media Pembelajaran

McKown dalam bukunya berpendapat fungsi media antara lain:

- 1) Menginovasi pembelajaran yang tidak jelas menjadi lebih jelas pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi praktis.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memfokuskan perhatian belajar.
- 3) Menyampaikan materi yang jelas dalam pembelajaran, agar peserta didik mudah dalam memahami pelajaran.
- 4) Memberikan rangsangan belajar, dan yang terpenting adalah rasa ingin tahu peserta didik. Maka adanya media pembelajaran dapat membuat peserta menjadi lebih ingin tahu.¹⁷

Dalam proses belajar mengajar guru lebih dipermudah dengan adanya media pembelajaran karena peserta didik sudah lebih aktif

¹⁶Muhammad Ramli, "Media dan Teknologi Pembelajaran", Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, 57.

¹⁷M. Miftah, " Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", Jurnal Kwangsan Vol. 1 NO. 2, 2013, 100.

dengan penggunaan media pembelajaran. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam ikut serta belajar karena media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik dalam belajarnya.

g. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat yang didapat dari media pembelajaran yaitu mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik yang menciptakan pembelajaran berlangsung lebih baik dan efektif. Menurut Kemp dan Dayton ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat disampaikan dengan teknik hiburan. Hasil yang akan dicapai yaitu dapat mengembangkan minat peserta didik dan merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam bertindak.
- 2) Memberi informasi, media pembelajaran dapat digunngikan untuk memberikan informasi kepada peserta didik.
- 3) Sebagai tujuan pembelajaran, media pembelajaran berguna untuk menjadi tujuan suatu pembelajaran. Materi pembelajaran dibuat secara sistematis supaya dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif.¹⁸

Dengan adanya manfaat media pembelajaran ini informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik akan lebih mudah dipahami.

¹⁸ Muhammad Hasan, dkk, "Media Pembelajaran", Klaten: Tahta Media Group, 2021, 45.

h. Prinsip-prinsip Memilih Media Pembelajaran

Prinsip pokok untuk memilih media yaitu dalam belajar mengajar media harus mempermudah peserta didik mempelajari materi. Agar media pembelajaran digunakan dengan baik dan mempermudah pemahaman peserta didik, maka perlu beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - b. Media sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikan.
 - c. Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi peserta didik.
 - d. Media pembelajaran harus baik dan efektif.
 - e. Media pembelajaran pantas dan sesuai kemampuan peserta didik.¹⁹
- i. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran

Dalam pemilihan media ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- 1) Tujuan Pembelajaran, dalam pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan tujuan pembelajaran agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

¹⁹ Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta : Prenadamedia Group, 2006), 173.

- 2) Keefektifan, dalam memilih media pembelajaran dapat dipilih mana yang lebih efektif dalam pembelajaran.
- 3) Peserta didik, dalam memilih media harusnya sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik kondisi, minat dan kemampuan.
- 4) Ketersediaan, dalam memilih media harusnya diperhatikan apakah ada ketersediaan media tersebut untuk digunakan.
- 5) Kualitas Teknik, memilih media pembelajaran harus melihat kualitas media tersebut.
- 6) Biaya pengadaan, ketika memilih media pembelajaran harus melihat adanya biaya yang akan digunakan untuk membuat media tersebut
- 7) Fleksibilitas dan kenyamanan media, ketika menentukan media harus dipertimbangkan fleksibel dan apakah media yang akan digunakan dalam pembelajaran nyaman atau tidak.
- 8) Kemampuan orang yang menggunakannya, serta media pembelajaran yang digunakan, harus diperhitungkan dalam menentukan apakah dapat digunakan oleh seseorang yang akan menggunakannya.
- 9) Alokasi waktu, waktu yang ada pada pembelajaran akan memiliki pengaruh pada penggunaan media pembelajaran.²⁰

²⁰ Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran", 2008.73

j. Kelayakan Media Pembelajaran

Selain faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media juga harus memperhatikan kelayakan dalam media tersebut. Ada tiga macam kelayakan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

1) Kelayakan Praktis

Agar media pembelajaran dapat dikatakan praktis maka seharusnya media pembelajaran pernah dikenali oleh peserta didik sehingga mudah dalam mengoperasikannya, tidak membutuhkan alat khusus untuk menggunakannya, mudah diperoleh dan biaya tidak mahal, mudah dibawa juga mudah dalam membuatnya.

2) Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis media pembelajaran adalah media pembelajaran dikatakan layak berdasarkan tingkat kualitasnya. Unsur-unsur yang termasuk dalam kualitas media yaitu relevansi media dengan tujuan pembelajaran, mampu memberikan informasi yang jelas, dan mudah untuk dicerna. Selain itu media yang dibuat sistematis dan masuk akal. Media yang berkategori baik itu tidak berlebihan dan tidak cukup memberikan informasi yang baik.

3) Kelayakan biaya

Pada dasarnya ciri pendidikan yang modern adalah efisien dan keefektifan belajar mengajar. Penyederhanaan biaya produksi

agar tidak terlalu tinggi merupakan salah satu cara untuk memotong biaya.²¹

k. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam membuat media pembelajaran selain memperhatikan kelayakan pada media, kita juga harus menentukan apakah media tersebut efektif untuk digunakan. Efektivitas media pembelajaran menjadi salah satu prinsip dalam memilih media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Dalam prinsip pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan belajar yang diukur dengan pencapaian tujuan setelah belajar menjadi suatu keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran sudah termasuk kriteria efektivitas sudah tentu meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar peserta didik.²²

2. Kartu Domino Modifikasi

Kartu domino modifikasi adalah kartu yang terdiri dari dua ruas yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang dipisah oleh garis tengah, pada setiap sisinya terdapat bulatan-bulatan dari 1 sampai 6. Kartu domino ini terdiri dari 28 kartu. Kartu domino ini dimainkan dengan cara menghubungkan satu sisi kartu dengan sisi kartu lainnya. Permainan kartu domino berakhir jika semua pemain sudah tidak dapat meletakkan kartunya.

²¹ Asrorul Mais, Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus, (Jember: CV Pustaka Abadi, Januari 2016),19.

²² Ahmad F. Hutaeruk et.al., Media Pembelajaran dan TIK, (Yayasan Kita Menulis, 2022) 47,https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_dan_TIK/0LujEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=keefektifan+media+pembelajaran&pg=PA47&printsec=frontcover

Manfaat media pembelajaran kartu domino modifikasi dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, dapat menarik perhatian pembelajaran peserta didik, dan peserta didik cenderung tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Kartu domino memiliki beberapa karakteristik menurut Ginnis (dalam Nurhamuddin, 2018) yaitu: 1) kartu domino ideal untuk materi yang akan disampaikan 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui peserta didik 3) dengan kartu domino peserta didik dituntut untuk terlibat semua 4) serta dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri

Kelebihan yang didapatkan dari media pembelajaran kartu domino ini yaitu:

- a. Praktis bisa digunakan setiap waktu dan tempat.
- b. Tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakannya.
- c. Dapat mempermudah mengetahui pengetahuan peserta didik.
- d. Menuntut peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kekurangan media pembelajaran kartu domino yaitu:

Perlu beberapa waktu yang lama untuk memahami peserta didik kelas rendah terutama kelas II cara penggunaan media pembelajaran kartu domino.

Langkah-langkah permainan media kartu domino yaitu:

- a. Bermain kartu domino ini dilakukan di lantai dalam kelas.
- b. Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.

- c. Permainan dimulai oleh kelompok yang memiliki angka 0-0 dan menjadi kelompok 1.
- d. Kelompok satu yang meletakkan kartu domino harus menjawab pertanyaan pada kartunya. Jika benar point mereka 3. Jika salah point mereka 1 karena masih bisa meletakkan kartunya.
- e. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok sebelah kanannya dan menjadi kelompok 2. Sama seperti kelompok 1 mereka harus menjawab pertanyaan pada kartu yang diletakkannya. Jika benar maka pointnya 3, jika salah maka pointnya 1.
- f. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok 3 di sebelah kanan kelompok 2. Jika kelompok 3 bisa menjawab pertanyaan maka pointnya 3, jika salah maka pointnya 1.
- g. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok 4 di sebelah kanan kelompok 3. Jika bisa menjawab mendapat point 3, jika salah pointnya 1.
- h. Permainan berakhir jika semua kelompok sudah tidak dapat meletakkan kartunya.

3. Pembelajaran Tematik

b. Teori Pembelajaran Tematik

Collins and Dixon mengemukakan bahwa pembelajaran tematik (*integrated learning*) didasarkan pada pedoman pembelajaran yang berbasis inkuiri (*inquiry learning approach*). Dalam pembelajaran ini, peserta didik disangkutkan dalam perencanaannya, implementasi, dan hasil pembelajaran. Maka, mereka merinci hal-hal yang bisa

memengaruhi keberhasilan pembelajaran tematik yaitu minat peserta didik dan guru, kebutuhan peserta didik, hubungan antara guru dengan peserta didik, waktu yang ada, pengetahuan peserta didik yang terdahulu, harapan kurikulum sekolah dan masyarakat, serta adanya sumber belajar.²³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan yang melibatkan peserta didiknya dalam perencanaan, implementasi, dan hasil belajarnya.

c. Konsep Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam menggabungkan berbagai mata pelajaran yang bisa memberi pengalaman bermakna pada peserta didik. Pembelajaran tematik diinginkan agar dapat memberi banyak faedah kepada peserta didik, antara lain:

- 1) Peserta didik mudah menjadikan suatu tema tertentu sebagai pusat perhatian.
- 2) Peserta didik bisa mempelajari pengetahuan dan mengembangkan beraneka Kompetensi dasar (KD) antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Materi pelajaran dipahami secara lebih mendalam dan berkesan.

²³ Ahmad Sulhan dan Ahmad K. Khairi, Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, (Mataram, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019).6.

- 4) Mengembangkan kompetensi dasar dapat agar menjadi lebih baik dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman peserta didik sendiri.
- 5) Peserta didik mampu merasakan kegunaan belajar karena materi diberikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Peserta didik lebih semangat belajar, hal ini karena mereka berkomunikasi dalam hal nyata untuk mengembangkan kemampuannya dalam satu mata pelajaran juga mempelajari pelajaran lain.
- 7) Guru lebih mengefisiensi waktu karena mata pelajaran yang disampaikan dalam tematik dapat disiapkan secara bersamaan dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat melakukan kegiatan remedial, dan pengayaan.²⁴

Jadi, dengan pembelajaran tematik guru dapat mengefisiensi waktu dalam menyampaikan beberapa mata pelajaran, dengan satu kali tatap muka pada pembelajaran tematik.

d. Landasan Pembelajaran Tematik

Ada tiga landasan dalam pembelajaran tematik, yaitu:²⁵

1) Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan

²⁴ Ahmad Sulhan dan Ahmad K. Khairi, Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, (Mataram, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019)7.

²⁵ Retno Widyaningrum, "Model Pembelajaran Tematik MI/ SD," Jurnal Cendekia Vol.10, no. 1 (2012)

humanisme. Pada aliran filsafat progresivisme berpandangan jika pembelajaran perlu menekan pada pembentukan kreatifitas peserta didik, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa.

Pada aliran konstruktivisme memandang pengalaman langsung peserta didik menjadi kepentingan dalam pembelajaran. Pengetahuan tidak disampaikan begitu saja oleh guru, namun diperjelas sendiri oleh peserta didik.

Sedangkan aliran humanism berpendapat bahwa peserta didik dari keunikannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan Psikologis

Landasan psikologi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik dalam tingkat keluasan dan kedalamannya. Psikologi belajar memberikan peran bagaimana materi pembelajaran tematik tersampaikan kepada peserta didik dan bagaimana juga peserta didik dalam mempelajarinya. Dengan pembelajaran tematik diinginkan memiliki perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.

3) Landasan Yuridis

Landasan Yuridis pembelajaran tematik berkaitan adalah kebijakan atau peraturan yang mendukung penggunaan pembelajaran tematik pada anak usia dini. Landasan yuridis tersebut

ada pada UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9)²⁶ dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.²⁷

e. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Adapun karakteristik pembelajaran tematik antara lain:²⁸

1) Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik menjadikan peserta didik, sebagai pusatnya, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menjadikan peserta didik subjek belajar dan guru banyak berperan untuk menjadi fasilitator dalam pembelajaran yang mana memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberi suatu pengalaman langsung untuk peserta didik. Peserta didik akan menghadapi hal-hal yang jelas untuk memahami suatu hal yang kurang jelas.

²⁶ Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

²⁷ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.

²⁸ Muhammad Muklis, "Pembelajaran Tematik," *Fenomena* Vol. 4, no. 1 (2012).

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan mata pelajaran menjadi tidak terlalu jelas. Fokus pembelajaran dijalankan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berhubungan dengan kehidupan peserta didik.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menggabungkan beberapa konsep mata pelajaran. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep secara komplet. Hal ini perlu karena untuk membantu peserta didik agar dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupannya,

5) Hasil pembelajaran pantas dengan minat dan kebutuhan peserta didik Pada pembelajaran tematik peserta didik mendapat kesempatan untuk mengidealkan potensinya agar pantas dengan minat dan kebutuhannya.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Dari tingkat Sekolah Dasar sampai pada perguruan tinggi matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari. Menurut Suriasumantri Matematika adalah suatu alat berpikir yang digunakan selain Bahasa logika, dan statistika. Menurut Ruseffendi Matematika adalah ilmu bahasa simbol, suatu ilmu deduktif yang tidak

menerima pembuktian secara induktif, ilmu yang berpola keteraturan dan terstruktur. Menurut Hudoyo Matematika merupakan :

- 1) Cabang ilmu pengetahuan yang pasti dan terbentuk secara sistematis.
- 2) Pengetahuan tentang bilangan dan perhitungan.
- 3) Pengetahuan berisi penalaran logik serta bilangan.
- 4) Pengetahuan berisi fakta-fakta kuantitatif dan ruang serta bentuk.²⁹

b. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan gabungan yang terdiri dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling berpengaruh satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁰

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan guru matematika ketika menyampaikan pelajaran kepada peserta didik dan terdapat upaya guru menciptakan suatu layanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik juga antara peserta didik dengan peserta didik pada saat mempelajari matematika.³¹ Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa butuh pembelajaran yang bermakna supaya pengetahuan oleh peserta didik didapat dengan baik dan mudah diingat.

