



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14478-14486

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Kartu Detik (Domino Matematika) Materi Penjumlahan Di Sekolah Dasar

An Nisa Az Zahra Anindya Putri^{1✉}, Ikha Listyarini², Suyitno³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

Email: anindyaannisa39@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu DETIK (Domino Matematika). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang didapatkan dari sembilan belas peserta didik kelas I SD N Pandeanlamper 03 Semarang. Data tersebut berbentuk angket, hasil wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian menunjukkan media kartu DETIK (Domino Matematika) materi penjumlahan dengan kriteria sangat layak yang ditunjukkan dari: 1) Skor validasi ahli media sebesar 83 dengan persentase 97%; 2) Skor validasi ahli materi sebesar 36% dengan persentase 90%; 3) Skor validasi ahli pembelajaran sebesar 75 dengan persentase 75%; 4) Respon peserta didik menghasilkan skor 10 dengan persentase 100 %. Kesimpulannya, media kartu DETIK (Domino Matematika) merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan.

Kata Kunci : *Domino Matematika, Angket, Wawancara, Observasi, Deskriptif Kuantitatif*

Abstract

This research is motivated by the lack of innovative learning media with the aim of developing DETIK card learning media (Domino Mathematics). The type of research used is research and development using descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis to process the data obtained. The data is in the form of a questionnaire, the results of interviews and observations. The subjects of this study were nineteen first grade students at SD N Pandeanlamper 03 Semarang. The results of the study show that the DETIK card media (Domino Mathematics) sums up the material with very decent criteria as shown by: 1) The media expert's validation score is 83 with a percentage of 97%; 2) The material expert validation score is 36% with a percentage of 90%; 3) The learning expert validation score is 75 with a percentage of 75%; 4) Student responses produce a score of 10 with a percentage of 100%. In conclusion, DETIK card media (Domino Mathematics) is a valid learning medium and is suitable for use in learning mathematics in addition material.

Keywords: *Mathematic Domino, Questionnaire, Interview, Observation, Quantitative Descriptive*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu alat untuk menciptakan individu yang lebih baik dan layak untuk masyarakat dan negara sebagaimana mestinya yang tertuang dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Upaya dalam meningkatkan pendidikan terus menerus dilakukan, salah satunya dengan cara merancang dan menerapkan kurikulum baru yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yakni meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan, sehingga dapat terciptanya individu yang baik.

Dalam sejarahnya, pendidikan Indonesia sudah melakukan pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali sejak tahun 1947 hingga sekarang, pergantian kurikulum tersebut didasari untuk memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang digunakan untuk menggantikan kurikulum 2013, kurikulum ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel sesuai dengan kemampuan dan lingkungan peserta didik. Kurikulum merdeka memiliki beberapa perbedaan, salah satu perbedaan yang nampak adalah pendekatan dan pengorganisasian pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka menggunakan pengorganisasian pembelajaran yang lebih memfokuskan pada pendidikan karakter profil pelajar pancasila.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar. Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan. Matematika juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang

digunakan untuk memecahkan masalah serta mengkomunikasikan ide atau gagasan Atmoko, dkk. (2017).

Penerapan kurikulum merdeka di beberapa sekolah sudah dilaksanakan, namun belum berjalan secara maksimal. Salah satu kendala yang dialami adalah keterbatasannya media pembelajaran. Siskha Areastuti, S.Pd. sebagai salah satu guru yang mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas I menyampaikan bahwa, guru masih menggunakan media pembelajaran yang mudah ditemukan dan digunakan, seperti buku siswa, *power point* dan video *youtube* mengingat karena keterbatasan waktu dan banyaknya mata pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara oleh Ibu Siskha Areastuti, S.Pd selaku Walikelas I SDN Pandeanlamper 03 Semarang, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dirasa kurang maksimal, karena media pembelajaran yang digunakan kurang beragam dan inovatif. Sehingga peserta didik kurang cakap dalam menerima materi, memahami materi dan mengaplikasikan konsep pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terkesan menjadi pasif karena guru sebagai penyampai materi dan peserta didik sebagai penerima materi, hal tersebut dapat berpengaruh pada semangat belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berdasar pada penelitian yang dilakukan oleh Ei Herawan yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP N Unggul Sindang Indramayu" menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran kartu domino matematika pada kegiatan pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang aktif serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya pada penelitian serupa yang dilakukan oleh Auliya Robiah dan Kowiyah dengan judul "Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Peserta didik Sekolah Dasar" dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran kartu domino mampu melahirkan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

Alternatif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media kartu DETIK (Domino Matematika) Materi Penjumlahan di Sekolah Dasar"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang meliputi sepuluh langkah untuk menciptakan suatu produk yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Langkah - langkah tersebut antara lain 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Produk awal, 4) Pengujian Lapangan Awal, 5) Revisi Produk Awal, 6) Uji Coba Lapangan, 7) Revisi Produk Akhir, 8) Uji Coba Produk Akhir, 9) Revisi Produk Akhir 10) Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan. Pada penelitian ini peneliti hanya dibatasi sampai langkah ketujuh, karena keterbatasannya waktu.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik sebagai pengguna produk, subjek penelitian berjumlah sembilan belas orang yang terdiri dari peserta didik kelas I SD N Pandeanlamper 03 Semarang. Instrumen atau alat penelitian yang digunakan melalui data yang dikumpulkan oleh peneliti yang mencakup jurnal penelitian terdahulu, angket wawancara kebutuhan guru, angket validasi dan angket pengguna. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif untuk menjabarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan lembar angket dan analisis kuantitatif untuk mendeskripsikan skor yang diperoleh pada angket. Dalam penelitian ini juga melibatkan guru untuk mengecek kelayakan media dalam pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Ibu Siskha Areastuti selaku wali kelas I ditemukan bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah merancang media pembelajaran, rancangan awal dilakukan dengan membuat prototipe produk dan merancang materi yang disesuaikan dengan capaian.