²⁹ Siti Ruqoyah, Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, (Cirebon: CV. Edutrimedia Indonesia), 1.

³⁰ Zainal Aqib, Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran, (Surabaya: Insan Cendekia, 2002).

³¹ Rahmita Yuliana Gazali, "Pembelajaran Matematika yang Bermakna", Jurnal Pendidikan Matematika, Banjarmasin: STKIP PGRI Banjarmasin,

c. Fungsi dan Tujuan Matematika

Matematika berguna sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan dalam menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang sangat perlu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga berguna untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan suatu gagasan melalui bahasa matematika dalam bentuk kalimat, diagram, grafik atau tabel.

Tujuan matematika diharapkan dapat mencapai pembelajaran seperti berikut ini :

- 1) Mampu menjelaskan dan menerapkan konsep matematika yang dipelajari dengan jelas, menunjukkan pemahaman tentang konsep matematika yang dipelajari dan mampu menjelaskan serta menerapkan konsep matematika yang dipelajari dengan jelas.
- 2) Menyampaikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik, atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah menjadi suatu kemampuan dalam tujuan matematika.
- 3) Menampilkan kemampuan strategis untuk membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika untuk memecahkan masalah.
- 4) Bersikap menghargai dalam kegunaan matematika dalam kehidupan.³²

³² Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", Prodi Pendidikan Matematika Jurusan Tarbiyah STAIN Papopo.

d. Pentingnya Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran menjadi fasilitas untuk memberikan penyampain materi kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran ada yang berupa visual, audio, dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran yang benar dan tepat menjadi pengaruh baik bagi pembelajaran peserta didik.

Matematika adalah pelajaran yang cukup dianggap sulit peserta didik, hal ini karena peserta didik seringkali mengalami hambatan dalam mengerjakan soal-soal dalam matematika. Untuk itu media pembelajaran cukup penting untuk pembelajaran terutama dalam matematika. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi yang efektif untuk membantu mempermudah peserta didik memahami pelajaran matematika.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi keefektifan produk yang telah dihasilkan.³³ 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 model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model pengembangan ini memiliki lima langkah, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Tahapan ini dilakukan secara prosedural³⁴

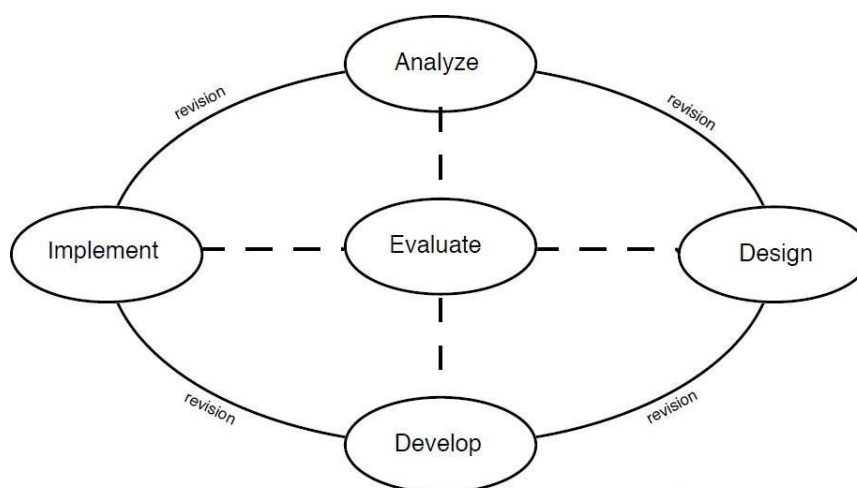
³³ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Yogyakarta: ALFABETA, 2018), 397.

³⁴ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE", Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Bandung Barat: UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2021.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ADDIE memiliki lima langkah, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

Alur penelitian dan pengembangan model ADDIE bisa dilihat pada gambar berikut.



GAMBAR 3.1
Alur Penelitian dan pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan proses untuk melakukan kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Tahap ini merupakan tahapan untuk menganalisis pentingnya pengembangan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Data analisis dapat diperoleh dengan adanya observasi dan wawancara kepada guru kelas.

Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dan wawancara di SD Islam Leces. Pada observasi peneliti melihat proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SD Islam Leces. Pada wawancara peneliti menanyakan yang berkaitan dengan sistem penyampaian materi, metode yang digunakan, media yang digunakan, serta kendala dalam kegiatan belajar tersebut.

a. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi adalah kegiatan dalam mengidentifikasi kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat diuraikan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai, yaitu:

TABEL 3.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
K.I 3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
K.I 4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang	4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	
---	--

TABEL 3.2
Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.6.1 Menentukan konversi satuan jarak yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan teliti dan jujur	Peserta didik dapat menganalisis konversi satuan jarak (meter dan sentimeter) dengan melalui soal pada media kartu domino dengan benar dan teliti. (C4)
4.6.1 Mengerjakan soal yang berkaitan dengan pengukuran jarak dengan teliti dan jujur	Peserta didik mampu mengukur satuan jarak (meter dan sentimeter) dengan melalui soal pada media kartu domino dengan teliti dan benar. (P5)

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada analisis karakteristik peserta didik peneliti akan mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui wawancara guru kelas untuk menganalisis kemampuan peserta didik dan perkembangan kognitif peserta didik.

c. Analisis Materi

Analisis materi merupakan kegiatan mengidentifikasi konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Pada materi ini peserta didik mengalami kesulitan dalam mengonversi satuan jarak dari meter ke sentimeter maupun sebaliknya. Dalam pengembangan ini bertujuan agar peserta didik dapat memperdalam lagi pada materi ini.

2. *Design* (desain)

Pada tahap desain peneliti menggambarkan desain media yang dikembangkan dalam beberapa tahapan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran dalam implementasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan media pembelajaran Kartu Domino, menentukan bahan-bahan dalam pembuatan media pembelajaran Kartu Domino.

1. *Development* (pengembangan)

Di tahapan ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya pernah ada. Ada beberapa tahapan dalam pengembangan, antara lain :

- a. Pemilihan bahan dalam membuat media pembelajaran Kartu Domino.
- b. Bahan yang digunakan merupakan bahan yang tidak mudah rusak dan juga mudah dicari.
- c. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- d. Membuat angket validasi yang akan diberikan kepada tim validator yang terdiri dari 2 dosen sebagai validator media dan materi, dan 1 guru kelas sebagai validator pembelajaran. Tujuan melakukan validasi ini untuk mendapatkan saran dan kritik pada produk media pembelajaran Kartu Domino agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Setelah mendapat nilai validasi dari tim validator, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Setelah produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan tahapan selanjutnya.

2. *Implement* (implementasi)

Setelah produk dinyatakan layak, peneliti akan melakukan tahapan implementasi produk ke lapangan.

Produk media pembelajaran yang sudah dibuat dan dinyatakan layak akan di uji cobakan dalam pembelajaran untuk melihat apakah produk layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. *Evaluate* (evaluasi)

Setelah proses implementasi, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan dalam melakukan penilaian pada program pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui kompetensi keterampilan, pengetahuan, sikap yang harus dimiliki peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan hasil dari ikut serta dalam program pembelajaran, keuntungan yang didapat dirasakan oleh lembaga sekolah adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁵

Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan respon guru serta peserta didik. Jika implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media Kartu Domino, maka perlu disempurnakan kembali. Namun jika sudah tidak ada revisi lagi maka

³⁵ Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, “*Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*”, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 73

media Kartu Domino sudah tentu layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian setelah produk di implementasikan. Tujuan akhir dari evaluasi ini yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.³⁶

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah rancangan produk telah dibuat. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifan, efisiensi, dan/ atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk mencapai sasaran pembelajaran.

Subjek uji coba pada pengembangan media kartu domino ini adalah dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran matematika, guru kelas II dan juga peserta didik kelas II SD Islam Leces.

b. Desain uji coba

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan. Uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

³⁶ Albet Maydiantoro, "Model-model Penelitian dan Pengembangan",

c. Subjek uji coba produk

Subjek uji coba produk dalam pengembangan media pembelajaran Kartu Domino ini adalah dosen validator media, dosen validator materi, guru kelas II SD Islam Leces sebagai ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas II SD Islam Leces.

1) Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini 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.

2) Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan matematika sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen matematika sebagai validator ahli materi. Yang menjadi validator ahli pada penelitian ini adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Ahmad Siddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Matematika yaitu bapak Moh. Kholil M.Pd.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru kelas yang mengajar di lokasi penelitian, yaitu guru kelas II SD Islam Leces, Bapak Much. Suryadi, S.Pd.SD.

4) Peserta Didik

Peserta didik pada penelitian ini menjadi subjek utama dalam penelitian ini. Peserta didik di kelas II SD Islam Leces berjumlah 10 orang yang mana terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

C. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Idrus yang dikutip oleh Rahmadi data kualitatif adalah data yang mengacu pada data kualitas objek penelitian, yaitu ukuran data berupa nonangka yang merupakan satuan kualitas (misalnya, istimewa, baik, buruk, tinggi, rendah, sedang) atau juga berupa serangkaian informasi verbal dan nonverbal yang disampaikan informan kepada peneliti untuk menjelaskan perilaku atau peristiwa yang sedang menjadi fokus perhatian.³⁷ Data kuantitatif adalah data dalam wujud angka yang merupakan satuan ukuran kuantitatif tertentu dari objek yang diteliti (misalnya, frekuensi, volume, berat dan sebagainya). Data kuantitatif merupakan hasil konversi dari data yang bersifat kualitatif kedalam angka-angka kuantitatif.³⁸

³⁷ Rahmadi, *Pengantar Metode Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 73.

³⁸ Rahmadi, *Pengantar Metode Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 74.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari buku-buku dan jurnal yang serupa dengan penelitian ini. Data kualitatif berasal dari hasil data observasi dan wawancara, serta saran dari tim validator.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan media kartu domino pada penelitian ini. Data kuantitatif juga diperoleh dari uji uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*, uji validitas dan uji reliabilitas angket.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuisisioner, dan pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data suatu penelitian.³⁹ Instrumen penelitian menjadi hal penting dalam suatu penelitian. Instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah bagian dari pengumpulan data. Observasi merupakan pengumpulan data langsung dari lapangan. Data observasi bisa berupa gambaran sikap, perilaku, tindakan setiap individu. Data observasi

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 156.

juga bisa berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.⁴⁰

Secara umum observasi dapat diartikan sebagai cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena dijadikan sebagai objek penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung dengan tujuan agar mengetahui keterlaksanaan dan adanya peningkatan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Domino.

Observasi dilakukan di kelas II SD Islam Leces untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar peserta didik dan menganalisis kebutuhan peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara adalah bagian dari teknik pengumpulan informasi. Wawancara merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang akan diteliti. Menurut Nazir wawancara adalah proses mendapatkan keterangan yang bertujuan untuk tujuan penelitian dengan cara bertatap muka melakukan tanya jawab antara penanya dan narasumber menggunakan alat yang dinamakan wawancara.⁴¹

⁴⁰ J.R Raco, “ Metode Penelitian Kualitatif “. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112.

⁴¹ Fandi Rosi Sarwo Edi, “ Teori Wawancara Psikodiagnostik “. (Yogyakarta : PT Leutika Nouvalitera, 2016),1-3.

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara ini termasuk kategori wawancara *in-dept interview*, yang pelaksanaannya lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Tujuannya untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Dimana pihak narasumber dimintai pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara peneliti perlu mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh narasumber. Dan hasil wawancara segera dicatat agar tidak lupa bahkan hilang. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan di sekolah, guru kelas II SD Islam Leces untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik peserta didik dan kegiatan pembelajaran di SD Islam Leces.

Adapun data yang diperoleh dari Teknik wawancara yaitu, sebagai berikut.

a. Kepala SD Islam Leces

Peneliti memilih kepala sekolah yaitu Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H, S.Pd. sebagai narasumber pertama, karena kepala sekolah yang lebih mengetahui segala hal yang terjadi di lembaga dan sesuatu berkaitan dengan tata pelaksanaan semua kegiatan yang ada di sekolah. Dari wawancara peneliti dengan kepala sekolah, peneliti memperoleh informasi mengenai sistem proses pembelajaran, informasi tentang kegiatan peserta didik, kendala-kendala yang ada di dalam pembelajaran, kendala-kendala ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung, dan media pembelajaran yang pernah di terapkan.

b. Guru kelas II SD Islam Leces

Narasumber kedua adalah guru kelas II SD Islam Leces Bapak Much. Suryadi, S.Pd.Sd. Peneliti memilih guru kelas untuk mengetahui proses pembelajaran yang ada di kelas, karakteristik peserta didik, jumlah peserta didik, dan hambatan dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Angket

Angket adalah pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan terbuka atau tertutup. Pada penelitian ini kuisisioner berupa pertanyaan tertutup. Data yang diperoleh dari kuisisioner tertutup adalah data kuantitatif yang berupa skoring. Una Sekaran mengemukakan bahwa ada beberapa prinsip dalam penulisan angket, yaitu: prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik.⁴²

Dalam penelitian ini angket diberikan kepada validator media sebagai ahli media, validator materi sebagai ahli materi, guru kelas sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik kelas II SD Islam Leces untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

⁴² Sugiyono, “ Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”. (Bandung : Alfabeta, 2019),199.

Angket validasi media dan materi diberikan sebelum implementasi media. Sedangkan untuk angket pembelajaran yang diberikan kepada guru kelas sebagai ahli pembelajaran diberikan pada saat proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung. Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah penerapan media pembelajaran Kartu Domino dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen angket peserta didik berisikan pendapat mengenai media Kartu Domino pada pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter) untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran Kartu Domino dalam pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai tanda bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan bisa berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik, atau juga kegiatan pembelajaran, ataupun dokumen kegiatan yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini, antara lain:

- a. Daftar nama peserta didik
- b. Wawancara kepala sekolah dan penyerahan surat penelitian
- c. Wawancara guru kelas II SD Islam Leces
- d. Observasi kegiatan pembelajaran
- e. Penyampaian materi
- f. Implementasi media

- g. Mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*
- h. Foto Bersama peserta didik kelas II SD Islam Leces
- i. Nilai *pretest* dan *posttest*
- j. Validasi media, materi, dan pembelajaran
- k. Angket respon peserta didik

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk, mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan, uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*, uji validitas dan uji reliabilitas angket. Data kuantitatif diukur menggunakan Microsoft excel dan SPSS 25.00 *for windows*. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang di peroleh dari hasil observasi, wawancara, dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan konsep Miles dan Huberman. Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam waktu tertentu.⁴³ Aktivitas pada analisis data menurut konsep Miles dan Huberman yaitu, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan.

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 369.

a. Reduksi Data

Pada tahap ini setelah peneliti mengumpulkan dan mencatat informasi yang ada di SD Islam Leces, data yang sudah dapat akan dirangkum, dipilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal penting, dicari tema dan polanya.

b. Penyajian data

Tahap selanjutnya adalah penyajian data. Data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat yang menjelaskan tentang media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II.SD Islam Leces.

c. Verifikasi (Kesimpulan)

Setelah tahap penyajian data, maka data akan disimpulkan. Peneliti harus berhati-hati dalam membuat kesimpulan. Sebelum melakukan kesimpulan peneliti ada baiknya melakukan validitas data.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif akan diperoleh melalui angket dan hasil belajar peserta didik. Data angket dan hasil belajar yang telah diperoleh akan di analisis. Angket yang dibuat untuk menganalisis kelayakan dan keefektifan media, sedangkan data hasil belajar peserta didik untuk menganalisis keefektifan media.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran yang sudah dilakukan oleh tim validator. Analisis data hasil validasi media Kartu Domino dilakukan dengan penilaian dan pengujian dengan teori yang relevan. Pada proses validasi media, validator akan menguji kemenarikan dan kesuaian media dengan materi. Sedangkan pada validasi materi, validator akan menguji kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dan pada validasi pembelajaran, validator akan menguji kesesuaian materi dan media pada pembelajaran. Pengukuran data angket validasi dalam bentuk *checklist* menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut⁴⁴

TABEL 3.3
Skala Likert

Skor	Keterangan
1	sangat relevan/ sangat baik/ sangat setuju
2	relevan / baik/ setuju
3	kurang relevan / kurang baik/ tidak setuju
4	sangat tidak relevan/ sangat tidak baik / sangat tidak setuju

Setelah angket di validasi, hasil data angket akan dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 165.

Keterangan:

V = Validitas

TSd = Total skor empiric

TSh = Total skor maksimal

Presentase skor kevalidan yang telah diperoleh berdasarkan rumus diatas, kemudian dapat disesuaikan dengan kriteria kevalidan dengan tabel berikut:⁴⁵

TABEL 3.4
Kriteria Kevalidan

No.	Kriteria pencapaian nilai	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat valid, sangat baik untuk digunakan
2	71% - 85%	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup valid, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55 %	Kurang valid, tidak boleh digunakan
5	25 – 40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Pengembangan media Kartu Domino dianggap valid apabila kriteria pencapaian nilai kevalidan menunjukkan nilai 71%-85% dalam kategori valid dan menunjukkan 86%-100% dalam kategori sangat valid.

⁴⁵ Sa'adun Akbar, Instrument Perangkat Pembelajaran (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 81

b. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran didapat dari data angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

1) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kartu Domino diukur menggunakan angket respon peserta didik. Angket diberikan setelah peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Hasil data angket akan dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria keefektifan sebagai berikut⁴⁶ :

TABEL 3.5
Kriteria Keefektifan

No.	Kriteria pencapaian nilai	Tingkat Efektifitas
1	81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61% - 80%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan
4	21% - 40 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan
5	0% – 20%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Rumus :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan:

V = Validitas

TSD = Total skor empiric

⁴⁶ Sa'adun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 82

TSh = Total skor maximal

2) Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan soal tes *pretest* dan *posstest* yang berjumlah 10 soal uraian. Analisis ini dihitung menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score* untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kartu Domino.⁴⁷ Untuk mengetahui *N-gain score* dan *N-gain present* digunakan rumus dan kriteria skor *gain*, serta tafsiran skor *N-Gain* sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

TABEL 3.6
Kriteria Gain Score

Nilai <i>Gain Score</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

TABEL 3.7

Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
76	Efektif

⁴⁷ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014, hal.151.

c. Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dapat melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrument dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukurnya atau memberi hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut.⁴⁸

Uji validitas dapat dilakukan dengan teknik *product moment* atau korelasi person yaitu mengorelasikan antara skor item dengan skor total item, akan diperoleh r_{hitung} . Sedangkan r_{tabel} diperoleh dari nilai *table-r* pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01 dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$).

Adapun rumusnya yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden uji coba

X = skor setiap item

Y = skor seluruh item responden

⁴⁸ Djali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).71

Kriteria keputusan uji validitas *product moment*, yakni:

- a) Jika nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} , maka dinyatakan valid
- b) Jika nilai $r_{hitung} <$ nilai r_{tabel} , maka dinyatakan tidak valid

Indeks korelasinya (r) adalah sebagai berikut:

0,800 - 1,000 = sangat tinggi

0,600 - 0,799 = tinggi

0,400 - 0,599 = cukup tinggi

0,200 - 0,399 = rendah

0,000 - 0,199 = sangat rendah (tidak valid)⁴⁹

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran pada variabel yang sama hasilnya relatif sama.⁵⁰

Untuk menguji konsistensi instrument menggunakan *Alpha Cronbach* dan memiliki tingkat ketepatan yang dapat diterima (reliabel). Nilai koefisien reliabilitas yang terukur $\geq 0,6$. Jika nilainya semakin mendekati maka nilai reliabilitasnya semakin terpercaya.⁵¹ Rumusnya sebagai berikut:

⁴⁹ Aziz Alimul Hidayat. 2021. Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas – Reliabilitas. (Surabaya: Health Books Publishing, 2021) 12.

⁵⁰ Djali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).77

⁵¹ Dahruji, *Statistik*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2017), hal.70

$$rn = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^1}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

rn = koefesien reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^1$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total



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. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan pada pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter) di kelas II. Adapun tahapan pada model pengembangan ADDIE ada lima tahapan, yaitu:

1. Hasil Analisis (*analysis*)

Tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan observasi ke SD Islam Leces Probolinggo untuk mencari informasi yang ada di lembaga.



GAMBAR 4.1
Wawancara dengan kepala sekolah

Wawancara dengan kepala sekolah dilakukan untuk mengetahui beberapa kegiatan yang ada di lokasi penelitian. Salah satunya pada pelaksanaan pembelajaran yang ada di sekolah serta media pembelajaran yang pernah diterapkan di sekolah. wawancara dan observasi dilakukan untuk melakukan analisis yang akan dilakukan dalam penelitian. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik didapatkan dengan wawancara kepada guru kelas II. Pada gambar di bawah ini menunjukkan proses wawancara kepada guru kelas II.



GAMBAR 4.2

Wawancara kepada guru kelas

Wawancara kepada guru kelas dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai peserta didik, serta untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar media pembelajaran cocok untuk peserta didik. Sedangkan analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap sulit oleh peserta didik untuk melakukan pengembangan media agar dapat memperdalam pengetahuan peserta didik.

Maka peneliti mengambil pada pembelajaran tematik muatan matematika dalam pengembangan media pembelajaran kartu domino.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti media kartu domino ini pernah digunakan pada materi penjumlahan saja namun belum pada materi lainnya sehingga peserta didik masih sering merasa bosan dan sulit dalam mengerjakan soal matematika, mereka cenderung bosan karena pembelajaran hanya mengacu pada buku lks dan papan tulis saja. Suasana kelas terkadang tidak kondusif karena peserta didik merasa sulit dan bosan dengan pembelajarannya. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu domino dengan desain yang lebih menarik dan cara bermain yang bervariasi agar peserta didik tertarik dalam belajar matematika di kelas.⁵²

2. Hasil Desain (*design*)

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan dan merancang produk media pembelajaran kartu domino. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ada pada media pembelajaran Kartu Domino ini yaitu Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3 sesuai dengan ompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang

⁵² Much. Suryadi, di wawancarai oleh Penulis, Probolinggo 13 Januari 2023 pada jam 09.00 WIB.

sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sesuai dengan karakteristik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah KI 3 dan KI 4, sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.6 dan KD 4.6 yang sesuai dengan materi tematik Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3. dalam tahap ini juga disusun silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), dan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Soal pretest dan posttest diperoleh dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 10 soal yang berkaitan dengan materi tematik Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3.

b. Pembuatan Media Kartu Domino

Pembuatan media Kartu Domino ini menggunakan bahan yang mudah dijumpai di sekitar kita. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media Kartu Domino ini adalah kertas karton tebal sebagai lapisan paling dalam, yang kemudian dilapisi kertas ivory sebagai kertas soal dan kemudian dilapisi mika tebal agar Kartu Domino tidak rusak jika terkena air.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan Kartu Domino yaitu :

- 1) Merancang desain kartu domino dan soal materi satuan jarak di aplikasi canva dan pixellab dengan ukuran 18 cm x 10 cm.
- 2) Print desain menggunakan kertas ivory 350.

- 3) Potong kertas karton sesuai ukuran kartu domino.
- 4) Tempelkan kartu pada kertas karton bagian belakang dengan menggunakan lem/ double tipe dan tempelkan soal pada bagian belakangnya.
- 5) Setelah ditempel bolak balik, masukkan kartu kedalam plastik mika, lalu rekatkan mika menggunakan pressmika.
- 6) Print stiker kemasan untuk ditempel ke box kemasan yang sudah disediakan.
- 7) Media kartu domino modifikasi sudah siap digunakan.



GAMBAR 4.3
Alat dan Bahan untuk membuat Kartu Domino



GAMBAR 4.4
Hasil cetak Kartu Domino

Dalam pembuatan media pembelajaran kartu domino, ada hal-hal yang harus diperhatikan di dalam pembuatannya agar berfungsi dengan baik, yaitu :

- 1) Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media kartu domino modifikasi.
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami dengan baik.
- 3) Kejelasan dalam penyampaian soal pada media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami isinya dengan baik.
- 4) Pemberian latihan soal untuk mengetahui keefektifan media kartu domino modifikasi.

3. Hasil Pengembangan (*development*)

Hasil pengembangan media Kartu Domino terdiri dari beberapa tahapan yaitu, sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Media kartu domino modifikasi adalah suatu media pembelajaran visual dua dimensi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk memperdalam materi peserta didik. Pembuatan media ini juga menggunakan bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek keawetan media, kepraktisan media, mudah dijumpai dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga disesuaikan dengan materi yang ada pada kelas II pembelajaran Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3 muatan matematika pada materi satuan jarak (meter dan sentimeter) . Media ini merupakan desain awal yang kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator 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

Media kartu domino modifikasi merupakan media pembelajaran yang mudah dibuat sendiri oleh siapapun. Selain media ini disesuaikan dengan materi, juga disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang digunakan mudah dijumpai, harga terjangkau, mudah digunakan, dan tidak berbahaya. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan dalam pembuatan media ini, antara lain :

- a. Print desain kartu domino
- b. Print desain soal
- c. Kertas karton
- d. Plastik mika ukuran tebal
- e. Pressmika
- f. Gunting
- g. Cutter

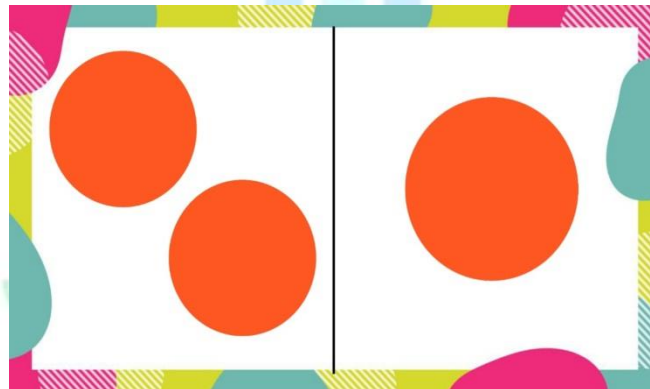
- h. Penggaris
- i. Spidol
- j. Box kemasan
- k. Stiker kemasan
- l. Lem
- m. Double tipe

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media ini, antara lain :

- 1) Merancang desain kartu domino dan soal materi satuan jarak di aplikasi canva dan pixellab dengan ukuran 18 cm x 10 cm.
- 2) Print desain menggunakan kertas ivory 350.
- 3) Potong kertas karton sesuai ukuran kartu domino.
- 4) Tempelkan kartu pada kertas karton bagian belakang dengan menggunakan lem/ double tipe dan tempelkan soal pada bagian belakangnya.
- 5) Setelah ditempel bolak balik, masukkan kartu kedalam plastik mika, lalu rekatkan mika menggunakan pressmika.
- 6) Print stiker kemasan untuk ditempel ke box kemasan yang sudah disediakan.
- 7) Domino sudah siap digunakan.



GAMBAR 4.5
Desain kartu soal



GAMBAR 4.6
Desain Kartu Domino



GAMBAR 4.7
Desain stiker kemasan produk

c. Validasi

Validasi produk pada penelitian ini dilakukan oleh 3 validator, antara lain: validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dosen yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh dosen Bapak Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd, dan validasi materi yang dilakukan oleh guru kelas II yaitu Bapak Much. Suryadi, S.Pd.SD. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Domino dalam pembelajaran tematik muatan matematika pada materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada para validator.

1) Validasi Media

TABEL 4.1
Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	SKOR		
		Tse	Tsh	%
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita	4	4	100%
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi jarak (meter dan sentimeter)	3	4	75%
3	Desain media menarik untuk dipelajari	3	4	75%
4	Media pembelajaran (kartu domino) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	4	4	100%
5	Media kartu domino memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan	4	4	100%

6	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita	4	4	100%
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan	4	4	100%
8	Penggunaan media kartu domino tidak membahayakan	4	4	100%
9	Media kartu domino dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang	3	4	75%
10	Penyajian media kartu domino dapat mengembangkan minat belajar peserta didik	3	4	75%
	Jumlah	36	40	
	Persentase	90%		

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{36}{40} \times 100 = 90 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiric

TSh = Total skor maksimal

Hasil validasi media pembelajaran kartu domino dengan 10 indikator skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan nilai 90 % dengan kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan, dengan mendapat saran agar media kartu domino diberikan kantong dibagian luar mika agar dapat diganti dengan materi lainnya, mengganti *box* kemasan dengan menggunakan bahan yang lebih tebal dengan gambar desain

kemasan yang sesuai tema, dan membuat buku panduan penguasaan untuk mempermudah bagi pengguna.⁵³

2) Validasi Materi

TABEL 4.2
Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor		%
		Tse	Tsh	
1	Media pembelajaran kartu domino sudah sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam Kurikulum saat ini	4	4	100%
2	Media kartu domino relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	3	4	75%
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	4	4	100%
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100%
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik	4	4	100%
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna	4	4	100%
7	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika	4	4	100%
8	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri	3	4	75%
9	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok	4	4	100%
	Jumlah	34	36	
	Persentase	94%		

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{34}{36} \times 100 = 94\%$$

Keterangan:

⁵³ Nino Indrianto, Validasi Media, 4 Januari 2023 pada jam 10.00 WIB

V = Validitas

TSd = Total skor empiric

TSh = Total skor maximal

Hasil validasi materi pada media pembelajaran Kartu Domino yang terdiri dari 9 indikator skor maksimal 90 dan menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan nilai 94 % dengan kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Maka media ini termasuk pada kategori sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

3) Validasi Pembelajaran

TABEL 4.3
Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	SKOR		
		Tse	Tsh	%
1	Desain media pembelajaran kartu domino sangat menarik	4	4	100%
2	Tampilan media kartu domino mudah untuk dioperasikan	3	4	75%
3	Tampilan media kartu domino membantu peserta didik memahami materi	4	4	100%
4	Desain media kartu domino mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik	3	4	75%
5	Media kartu domino sesuai dengan materi menentukan jarak (meter dan sentimeter)	4	4	100%
6	Media kartu domino sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	4	4	100%
7	Dengan menggunakan media kartu domino pembelajaran lebih bermakna	4	4	100%
8	Media kartu domino membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	4	4	100%

9	Dengan menggunakan media kartu domino pembelajaran lebih aktif	4	4	100%
10	Dengan menggunakan media kartu domino dapat membantu peserta didik dalam mendalami materi	4	4	100%
	Jumlah	38	40	
	Persentase	95%		

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSd = Total skor empiric

TSh = Total skor maksimal

Hasil validasi pembelajaran pada media pembelajaran Kartu Domino yang terdiri dari 10 indikator skor maksimal 100 dan menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan nilai 95 % dengan kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Maka media ini termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

4. Hasil Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk uji coba produk pengembangan media kartu domino modifikasi ini. Produk yang sudah valid kemudian akan diuji cobakan dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas II SD Islam Leces Probolinggo pada Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3 muatan matematika

pada materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka sebanyak 2 kali. Pertemuan awal digunakan untuk mengerjakan soal *pretest* dan penjelasan materi, sedangkan pertemuan kedua dilakukan implementasi dan mengerjakan soal *posttest* yang dilanjutkan dengan mengisi angket respon peserta didik. Adapun bukti pelaksanaan terdapat pada gambar berikut.



GAMBAR 4.8
Mengerjakan soal *pretest* dan penyampaian materi

Dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa peneliti sedang melakukan *pretest* dan penyampaian materi kepada peserta didik. Materi yang diberikan adalah Tema 5 “Pengalamanku” Subtema 2 “Pengalamanku di Tempat Bermain” Pembelajaran 3. Dan soal *pretest* yang diberikan pada muatan matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Tujuan pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* ini untuk melihat hasil belajar peserta didik sebagai uji keefektifan pada medianya.



GAMBAR 4.9
Uji Coba Produk



GAMBAR 4.10
Mengerjakan soal *posstest*

Pada kedua gambar di atas menunjukkan proses implementasi yang dilakukan oleh peserta didik kelas II SD Islam Leces. Pada tahap implementasi guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok pada 10 peserta didik, masing-masing kelompok terdiri dari 2 atau 3 orang peserta didik, dan masing-masing kelompok mendapat 7 kartu. Setelah membagi kelompok guru menjelaskan cara bermain kartu domino ini. Kartu domino ini digunakan agar peserta didik dapat memperdalam materi satuan jarak (meter dan sentimeter).

Sebelum permainan dimulai peserta didik terlebih dahulu menjawab pertanyaan dari kartu domino yang sudah dibagikan pada masing-masing

kelompok. Setiap kelompok menulis jawaban pertanyaannya dikertas yang sudah guru sediakan. Hal ini bertujuan agar ketika permainan berlangsung dapat mengefesiensi waktu bermainnya. Jadi peserta didik dapat langsung menjawab pertanyaan dalam permainan kartu dominonya.

Setelah selesai menjawab pertanyaan di kartu domino, permainan kartu domino sudah bisa dilakukan. Yang menjadi kelompok 1 adalah kelompok yang memiliki angka domino 0-0, kemudian dilanjut kearah kanan menjadi kelompok 2, sampai kelompok 4. Jika benar jawabannya akan mendapat point 3, dan jika salah maka mendapat point 1. Permainan akan berakhir jika semua kelompok sudah tidak dapat meletakkan kartunya.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut dapat diperoleh keefektifan media pembelajaran kartu domino berdasarkan angket respon peserta didik dan hasil peningkatan belajar peserta didik melalui soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Data yang diperoleh dari nilai *pretest* pada kelas II SD Islam Leces yaitu 50. Setelah implementasi media nilai hasil pengerjaan *posttest* pada kelas II SD Islam Leces yaitu 91,3. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran efektif untuk digunakan. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur melalui angket respon peserta didik. Hasil persentase angket respon peserta didik yaitu 95% yang menunjukkan bahwa

media pembelajaran Kartu Domino sangat efektif dalam pembelajaran dan peserta didik sangat tertarik dengan medianya.

Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

TABEL 4.4
Hasil *pretest* kelas II

NILAI <i>PRETEST</i> KELAS II SD ISLAM LECES												
No.	Nama	Skor										Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	
1.	Adnan Barataraja M.	0	0	0	10	10	5	0	0	5	10	40
2.	Aida Octavia	10	0	5	0	10	0	0	0	0	5	30
3.	Anisatun Hasanah	5	10	10	10	10	5	0	0	5	5	60
4.	Azka Rijal Maulana	5	5	0	10	10	0	0	0	0	10	40
5.	Humaidatul Makhsusi	10	5	5	0	0	0	0	0	0	10	30
6.	Layla Badriyatus Sita	10	5	5	5	10	10	5	5	10	5	70
7.	Jihan Indriyani	0	0	0	0	10	10	0	0	10	0	30
8.	Muhammad Farel	0	10	10	10	10	0	0	0	0	10	50
9.	Muhammad Hasan Naufal	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
10.	Yudi Andika	5	10	10	10	10	5	10	5	5	10	80
NILAI RATA-RATA												50

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 10 peserta didik kelas II adalah 50. *Pretest* dibuat dalam bentuk soal uraian yang terdiri 10 soal dengan skor maksimal adalah 10 setiap soalnya.

TABEL 4.5
Hasil *posttest* kelas II

NILAI <i>POSTTEST</i> KELAS II SD ISLAM LECES												
No.	Nama	Skor										Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	
1.	Adnan Barataraja M.	10	10	10	10	10	5	10	10	10	10	95
2.	Aida Octavia	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3.	Anisatun Hasanah	10	10	1	10	10	1	10	10	10	10	82
4.	Azka Rijal M.	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5.	Humaidatul Makhsusi	10	10	1	10	10	10	1	10	10	10	82
6.	Layla B. Sita	10	10	5	10	10	10	1	10	10	10	86
7.	Jihan Indriyani	10	10	1	10	10	5	10	10	10	10	86
8.	Muhammad Farel	10	10	10	10	10	1	1	10	10	10	82
9.	Muhammad H.Naufal	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10.	Yudi Andika	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
NILAI RATA-RATA												91,3

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 10 peserta didik kelas II adalah 91,3. *Pretest* dibuat dalam bentuk soal uraian yang terdiri 10 soal dengan skor maksimal adalah 10 setiap soalnya.

5. Hasil Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir pada penelitian pengembangan ADDIE ini. Evaluasi bertujuan untuk menilai apakah langkah kegiatan dan produk yang sudah dibuat sesuai dengan spesifikasi pengembangan atau belum. Dari data penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media pembelajaran Kartu Domino sudah layak dan efektif. Data tersebut mendapatkan respon positif dari validator maupun peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari validasi dan angket respon peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh dari hasil nilai persentase validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Validator media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd selaku dosen program studi Matematika. Dan untuk validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas II SD Islam Leces yaitu Bapak Much. Suryadi, S.Pd.SD. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh tim validator terdapat pada tabel berikut.

TABEL 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	90%	Sangat Valid
2	Validator 2	94%	Sangat Valid
3	Validator 3	95%	Sangat Valid
Nilai rata rata prosentase		93%	Sangat Valid

Berdasarkan dari hasil ketiga analisis validator didapatkan perolehan rata-rata prosentase 93% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Hal ini berarti media Kartu Domino layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi dari saran validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan pada media pembelajaran Kartu Domino dijadikan acuan pada revisi produk. Saran dan revisi dijadikan acuan dalam media Kartu Domino yang nantinya akan digunakan

dalam pembelajaran agar menjadi lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria dalam pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan pada media kartu domino ini dilakukan dengan angket respon peserta didik dan analisis hasil belajar peserta didik.

a. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh dari soal uraian yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran tematik muatan Matematika. Soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini ada 10 soal uraian dengan skor maksimal 10 setiap soal.

Analisis yang dilakukan dalam hasil belajar ini menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *N-Gain Score* ditunjukkan pada tabel.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

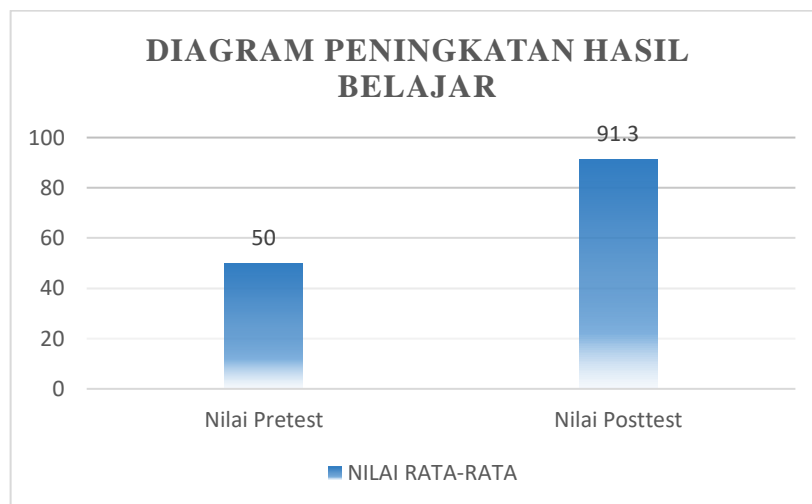
TABEL 4.7
Uji Normalitas *N Gain Score*

No.	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor ideal (100)-Pre	N Gain Score	N Gain Score Persent
1.	Adnan Barataraja M.	40	95	55.00	60.00	0,92	91,67
2.	Aida Octavia	30	100	70.00	70.00	1,00	100,00
3.	Anisatun Hasanah	60	82	22.00	40.00	0,55	55,00
4.	Azkha Rijal Maulana	40	100	60.00	60.00	1,00	100,00
5.	Humaidatul Makhsusi	30	82	70.00	70.00	0,74	74,29
6.	Layla Badriyatus Sita	70	86	16.00	30.00	0,53	53,33
7.	Jihan Indriyani	30	82	56.00	70.00	0,80	80,00
8.	Muhammad Farel	50	86	32.00	50.00	0,64	64,00
9.	Muhammad Hasan Naufal	70	100	30.00	30.00	1,00	100,00
10.	Yudi Andika	80	100	20.00	20.00	1,00	100,00
MEAN						0,8183	81,8286

Berdasarkan hasil data dari tabel tersebut rata-rata *N Gain Score* menunjukkan nilai sebesar 0,8183 dengan kategori tinggi dan persentase *N Gain Score* mendapat persentase sebesar 81,82% yang kaetgori tafsiran efektif. Dari angka tersebut artinya ada peningkatan pada hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran Kartu Domino dengan persentase sebesar 83%.

Analisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kartu Domino menunjukkan hasil yang signifikan. Data rata-rata nilai *pretest* dan

posttest kelas II SD Islam Leces dapat ditunjukkan dari gambar diagram batang berikut.



GAMBAR 4.11
Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Pada gambar diagram menunjukkan bahwa peserta didik sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas II adalah 50. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar peserta didik adalah 91,3. Dari angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan terutama pada pembelajaran tematik muatan matematika di kelas II SD Islam Leces.

b. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran

kartu domino. Nilai rata-rata respon peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut.

TABEL 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan Siswa	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media kartu domino mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata 95% yang dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \qquad V = \frac{378}{400} \times 100 = 95 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiric

TSh = Total skor maximal

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen angket dihitung menggunakan rumus *korelasi product moment* atau *korelasi person*. Uji validitas ini bertujuan untuk melihat alat ukur (angket respon peserta didik) dapat digunakan dalam mengukur keefektifan media pembelajaran Kartu Domino. Hasil pengujian uji validitas angket diperoleh dari data berikut.

TABEL 4.9
Uji Validitas Instrumen

Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Item 1	0,479	0,5494	Tidak Valid
Item 2	0,663	0,5494	Valid
Item 3	0,697	0,5494	Valid
Item 4	0,491	0,5494	Tidak Valid
Item 5	0,806	0,7155	Valid
Item 6	0,806	0,7155	Valid
Item 7	0,389	0,5494	Tidak Valid
Item 8	0,896	0,7155	Valid
Item 9	0,389	0,5494	Tidak Valid
Item 10	0,806	0,7155	Valid

Hasil perhitungan validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.00 *for windows* diperoleh 6 item pernyataan memiliki validitas lebih besar daripada nilai r_{tabel} .

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument digunakan untuk mengukur konsistensi instrument dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4.10
Output Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.829	10

Berdasarkan hasil output SPSS tabel diatas dapat diketahui bahwa angka *Cronbach's Alpha* sebesar 0,8209. Angka ini menunjukkan lebih besar dari minimal *Cronbach's Alpha* yaitu 0,6. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa instrumen angket yang digunakan untuk mengukur variabel respon peserta didik terhadap media pembelajaran dapat dikatakan reliabel.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran dari validator. Perubahan media kartu domino modifikasi dapat dilihat pada gambar berikut.

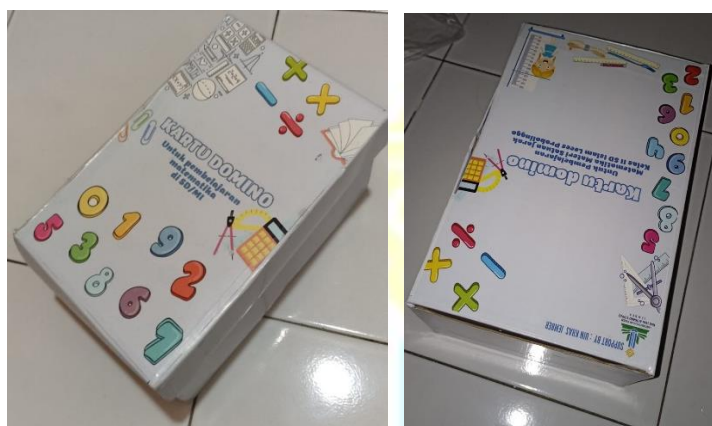


GAMBAR 4.12

Kartu pada soal diberi kantong agar dapat diganti soal lainnya.

Pada gambar diatas merupakan gambar kartu soal pada Kartu Domino sebelum dan sesudah revisi. Sebelum direvisi kartu domino tidak memiliki kantong sehingga media kartu domino modifikasi ini tidak dapat digunakan untuk materi lainnya. Kemudian sesuai dengan saran dari validator, kartu pada soal diberi kantong agar jika ingin mengganti dengan soal lain dapat meletakkan soalnya pada kantong tersebut. Maka media kartu domino ini direvisi untuk diberi kantong dengan tujuan dapat diganti materi lainnya, sehingga media ini tidak hanya digunakan satu materi saja. Sedangkan untuk box kemasan yang digunakan sebagai tempat kartu domino disarankan agar menggunakan kardus

yang lebih tebal, serta desain kemasan disesuaikan dengan tema materinya yaitu matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter). Gambar produk dari sebelum dan sesudah revisi ditunjukkan pada gambar berikut.



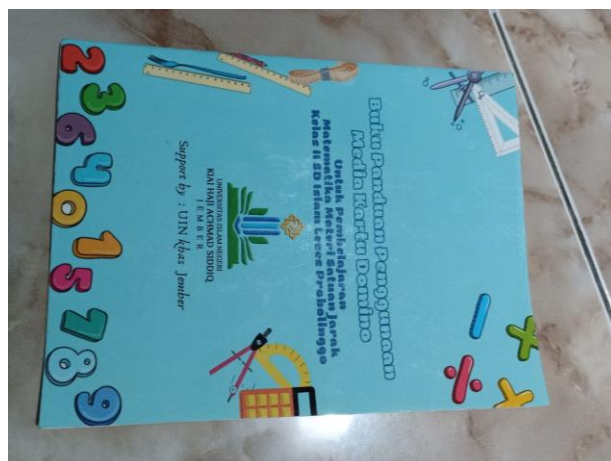
(sebelum revisi)

(sesudah revisi)

GAMBAR 4.13

Desain kemasan dibuat sesuai materi dan menggunakan kardus tebal

Pada gambar box sebelum revisi menggunakan kertas jenis duplex atau karton tipis dan desainnya kurang sesuai dengan tema (satuan jarak meter dan sentimeter). Saran dari validator agar mengganti box kemasan dengan karton yang lebih tebal dan mengubah desain agar sesuai dengan materi satuan jarak meter dan sentimeter, maka box kemasan direvisi menggunakan karton yang lebih tebal dan desain diberi gambar yang menunjukkan materi satuan jarak meter dan sentimeter. Selain itu validator media juga menyarankan untuk diberi buku panduan penggunaan agar supaya memudahkan pengguna dalam bermain media pembelajaran kartu domino modifikasi ini. Gambar buku panduan media kartu domino modifikasi ini ditunjukkan pada gambar berikut.



GAMBAR 4.14
Buku panduan media pembelajaran

Pada gambar di atas ditunjukkan buku panduan penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah suatu bahan untuk membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan jelas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁵⁴ Media kartu domino modifikasi ini adalah suatu media pembelajaran yang terbuat dari bahan yang mudah dijumpai disekitar kita. Media ini dibuat menggunakan kertas karton tebal sebagai lapisan bagian dalamnya, sedangkan desain gambar kartu domino dicetak menggunakan kertas ivory berukuran 10 cm x 18 cm. Kartu domino ini terdiri dari dua ruas yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang dipisah oleh garis tengah, pada setiap sisinya terdapat bulatan-bulatan dari angka 1 sampai 6. Kartu domino ini terdiri dari 28 kartu. Kartu domino ini dimainkan dengan cara menghubungkan satu sisi kartu dengan sisi kartu lainnya. Permainan kartu domino berakhir jika semua kelompok sudah tidak dapat meletakkan kartunya. Media Kartu Domino ini sudah memperhatikan aspek-aspek pembuatan media pembelajaran, yaitu dari tingkat keawetan, tingkat kelayakan, dan tingkat keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*),

⁵⁴ Cecep kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta : Kencana, 2020, 6.

tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu di validasi oleh tim validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media Kartu Domino ini sudah dikategorikan sangat valid setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis respon peserta didik. Berikut bahan-bahan dan langkah dalam pembuatan Kartu Domino :

1. Bahan-bahan dalam pembuatan Kartu Domino, antara lain :
 - a. Print desain kartu domino
 - b. Print desain soal
 - c. Kertas karton
 - d. Plastik mika ukuran tebal
 - e. Pressmika
 - f. Gunting
 - g. Cutter
 - h. Penggaris
 - i. Spidol
 - j. Box kemasan
 - k. Stiker kemasan
 - l. Lem
 - m. Double tipe

2. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media ini, antara lain :
 - a. Merancang desain kartu domino dan soal materi satuan jarak di aplikasi canva dan pixellab dengan ukuran 18 cm x 10 cm.
 - b. Print desain menggunakan kertas ivory 350.
 - c. Potong kertas karton sesuai ukuran kartu domino.
 - d. Tempelkan kartu pada kertas karton bagian belakang dengan menggunakan lem/ double tipe dan tempelkan soal pada bagian belakangnya.
 - e. Setelah ditempel bolak balik, masukkan kartu kedalam plastik mika, lalu rekatkan mika menggunakan pressmika.
 - f. Print stiker kemasan untuk ditempel ke box kemasan yang sudah disediakan.
 - g. Domino sudah siap digunakan.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media Kartu Domino adalah sebagai berikut:

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

2. Diseminasi Produk

Produk media Kartu Domino pada pembelajaran tematik muatan Matematika materi satuan jarak (meter dan sentimeter) diharapkan dapat disebarluaskan pada semua kelas di sekolah yang bersangkutan, bahkan juga diharapkan disebarluaskan ke sekolah lain baik Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah, akan tetapi sebelum disebarluaskan terlebih dahulu diperhatikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik agar pemanfaatan media dapat berguna dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media kartu domino modifikasi yang dikembangkan peneliti di kelas II SD Islam Leces pada pembelajaran tematik muatan matematika sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran matematika saja, tetapi juga dapat diterapkan pada semua muatan dalam pembelajaran tematik.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas II SD Islam Leces, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SD Islam Leces tentang Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Peserta Didik Kelas II, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Peserta Didik Kelas II SD Islam Leces yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika dapat diketahui setelah dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh tim validator. Uji coba kelayakan ini dilakukan sebelum media diuji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi yang dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil persentase validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 93% yang artinya media Kartu Domino dikategorikan sangat valid atau layak digunakan.
3. Hasil keefektifan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan tes. Tes dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran kartu domino. Hasil keefektifan media pembelajaran kartu domino diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'adun, *Instrument Perangkat Pembelajaran Bandung*: Remaja Rosdakarya, 2022.
- Anwar Chairul, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017) .
- Aqib Zainal, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Surabaya: Insan Cendekia, 2002.
- Chalil, Achar dan Hudaya Latuconsina, "Pembelajaran Berbasis Fitrah, Jakarta: PT. Balai Pustaka (persero), 2008.
- Dahruji, *Statistik*, Pamekasan:Duta Media Publishing, 2017.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Azhar Al-Qur'an dan Terjemah*, Bandung: Jabal, 2010.
- Djali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Edi Fandi R.S, " Teori Wawancara Psikodiagnostik ", Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016.
- Fikri, Hasnul dan Madona Ade Sri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif", Yogyakarta : Samudra Biru, 2018.
- Gazali Rahmita Yuliana, "Pembelajaran Matematika yang Bermakna", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Banjarmasin: STKIP PGRI Banjarmasin, t.th.
- Hambali, "Landasan Media Pembelajaran", *Jurnal ekonomika*, Aceh Universitas Almuslim Bireuen, t.th.
- Hasan Muhammad, et al., "Media Pembelajaran", Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hidayat Aziz Alimul, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas – Reliabilitas*, Surabaya: Health Books Publishing, 2022.
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Bandung Barat: UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2021.
- Hidayatullah et al., *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014.
- Husamah, Restian, dan Widodo, "Pengantar Pendidikan", (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019).
- Hutauruk Ahmad F., et.al., *Media Pembelajaran dan TIK*, Yayasan Kita Menulis, 2022.[https://www.google.co.id/books/edition/Media Pembelajaran dan TIK](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_dan_TIK)

<IK/0LujEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=keefektifan+media+pembelajaran&pg=PA47&printsec=frontcoverAhmad>

- Indrianto Nino, Validasi Media, 4 Januari 2023 pada jam 10.00 WIB
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta: Kencana, 2020.
- Mais Asrorul, Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus, Jember: CV Pustaka Abadi, Januari 2016.
- Maydiantoro Albet, "Model-model Penelitian dan Pengembangan", t.t. t.th.
- Miftah Muhammad, " Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", Jurnal Kwangsan Vol. 1 NO. 2, 2013.
- Much. Suryadi, di wawancarai oleh Penulis, Probolinggo 27 Agustus 2022 pada jam 09.00 WIB.
- Muklis Muhammad, "Pembelajaran Tematik," Fenomena Vol. 4, no. 1 (2012).
- Observasi di SDI Leces, Probolinggo 25 Agustus 2022 pada jam 08.00 WIB.
- Pengabean Nurul Huda dan Amir Danis, "Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains", Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 Tahun 2008
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007
- Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013
- Raco J.R, " Metode Penelitian Kualitatif ". Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, t.th.
- Rahmadi, Pengantar Metode Penelitian, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rahmah Nur, "Hakikat Pendidikan Matematika", Prodi Pendidikan Matematika Jurusan Tarbiyah STAIN Papopo, t.th.
- Ramli Muhammad, "Media dan Teknologi Pembelajaran", Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Rif'an Humaidi dan Tri Budi Wulandani, "Peran Guru Dalam Peningkatan Kualitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah", EDUCARE: Journal of Primary Education Vol 2, No 1, Juni 2021.
- Ruqoyah Siti, Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, Cirebon: CV. Edutrimedia Indonesia, t.th.

- Sanjaya Wina, "Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan", Jakarta: Prenadamedia Group, 2006.
- Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1 hal. 470 – 477, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019.
- Sugiono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D", Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulhan dan Khairi Ahmad K., Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, Mataram, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019.
- Sundayana Rostina, Statistika Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran", 2008.
- Suryadi Muhammad, di wawancarai oleh Penulis, Probolinggo 13 Januari 2023 pada jam 09.00 WIB.
- Tobing Agatha, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi", Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017.
- Ulfa Dema N., "Pengembangan Media Pembelajaran Domino dengan Menerapkan Pendekatan STAD Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 7 SMP/MTs Tahun Ajaran 2021/2022" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020).
- Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- Widyaningrum Retno, "Model Pembelajaran Tematik MI/ SD," Jurnal Cendekia Vol.10, no. 1 (2012).
- 

The logo of Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember is centered on the page. It features a yellow geometric Islamic pattern at the top, a blue vertical element in the middle, and green leaf-like shapes at the bottom. The text "LAMPIRAN-LAMPIRAN" is overlaid on the logo in a bold, black, sans-serif font.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Safira Jannati
NIM : T20194083
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : UTN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Tahun Pelajaran 2022/2023”** adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Probolinggo, 22 Maret 2023
Saya yang menyatakan,



Dina Safira Jannati
T20194083

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Tahun Pelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media pembelajaran Kartu Domino 2. Pembelajaran Tematik 3. Matematika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar pengembangan media 2. Konsep Dasar pembelajaran Tematik 3. Pengertian Matematika 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Pengertian 1.2 Tujuan 1.3 Landasan 1.4 Klasifikasi 1.5 Fungsi 1.6 Manfaat 1.7 Prinsip 1.8 Faktor 1.9 Kelayakan 1.10 Keefektifan 2.1 Teori 2.2 Konsep 2.3 Landasan 2.4 Karakteristik 3.1 Pengertian 3.2 Fungsi 3.3 Tujuan 	Subjek Penelitian : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala Madsarah 2. Guru kelas 3. Peserta didik 4. Validator 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian dan pengembangan: penelitian dan pengembangan ADDIE 2. Lokasi penelitian : SD Islam Leces. 3. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. 4. Teknik pengumpulan data : Validasi, kelayakan, keefektifan, penyajian data dan kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023

PEDOMAN PENELITIAN

Wawancara

A. Wawancara dengan kepala sekolah Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd

1. Kegiatan apa saja yang ada di SD Islam Leces ini bu?

“Di SD Islam Leces sendiri yang berbasis ke-Islaman disini kita berusaha memperkenalkan budaya Islam di sekolah. Kegiatan yang ada di sekolah selain belajar mengajar di kelas adalah kegiatan istighasah setiap pagi, solat duha yang dilakukan sesuai jadwal, tartil juz 30 setiap pagi sebelum dimulai pelajaran. Selain itu juga di sekolah ini kami memberikan kewajiban untuk menggunakan kopyah bagi siswa laki-laki, dan menggunakan kerudung bagi siswa perempuan”.

2. Apa saja kendala dalam pembelajaran yang terjadi di SD Islam Leces ini bu?

“Kalau mengenai kendala dalam belajar tentunya saya tidak terlalu mengetahui secara detail, karena yang mengajar langsung adalah guru kelas. Tetapi yang saya ketahui dari guru kelas mereka kesulitan dalam memberikan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya, jadi guru-guru harus pintar dalam memilih strategi dan model belajar yang menarik di dalam kelas”.

3. Adakah guru kelas yang menggunakan media pembelajaran?

“Sudah ada beberapa media yang diterapkan di sekolah ini, antara lain ada mika berwarna yang digunakan untuk materi pecahan di kelas III, kartu

domino pernah digunakan dalam pembelajaran penjumlahan di kelas II, kalau untuk pembelajaran IPA biasanya belajar di luar kelas dan berinteraksi dengan lingkungan”.

B. Wawancara dengan guru kelas II Bapak Much. Suryadi, S.Pd.SD

1. Persiapan apa yang bapak lakukan sebelum mengajar?

“Sebelum memulai pembelajaran saya berdoa agar selalu diberikan kelancaran dan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi anak didik saya. Selalu menyiapkan mental yang baik, dan selalu memberikan motivasi agar mereka selalu semangat dalam belajar”.

2. Apakah bapak sering kali mengalami kesulitan dalam mengajar pak?

“Kesulitan dalam belajar tentunya mengatur kondisi kelas, apalagi kelas II. Di umur seperti mereka lebih banyak bermain, jadi ketika sudah lelah dalam belajar mereka saya biarkan bergurau dulu, baru saya lanjut dalam belajar. Intinya pembelajarannya tetap berjalan, walaupun mereka kadang-kadang bosan. Jadi diiringi dengan bermain”.

3. Apa bapak pernah menerapkan media pembelajaran di kelas?

“Kalau media pembelajaran, saya pernah menggunakan media kartu domino untuk materi penjumlahan saja. Belum pada materi lainnya. Mungkin mbaknya mau mencoba membuat media domino lagi dengan materi lainnya, karena anak-anak suka bermain. Jadi tidak hanya untuk penjumlahan saja, bisa dibuat materi lainnya.”

Lampiran Silabus

Satuan Pendidikan : SD Islam Leces
Tema : V (Pengalamanku)
Subtema : III (Pengalamanku di Tempat Bermain)
Pembelajaran : Satu
Semester : II (dua)
Tahun Pelajaran : 2022/2023

Subtema 3

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat	3.6.1 Memahami ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. 3.6.2 Menjelaskan ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun	<ul style="list-style-type: none"> Ungkapan permintaan maaf. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. Bermain peran dalam melatih ungkapan dengan menggunakan kata “maaf” untuk hidup rukun dalam kemajemukan. Menemukan contoh ungkapan 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawa Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Aplikasi Internet Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kat Indonesia. 4.6 Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik. 4.6.1 Menyebutkan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan baik.		permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia yang terdapat pada teks percakapan. <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan makna ungkapan permintaan maaf yang ditemukan dari teks percakapan dengan bahasa sendiri. • Menentukan konversi satuan panjang (cm, m) • Mengukur panjang benda 		Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan contoh ungkapan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 4.6 Melakukan pengukuran	3.6.1 Menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan benar. 3.6.2 Menjelaskan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan	<ul style="list-style-type: none"> Pengukuran Panjang benda dengan satuan baku (cm, m). 	<ul style="list-style-type: none"> tarian menggunakan pola lantai. Melakukan gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian menggunakan pola lantai. Mengidentifikasi gerak bagian anggota tubuh dalam tarian sesuai dengan iringan musik. Melakukan gerak bagian anggota tubuh dalam tarian sesuai dengan iringan musik. Mengidentifikasi gerak bagian 		<p>bahasa sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan konversi satuan panjang (cm, m). Mengidentifikasi gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian menggunakan gabungan level 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>an panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</p>	<p>baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.6.1 Mempraktikkan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari</p>		<p>anggota tubuh dalam bentuk tarian menggunakan gabungan level dengan pola lantai sesuai dengan iringan musik.</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk latihan menggunakan level dan pola lantai yang sesuai dengan iringan musik. Menjelaskan variasi gerakan ayunan dalam aktivitas senam lantai. 		<p>dengan pola lantai sesuai dengan iringan musik.</p> <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain peran dalam melatih ungkapan dengan menggunakan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan tepat.</p> <p>4.6.2 Mempresen- tasikan hasil identifikasi pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan variasi gerak ayunan. • Mempraktikkan variasi gerak berpindah dalam aktivitas senam lantai. 		<p>kata “maaf”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat). • Mengoreksi kesalahan pembaca 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.3 Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.</p> <p>4.3 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tani.</p>	<p>3.3.1 Mengetahui gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Melatih gerak bagian anggota tubuh</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pola lantai dalam tari. • Gerakan dalam tarian sesuai iringan music. 			<p>aan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam bentuk tarian dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menampilkan gerakan bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian dengan tepat.</p>				<p>yang tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misal: cm, m). • Mengukur panjang benda dengan satuan baku. • Melakukan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>gerak bagian anggota tubuh dalam tarian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan variasi gerak berpindah dalam aktivitas senam lantai. • Melakukan gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						latihan menggunakan level dan pola lantai yang sesuai dengan iringan musik.		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.

Probolinggo,
Guru Kelas

Much. Suryadi, S.Pd. SD.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Program Tahunan

PROGRAM TAHUNAN

Nama Sekolah : SD Islam Leces

Kelas / Semester : II / II

Tahun Pelajaran : 2022/ 2023

Tema	Sub Tema	Pembelajaran Ke	Alokasi Waktu	Ket	
V Pengalamanku	1 Pengalamanku di Rumah	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 1
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		Jan Mg Ke 2
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	2 Pengalamanku di Sekolah	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 2
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		Jan Mg Ke 3
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	3 Pengalamanku di Tempat Bermain	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 3
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		Jan Mg Ke 4
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	4 Pengalamanku di Tempat Wisata	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 4
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		Jan Mg Ke 5
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
Ulangan Harian Remidi & Pengayaan			2 Hari	Jan Mg ke 5	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Probolinggo,
Guru Kelas

Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.

Much. Suryadi, S.Pd. SD.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.

Probolinggo,
Guru Kelas

Much. Suryadi, S.Pd. SD.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Islam Leces
Kelas / Semester	: II (Dua)/ 2
Tema 5	: Pengalamanku
Sub Tema 3	: Pengalamanku di Tempat Bermain
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menentukan konversi satuan jarak yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan teliti dan jujur
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Mengerjakan soal yang berkaitan dengan pengukuran jarak dengan teliti dan jujur

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis konversi satuan jarak (meter dan sentimeter) dengan melalui soal pada media kartu domino dengan benar dan teliti. (C4)
2. Peserta didik mampu mengukur satuan jarak (meter dan sentimeter) dengan melalui soal pada media kartu domino dengan teliti dan benar. (P5)

D. Materi Pembelajaran

- Satuan jarak (meter dan sentimeter).

E. Pendekatan, Model, Dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Diskusi, ceramah dan tanya jawab

F. Media Pembelajaran

Kartu Domino Modifikasi

G. Sumber Belajar

Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (Religius)2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.4. Guru melakukan apersepsi.5. Guru memberikan informasi hari ini akan belajar Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 36. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	5 Menit

	7. Guru mengajak peserta didik bernyanyi sebelum belajar	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membagi kelompok dengan jumlah anggota kelompok sebanyak 2/3 orang melalui arahan dari guru. Selanjutnya guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari pada pembelajaran kali ini. (<i>Communication</i>) • Guru melakukan apersepsi mengenai satuan jarak (meter dan sentimeter) • Guru menjelaskan materi satuan jarak dalam satuan (meter dan sentimeter) • Guru memberikan soal <i>pretest</i> untuk melihat pemahaman peserta didik tentang materi satuan jarak. • Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain kartu domino modifikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran • Setelah permainan selesai guru memberikan <i>reward</i> pada pemenang yang berhasil dalam permainan. • Guru memberikan soal <i>pretest</i> untuk kegiatan hari ini untuk menguji keefektifan media pembelajaran. 	35 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi pada pembelajaran hari ini. • Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. • Salam dan do'a penutup. (Religius) 	5 menit

I. Penilaian Pembelajaran

1. Lingkup Penilaian

Sikap : Instrumen Rubrik

Pengetahuan : Tes Tulis

2. Analisis Hasil Penilaian (terlampir)

a) Penilaian Sikap

1) Penilaian Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.			Menghormati teman yang sedang beribadah	Toleransi dalam beribadah

2) Penilaian Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.			Berani mengemukakan pendapat	Menghormati pendapat orang lain

b) Penilaian Pengetahuan Bahasa

➤ Petunjuk Penilaian Matematika

Untuk tes evaluasi atau tes essay, dinilai menggunakan skor dengan banyak sepuluh soal dan masing-masing soal mendapat skor 4.

❖ Petunjuk penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

❖ Rubrik Penilaian

Kriteria indikator	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif
90-100	Sangat Baik	4
89-80	Baik	3
79-70	Cukup	2
69-0	Kurang	1

Rubrik penilaian Matematika

No. soal	Skor	Uraian
1-10	10	Jika dapat mengerjakan soal dengan cara dan jawaban yang benar dan tepat.
	5	Jika dapat mengerjakan soal dengan cara akan tetapi jawaban kurang tepat.
	1	Jika mengerjakan soal akan tetapi salah
	0	Jika tidak dijawab

Mengetahui
Guru kelas II,

Probolinggo, 17 Januari 2023
Peneliti,

Muhammad Suryadi, S.Pd. SD
NIP.

Dina Safira Jannati
NIM. T20194083



LAMPIRAN

Materi Pembelajaran

1. Matematika

Satuan panjang adalah konversi (perubahan) yang digunakan dalam menentukan panjang. Satuan panjang digunakan untuk mengetahui ukuran suatu benda atau jarak dari titik awal ke titik akhir.

1 m sama dengan 100 cm.

Artinya, 100 cm sama dengan 1 m.

Contoh :

Farah dan Amel hendak menghias kado dengan pita.

Farah mengukur panjang pita menggunakan meteran pita.

Diketahui panjang pita itu 2 meter.

Farah menggunakan pita sepanjang 100 cm.

Berapa meter panjang pita yang tersisa?

Jawab :

Diketahui : Panjang pita 2 meter

Digunakan untuk menghias kado 100 cm.

Ditanya : Panjang pita yang tersisa?

Jawab : $2 \text{ m} = 200 \text{ cm}$

$$200 \text{ cm} - 100 \text{ cm} = 100 \text{ cm}$$

$$100 \text{ cm} = 1 \text{ m}$$

Jadi, panjang pita yang tersisa 100 cm atau 1 m

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tema 5 Pengalamanku Subtema 1 Pengalamanku di Tempat Bermain Pembelajaran 3

Nama	:
No. Absen	:
Kelas	:

Petunjuk Penggunaan :

1. Siapkan alat dan bahan untuk mengerjakan LKPD!
2. Dengarkan penjelasan guru tentang materi yang dijelaskan!
3. Jawablah pertanyaan dan kerjakan dengan tepat dan teliti!
4. Tanyakan tentang materi atau soal yang kurang jelas kepada guru!

Muatan Matematika Kelas 2

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan menggunakan cara!

1. Hasil dari $1\text{ m} + 25\text{ cm} = \dots\text{ cm}$
2. $35\text{ m} = \dots\text{ cm}$
3. Andi memiliki layangan dengan panjang benang 7 m. Kemudian layangan itu putus dan sisa benang milik Andi 3 m. Berapa cm sisa panjang benang Andi?
4. Tinggi pintu gedung sekolah Tika 5 m. 5 meter sama dengan $\dots\text{ cm}$.
5. $4500 + 2\text{ m} = \dots\text{ cm}$
6. Kakek menemukan kayu panjangnya 400 cm. Kemudian dipotong 2 m. Berapa meter sisa panjang kayu kakek ?
7. 25 m lebih 50 cm sama dengan $\dots\text{ cm}$.
8. Ajeng memiliki pensil panjangnya 10 cm. Yuli memiliki bullpen panjangnya 12 cm. Jika kedua benda ini digabung berapa cm panjangnya ?
9. $10\text{ m} - 200\text{ cm} = \dots\text{ m}$
10. $6\text{ m} = \dots\text{ cm}$

Lampiran Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Papan Kantong Pintar
Sasaran : Bpk. Dr. Nino Indrianto, M Pd I
Peneliti : Dina Safira Jannati
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD Islam Leces Tahun Pelajaran 2022/ 2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *Cheklisit* (✓) 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

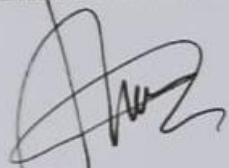
No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi jarak, berat, dan waktu			✓	
3	Desain media menarik untuk dipelajari			✓	
4	Media pembelajaran (kartu domino) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				✓
5	Media kartu domino memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan				
6	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita				✓
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓

8	Penggunaan media kartu domino tidak membahayakan				✓
9	Media kartu domino dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang			✓	
10	Penyajian media kartu domino dapat mengembangkan minat belajar peserta didik			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan :

1. Desain tempat box dibuat lebih kuat tebal. cover diberi gambar ilustrasi sesuai dengan tema. sertakan identitas media.
 2. Beri label yang menunjukkan media digunakan pada materi lain untuk menampakkan soal.
 3. Sertakan / buat panduan penggunaan media
 4. Untuk meningkatkan minat para diadanya cara permainan / dan gambar ilustrasi
 5. Soal dapat dibuat dalam bentuk cerita / kontekstual dengan foto menyertakan perbandingan siswa.
- Jember, Januari 2023

Validator Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I
NIP. 198606172015031006

Peneliti

Dina Safira Jannati
NIM : T20194083

Lampiran Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran Kartu Domino
Sasaran : Bpk. Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd
Peneliti : Dina Safira Jannati
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Lecees Tahun Pelajaran 2022/ 2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino 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 sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum saat ini				✓
2	Media kartu domino relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik			✓	
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓

4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna				✓
7	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika				✓
8	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri			✓	
9	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok				✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Jember, 22 Januari 2023

Validator Ahli Materi



Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd
NIP. 19860613201503100

Lampiran Validasi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Papan Kantong Pintar
Sasaran : Bapak Muhammad Suryadi, S.Pd.SD
Peneliti : Dina Safira Jannati
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD Islam Lece Tahun Pelajaran 2022/ 2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Domino 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 Ibu 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 media pembelajaran kartu domino sangat menarik				✓
2	Tampilan media kartu domino mudah untuk dioperasikan			✓	
3	Tampilan media kartu domino membantu peserta didik memahami materi				✓
4	Desain media kartu domino mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik			✓	
5	Media kartu domino sesuai dengan materi menentukan jarak berat dan waktu				✓
6	Media kartu domino sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
7	Dengan menggunakan media kartu domino				✓

	pembelajaran lebih bermakna				✓
8	Media kartu domino membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				✓
9	Dengan menggunakan media kartu domino pembelajaran lebih aktif				✓
10	Dengan menggunakan media kartu domino dapat membantu peserta didik dalam mendalami materi				✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Probolinggo, Januari 2023

Validator Ahli Pembelajaran

Peneliti



Muhammad Suryadi, S.Pd.SD
NIP.

Dina Safira Jannati
NIM : T20194083

KI

Lampiran Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA

Nama : Jihan.....

Kelas : 2.10.....

PETUNJUK PENGGUNAAN :

Berdasarkan penelitian 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 suka belajar Matematika.	✓	✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran Kartu Domino saya lebih senang dalam belajar Matematika.	✓	✓		
3.	Dengan menggunakan media Kartu Domino mampu memperdalam pembelajaran Matematika materi satuan jarak.	✓	✓		
4.	Media Kartu Domino membuat saya lebih termotivasi dalam belajar Matematika.	✓	✓		
5.	Dengan menggunakan media Kartu Domino suasana belajar dalam kelas tidak membosankan.	✓			
6.	Dengan menggunakan media Kartu Domino membuat saya semangat dalam belajar Matematika.	✓			
7.	Media Kartu Domino mudah untuk dimainkan.	✓			
8.	Desain media Kartu Domino menarik dan warna-warni.	✓			
9.	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media Kartu Domino.	✓			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas.	✓			

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA KARTU DOMINO PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA

Nama : NAYFAL.....

Kelas : 2.....

PETUNJUK PENGGUNAAN :

Berdasarkan penelitian 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 suka belajar Matematika.	✓	✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran Kartu Domino saya lebih senang dalam belajar Matematika.	✓	✓		
3.	Dengan menggunakan media Kartu Domino mampu memperdalam pembelajaran Matematika materi satuan jarak.	✓	✓		
4.	Media Kartu Domino membuat saya lebih termotivasi dalam belajar Matematika.	✓			
5.	Dengan menggunakan media Kartu Domino suasana belajar dalam kelas tidak membosankan.	✓			
6.	Dengan menggunakan media Kartu Domino membuat saya semangat dalam belajar Matematika.	✓			
7.	Media Kartu Domino mudah untuk dimainkan.	✓			
8.	Desain media Kartu Domino menarik dan warna-warni.	✓			
9.	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media Kartu Domino.	✓			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas.	✓			

Lampiran Hasil Belajar Peserta Didik (Uji Keefektifan)

Pretest

nama anda

30

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan menggunakan cara!

1. Ika mempunyai pita sepanjang 3 meter, kemudian dipakai untuk menghias kado 200 cm. berapa sentimeter sisa pita Ika? 700 cm 900 cm
2. Aldo mengukur panjang meja. Panjang meja itu 4 m. 4 m sama dengan 0 cm .
3. 75 meter sama dengan 2 cm . 7500 cm
4. Panjang sapu lidi ibu 1 meter. 1 meter sama dengan ... cm. 100 cm
5. $600 \text{ cm} = 6 \text{ m}$.
6. Lebar halaman rumah Dani 4000 cm. 4000 cm sama dengan 40 m meter. 0
7. Putri memiliki bambu dengan ukuran panjang 5 m. Kemudian dipotong 200 cm. Berapa meter sisa panjang bambu Putri? 400 m 3 m
8. 3 meter lebih 50 sentimeter sama dengan 350 cm .
9. Hasil dari $4 \text{ cm} + 10 \text{ m} = 4 \text{ cm}$. 1004 cm
10. Erika mengukur tinggi pintu. Tinggi pintu itu 2 meter. Berapa sentimeter tinggi pintu itu? 200 cm

nama anda

60

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan menggunakan cara!

1. Ika mempunyai pita sepanjang 3 meter, kemudian dipakai untuk menghias kado 200 cm. berapa sentimeter sisa pita Ika? 100 cm
2. Aldo mengukur panjang meja. Panjang meja itu 4 m. 4 m sama dengan 400 cm .
3. 75 meter sama dengan 7500 cm .
4. Panjang sapu lidi ibu 1 meter. 1 meter sama dengan 100 cm .
5. $600 \text{ cm} = 6 \text{ m}$.
6. Lebar halaman rumah Dani 4000 cm. 4000 cm sama dengan 40 m meter.
7. Putri memiliki bambu dengan ukuran panjang 5 m. Kemudian dipotong 200 cm. Berapa meter sisa panjang bambu Putri? 5 m 3 m
8. 3 meter lebih 50 sentimeter sama dengan 350 cm .
9. Hasil dari $4 \text{ cm} + 10 \text{ m} = 4 \text{ cm}$. 104 cm
10. Erika mengukur tinggi pintu. Tinggi pintu itu 2 meter. Berapa sentimeter tinggi pintu itu? 200 cm

Posttest

nama sifa

86

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan menggunakan cara!

1. Hasil dari $1\text{ m} + 25\text{ cm} = \dots\text{ cm}$
2. $35\text{ m} = \dots\text{ cm}$
3. Andi memiliki layangan dengan panjang benang 7 m . Kemudian layangan itu putus dan sisa benang milik Andi 3 m . Berapa cm sisa panjang benang Andi?
4. Tinggi pintu gedung sekolah Tika 5 m . 5 meter sama dengan $\dots\text{ cm}$.
5. $4500\text{ cm} + 2\text{ m} = \dots\text{ cm}$
6. Kakek menemukan kayu panjangnya 400 cm . Kemudian dipotong 2 m . Berapa meter sisa panjang kayu kakek?
7. 25 m lebih 50 cm sama dengan $\dots\text{ cm}$.
8. Ajeng memiliki pensil panjangnya 10 cm . Yuli memiliki ballpen panjangnya 12 cm . Jika kedua benda ini digabung berapa cm panjangnya?
9. $10\text{ m} - 200\text{ cm} = \dots\text{ m}$
10. $6\text{ m} = \dots\text{ cm}$

$$\begin{aligned} 1. &= 1\text{ m} + 25\text{ cm} \\ &= 100 + 25\text{ cm} \\ &= 125\text{ cm} \end{aligned}$$

$$2. 35\text{ m} = 3500\text{ cm}$$

$$\begin{aligned} 3. & 7\text{ m} - 3\text{ m} = \\ & = 700\text{ cm} - 300\text{ cm} \\ & = 400\text{ cm} \end{aligned}$$

$$4. 5\text{ m sama dengan } 500\text{ cm}$$

$$5. 4500\text{ cm} + 2\text{ m} = 4700\text{ cm}$$

$$6. 4\text{ m} - 2\text{ m} = 200\text{ cm} = 2\text{ m}$$

$$7. 25\text{ m Lebih } 50\text{ sama dengan } 30\text{ cm}$$

$$8. 10\text{ cm} + 12\text{ cm} = 22\text{ cm}$$

$$9. 10\text{ m} - 200\text{ cm} = 8\text{ m}$$

$$10. 6\text{ m} = 600\text{ cm}$$

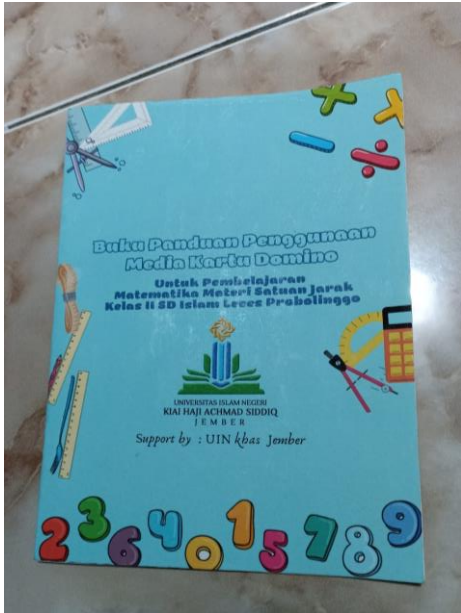
Andika

100

Kerjakan soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan menggunakan cara!

1. Hasil dari $1\text{ m} + 25\text{ cm} = \dots\text{ cm}$ $1\text{ m} + 25\text{ cm} = 125\text{ cm}$
2. $35\text{ m} = \dots\text{ cm}$ $35 \times 100 = 3500\text{ cm}$
3. Andi memiliki layangan dengan panjang benang 7 m. Kemudian layangan itu putus dan sisa benang milik Andi 3 m. Berapa cm sisa panjang benang Andi? $3\text{ m} \times 100 = 300\text{ cm}$
4. Tinggi pintu gedung sekolah Tika 5 m. 5 meter sama dengan $\dots\text{ cm}$. $5\text{ m} \times 100 = 500\text{ cm}$
5. $4500\text{ cm} + 2\text{ m} = \dots\text{ cm}$ $4500\text{ cm} + 2\text{ m} = 4700\text{ cm}$
6. Kakek menemukan kayu panjangnya 400 cm. Kemudian dipotong 2 m. Berapa meter sisa panjang kayu kakek? $400\text{ cm} - 2\text{ m} = 2\text{ m}$
7. 25 m lebih 50 cm sama dengan $\dots\text{ cm}$. $25\text{ m} + 50\text{ cm} = 2550\text{ cm}$
8. Ajeng memiliki pensil panjangnya 10 cm. Yuli memiliki ballpen panjangnya 12 cm. Jika kedua benda ini digabung berapa cm panjangnya? $10\text{ cm} + 12\text{ cm} = 22\text{ cm}$
9. $10\text{ m} - 200\text{ cm} = \dots\text{ m}$ $10\text{ m} - 200\text{ cm} = 8\text{ m}$
10. $6\text{ m} = \dots\text{ cm}$ $6\text{ m} \times 100 = 600\text{ cm}$

Lampiran buku panduan media pembelajaran



BUKU PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO



Dina Safira Jannati
NIM. T20194083

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

Buku Panduan Penggunaan | 1

A. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi

Kartu Domino adalah kartu yang terdiri dari dua ruas yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang dipisah oleh garis tengah, pada kedua sisinya terdapat bulatan-bulatan dari angka 1 sampai 6. Kartu domino ini terdiri dari 28 kartu. Kartu domino ini dimainkan dengan cara menghubungkan satu sisi kartu dengan sisi kartu lainnya. Permainan kartu domino berakhir jika semua pemain sudah tidak dapat menghubungkan sisi kartu dengan sisi kartu yang lain.

Buku Panduan Penggunaan | 2

B. Persiapan Sebelum Bermain Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi

1. Guru terlebih dahulu membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 atau 3 orang
2. Kartu domino dikocok oleh guru, kemudian dibagikan ke setiap kelompok dan masing-masing mendapat 7 kartu.
3. Kemudian guru meminta semua peserta didik mengerjakan soal pada kartu domino yang sudah dibagikan.
4. Setiap kelompok menulis jawabannya dikertas yang sudah guru sediakan.
5. Setelah selesai dikerjakan, permainan akan segera dimulai.

Buku Panduan Penggunaan | 3

C. Cara Bermain Kartu Domino

1. Bermain kartu domino ini dilakukan di lantai dalam kelas.
2. Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.
3. Permainan dimulai oleh kelompok yang memiliki angka 0-0 dan menjadi kelompok 1.
4. Kelompok satu yang meletakkan kartu domino harus menjawab pertanyaan pada kartunya. Jika benar point mereka 3. Jika salah point mereka 1 karena masih bisa meletakkan kartunya.
5. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok sebelah kanannya dan menjadi kelompok 2. Sama seperti kelompok 1 mereka harus menjawab pertanyaan pada kartu yang diletakkannya. Jika benar maka pointnya 3, jika salah maka pointnya 1.
6. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok 3 di sebelah kanan kelompok 2. Jika kelompok 3 bisa menjawab pertanyaan maka pointnya 3, jika salah maka pointnya 1.
7. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok 4 di sebelah kanan kelompok 3. Jika bisa menjawab mendapat point 3, jika salah pointnya 1.
8. Permainan berakhir jika semua kelompok sudah tidak dapat meletakkan kartunya.

D. Kelebihan dan Kelemahan media Kartu Domino Modifikasi

Kelebihan yang didapatkan dari media pembelajaran kartu domino ini yaitu:

- a) Praktis bisa digunakan setiap waktu dan tempat.
- b) Tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakannya.
- c) Dapat mempermudah mengetahui pengetahuan peserta didik.
- d) Menuntut peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kekurangan media pembelajaran kartu domino yaitu perlu beberapa waktu yang lama untuk memahami peserta didik kelas rendah terutama kelas II cara penggunaan media pembelajaran kartu domino.

E. Prosedur Pemeliharaan Media Kartu Domino Modifikasi

Pemeliharaan produk media Kartu Domino ini tidak boleh diletakkan di sembarang tempat terutama tempat yang basah atau lembab agar media Kartu Domino ini bisa awet digunakan dengan waktu yang lama.

F. Kunci Jawaban

No.	Angka	Soal	Cara mengerjakan dan jawaban
1.	0-0	Panjang ubin 100 cm = ... m	$100 \text{ cm} : 100 = 1 \text{ m}$ (dibagi 100 karena sentimeter ke meter naik 2 tangga, setiap tangga dibagi 10)
2.	0-1	Awalnya panjang benang layangan milik Edo 8 m. Layangan Edo putus. Sisa benang milik Edo 5 m.	$8 \text{ m} - 5 \text{ m} = 3 \text{ m}$ (300 cm) meter dijadikan benang sentimeter turun 2 tangga maka $3 \times 100 = 300 \text{ cm}$

		berapa cm benang layangan Edo yang hilang?	
3.	0-2	Ibu memiliki kain 5 m. Kemudian dipotong 3 m untuk membuat baju. Sisanya digunakan untuk baju adik. Berapa cm sisa kain untuk baju adik?	$5 \text{ m} - 3 \text{ m} = 2 \text{ m}$ (200 cm) meter dijadikan sentimeter turun 2 tangga maka $2 \times 100 = 200 \text{ cm}$
4.	0-3	Danu memiliki sebuah pensil yang panjangnya 20 cm, penggaris	1. Sendok (karena memiliki ukuran paling pendek 15 cm) 2. Pensil (ukurannya 20 cm, lebih panjang

		dengan panjang 30 cm, dan sendok dengan panjang 15 cm. Dari ketiga benda milik Danu, manakah yang paling kecil, coba urutkan dari yang terkecil!	dari sendok dan lebih pendek dari penggaris) 3. Penggaris (paling panjang dari sendok dan pensil yaitu 30 cm)
5.	0-4	Panjang pintu kamar Adi 2 m sama dengan ... cm	$200 \text{ cm} \cdot 2 \text{ m}$ ke sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga.
6.	0-5	Luas halaman rumah Ani 2000 cm. 2000 cm = ... m	$20 \text{ m} \cdot 2000 \text{ cm}$ dijadikan meter

			dibagi 100 karena naik 2 tangga.
7.	0-6	3 meter lebih 50 cm = ... cm	$300 \text{ cm} + 50 \text{ cm} = 350 \text{ cm}$
8.	1-1	Panjang kayu milik Ayah 3 m dan panjang sapu milik Ibu 200 cm. Lebih panjang mana sapu milik Ibu atau kayu milik Ayah?	$3 \text{ m} > 2 \text{ m}$
9.	1-2	Tinggi pohon kelapa 4 m. 4 m pohon kelapa sama dengan dengan berapa cm?	$4 \text{ m} = 400 \text{ cm}$ (4 meter dikali 100 karena turun 2 tangga menjadi $4 \times 100 = 400 \text{ cm}$)

10.	1-3	Berapa hasil dari 2 cm + 10 m = ... cm	$2\text{ cm} + 1000\text{ cm} = 1002\text{ cm}$
11.	1-4	$6\text{ m} = \dots\text{ cm}$	600 cm (6 meter dijadikan sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga menjadi $6 \times 100 = 600\text{ cm}$)
12.	1-5	Panjang tas Andrea 60 cm = ... m	0,6 m (60 sentimeter dijadikan meter dibagi 100 karena naik 2 tangga menjadi $60 : 100 = 0,6\text{ cm}$)
13.	1-6	Ajeng memiliki pensil dengan panjang 11 cm dan Yuli	$11\text{ cm} + 15\text{ cm} = 26\text{ cm}$

		memiliki sendok dengan panjang 15 cm. Jika kedua benda ini digabung berapa cm panjangnya?	
14.	2-2	$4500\text{ cm} + 2\text{ m} = \dots\text{ cm}$	$4500\text{ cm} + 200\text{ cm} = 4700\text{ cm}$ (2 meter dijadikan sentimeter terlebih dahulu agar satuannya sama dengan cara dikali 100, setelah itu bisa dijumlah)
15.	2-3	$1500\text{ cm} = \dots\text{ m}$	15m (1500 sentimeter dijadikan meter dibagi 100 karena naik 2 tangga

			menjadi $1500 \times 100 = 15\text{ cm}$)
16.	2-4	Panjang kabel 2m. Kemudian dipotong 50 cm. Berapa sentimeter sisa kabel tersebut ?	$200\text{ cm} - 50\text{ cm} = 150\text{ cm}$
17.	2-5	Beni memiliki bambu berukuran 4 m, kemudian dipotong 100 cm. Berapa meter sisa panjang bambu Beni?	$4\text{ m} - 1\text{ m} = 3\text{ m}$ (100 cm dijadikan meter agar sama satuannya, jadi $100\text{ cm} : 100 = 1\text{ m}$, baru bisa dikurangi)
18.	2-6	$75\text{ m} = \dots\text{ cm}$	7500 cm (75 meter dijadikan sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga

			menjadi $75 \times 100 = 7500\text{ cm}$)
19.	3-3	Hasil dari $350\text{ cm} - 200\text{ cm} = \dots\text{ m}$	$350 - 200 = 100\text{ cm}$ $100\text{ cm} = 1\text{ m}$ (100 cm dijadikan meter dibagi 100 karena naik 2 tangga menjadi $100 : 100 = 1\text{ m}$)
20.	3-4	$18\text{ m} = \dots\text{ cm}$	1800 cm (18 meter dijadikan sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga menjadi $18 \times 100 = 1800\text{ cm}$)
21.	3-5	Adik memiliki pita yang panjangnya 1 m. Kemudian dipotong 80 cm	$100\text{ cm} - 80\text{ cm} = 20\text{ cm}$ (1 m dijadikan sentimeter agar satuannya sama, 1 m dikali 100 menjadi

		untuk membuat hiasan kado. Berapa sentimeter sisa panjang pita adik?	100 cm, kemudian bisa dikurangi)
22.	3-6	Adik ingin membuat kursi dengan ukuran panjang 1,5 m. $1,5 \text{ m} = \dots \text{ cm}$	150 cm. (1,5 meter dijadikan sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga menjadi $1,5 \times 100 = 150 \text{ cm}$)
23.	4-4	Di sebuah hutan kakek menemukan bambu yang panjangnya 500 cm. Panjang bambu tersebut sama dengan ... m	$500 \text{ cm} = 5 \text{ m}$ (500 dibagi 100 karena naik 2 tangga menjadi 5 m)

Buku Panduan Penggunaan | 16

24.	4-5	$9 \text{ m} + 400 \text{ cm} = \dots \text{ m}$	$9 \text{ m} + 4 \text{ m} = 13 \text{ m}$ (400 cm dijadikan meter agar satuannya sama, $400 : 100 = 4 \text{ m}$, kemudian bisa dijumlahkan)
25.	4-6	Hasil dari $65 \text{ m} - 200 \text{ cm} = \dots \text{ m}$	$65 \text{ m} - 2 \text{ m} = 63 \text{ m}$ (200 cm dijadikan meter agar satuannya sama, 200 cm dibagi 100 karena naik 2 tangga menjadi 2 m, kemudian bisa dikurangi)
26.	5-5	$65 \text{ m} = \dots \text{ cm}$	6500 cm (65 meter dijadikan sentimeter dikali 100 karena turun 2 tangga menjadi $65 \times 100 = 6500 \text{ cm}$)

Buku Panduan Penggunaan | 17

27.	5-6	Hasil dari $250 \text{ cm} + 5 \text{ m} = \dots \text{ cm}$	$250 + 500 \text{ cm} = 750 \text{ cm}$ (5 m dijadikan cm agar satuannya sama $5 \text{ m} \times 100 = 500 \text{ cm}$, kemudian bisa dijumlahkan)
28.	6-6	Panjang penggaris Dita 60 cm. Panjang penggaris Radit 30 cm. Jika kedua penggaris digabung, berapa sentimeter panjang keduanya?	$60 \text{ cm} + 30 \text{ cm} = 90 \text{ cm}$

Buku Panduan Penggunaan | 18

**TERIMAKASIH SUDAH MEMBACA BUKU
PANDUAN MEDIA KARTU DOMINO
MODIFIKASI INI.
SEMOGA BERMANFAAT BAGI KITA SEMUA**

Buku Panduan Penggunaan | 19

Lampiran Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	SISWA	ASPEK PENILAIAN										Tse	Tsh	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Adnan Barataraja M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
2.	Aida Octavia	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	35	40	88%
3.	Anisatun Hasanah	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
4.	Azkha Rijal Maulana	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
5.	Humaidatul Makhsusi	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
6.	Layla Badriyatus Sita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
7.	Jihan Indriyani	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
8.	Muhammad Farel	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
9.	Muhammad Hasan Naufal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
10.	Yudi Andika	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32	40	80%
Tse		38	34	36	37	39	39	39	38	39	39	378		
Tsh		40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	400		
%		95%	85%	90%	93%	98%	98%	98%	95%	98%	98%	95%		

Persentase setiap responden
 Persentase setiap indikator
 Persentase jawaban semua responden

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Lampiran nama peserta didik

No.	Nama
1.	Adnan Barataraja M.
2.	Aida Octavia
3.	Anisatun Hasanah
4.	Azkha Rijal Maulana
5.	Humaidatul Makhsusi
6.	Layla Badriyatus Sita
7.	Jihan Indriyani
8.	Muhammad Farel
9.	Muhammad Hasan Naufal
10.	Yudi Andika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran surat permohonan ijin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0336/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD ISLAM LECES

Dusun Kyai Hasan, RT.03/RW.04, Kerpangan, Kec. Leces, Probolinggo

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194083

Nama : DINA SAFIRA JANNATI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/ 2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Tita Ega Rahmatinah Rosanti, S.H., S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Januari 2023

Dekan,

Yakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran jurnal penelitian

JURNAL PENELITIAN

No.	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	TTD
1.	24/01 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SD Islam Leces Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.	Kepala Sekolah SD Islam Leces Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.	
2.	24/01 2023	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.	Kepala Sekolah SD Islam Leces Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.	
3.	01/02 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas II Sd Islam Leces Bersama wali kelas II Bapak Muhammad Suryadi, S.Pd.SD	wali kelas II Bapak Muhammad Suryadi, S.Pd.SD	
4.	01/02 2023	Wawancara dengan wali kelas II Sd Islam.	wali kelas II Bapak Muhammad Suryadi, S.Pd.SD	
5.	06/02 2023	Uji coba produk media.	Peserta didik kelas II SD Islam Leces	Andika, dkk
6.	07/02 2023	Pengerjaan soal <i>pretest</i> dan penyampaian materi.	Peserta didik kelas II SD Islam Leces	Andika, dkk
7.	08/02 2023	Implementasi media pembelajaran Kartu Domino dan pengerjaan soal <i>posstest</i> .	Peserta didik kelas II SD Islam Leces	Andika, dkk
8.	09/02 2023	Pengambilan data angket respon peserta didik kelas II.	Peserta didik kelas II SD Islam Leces	Andika, dkk
9.	09/02 2023	Dokumentasi dengan wali kelas II dan peserta didik	wali kelas II Bapak Muhammad Suryadi, S.Pd.SD	
10.	23/02 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	Kepala Sekolah SD Islam Leces Ibu Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.	

Kabupaten Probo Linggo, Maret 2023
 Mengetahui,
 Kepala Sekolah

 Tita Ega Rahmatinah R., S.H., S.Pd.

Lampiran surat keterangan selesai penelitian



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD ISLAM LECES
TERAKREDITASI B – NSS : 102052015003 – NPSN : 20548441
Dusun Kyai Hasan Rt 03 Rw 04, Desa Kerpangan
Kecamatan Leces, Kabupaten Probolinggo
Email : sdislamleces@gmail.com - No. Telp : 085608649497

SURAT KETERANGAN

Nomor : 071/SDILC/II/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **TITA EGA RAHMATINAH ROSANTI, S.H, S.Pd.**
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :
Nama : **DINA SAFIRA JANNATI**
NIM : T20194083
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SD ISLAM LECES, Kecamatan Leces yang dimulai sejak 24 Januari 2023 guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA KELAS II SD ISLAM LECES PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023”**. selama tiga puluh hari di SD Islam Leces.

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

Probolinggo, 24 Februari 2023

Kepala Sekolah SD Islam Leces



TITA EGA RAHMATINAH R. S.H., S.Pd.

BIODATA MAHASISWI



Nama : DINA SAFIRA JANNATI
NIM : T20194083
Tempat/Tgl Lahir : PROBOLINGGO, 07 JULI 2000
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Agama : ISLAM

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat Asal : Dusun Krajan RT 008/RW 001, Desa Kerpangan,
Kecamatan Leces, Kabupaten Probolinggo
Telp : 085336430117
Riwayat Pendidikan :

1. TK Ananda Leces Probolinggo (2004-2006)
2. SDN Sumber Kedawung III Leces(2006-2012)
3. SMP Negeri 1 Leces (2012-2015)
4. MA Al-Khoiriyah Leces (2015-2018)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-2023)