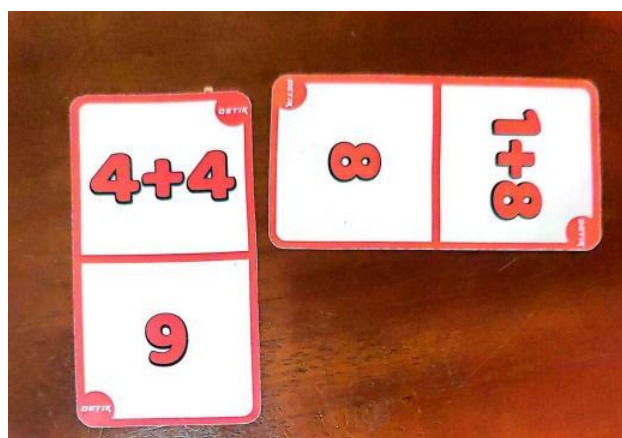
Selanjutnya prototipe produk yang sudah dibuat dipindahkan dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* yang memuat gambar, bilangan serta soal terkait materi penjumlahan, kemudian dengan poses percetakan media kartu DETIK (Domino Matematika) menggunakan kertas A3 lalu dipotong sesuai ukuran 3 x 5 cm gambar berikut merupakan bentuk media kartu domino yang dikembangkan.



Gambar 1. Kartu DETIK (Domino Matematika)

Media kartu DETIK (Domino Matematika) ini memiliki tata cara penggunaan sebagai berikut :

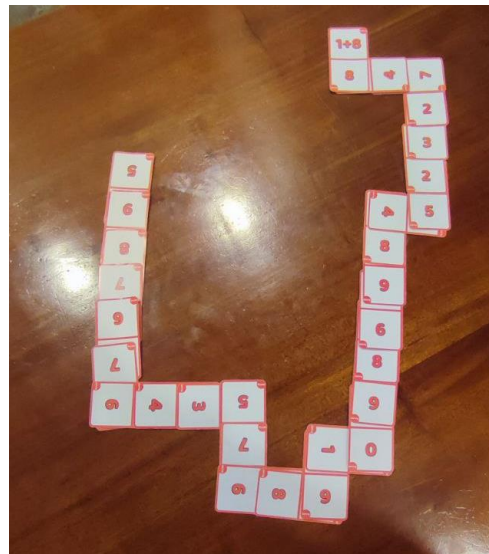
1. Permainan dimainkan oleh 2 - 6 pemain
2. Permainan dimulai dengan mengocok kartu dan membagikan kartu pada setiap pemain.
3. Setelah menerima kartu, pemain diberikan waktu untuk merapi kartu,
4. kartu pertama diturunkan oleh pemain yang membagikan kartu,
5. Permainan dilakukan dengan cara menyambungkan kartu,



Gambar 2. Cara Meletakkan Kartu

6. Permainan berakhir jika kartu salah satu pemain habis,
7. Pemain dinyatakan menang jika memiliki skor angka paling sedikit atau habis, pemain

kedua, ketiga dan seterusnya ditentukan berdasarkan urutan skor angka yang semakin meningkat.



Gambar 3. Penggunaan Kartu DETIK (Domino Matematika)

Setelah melakukan pengembangan produk awal, tahap selanjutnya adalah pengujian lapangan awal. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, saran dan kritik tentang media kartu DETIK (Domino Matematika) yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sehingga mampu menciptakan media kartu DETIK (Domino Matematika) yang valid dan efektif berikut ini merupakan tabel validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Tabel Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
	Tapilan Media	53
	Penyajian Media	30
	Jumlah	83
	Persentase	97%

Tabel 2. Tabel Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
	Isi Materi	36
	Jumlah	36
	Persentase	90%

Tabel diatas merupakan tabel validasi dai ahli media yang menunjukkan jumlah skor sebesar 83 dari 17 pernyataan dengan persentase nilai 97% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 36 dari 10 pernyataan dengan persentase 90% menunjukkan kriteria layak. Dengan demikian menurut para ahli media kartu DETIK (Domino Matematika) yang dikembangkan mendapatkan kualitas sangat layak.

Setelah melakukan uji lapangan awal dengan ahli media dan ahli materi, peneliti akan mendapatkan masukan, saran dan kritik yang akan digunakan sebagai pacuan untuk menyempurnakan media kartu DETIK (Domino Matematika) yang sedang dikembangkan. Berikut merupakan jabaran hasil revisi dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Tabel Revisi Media

Validator	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Ahli Media	Melengkapi dengan kemasan beserta keterangan	Dilengkapi dengan kemasan beserta keterangan
Ahli Materi	Mengembangkan cara bermain	Cara memainkan dengan meletakkan kartu sesuai dengan jawabannya

Langkah selanjutnya adalah uji produk pada peserta didik, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terkait penggunaan media kartu DETIK (Domino Matematika). uji coba dilakukan di SD N Pandeanlamper 03 Semarang dengan melibatkan 19 peserta didik kelas I. Setelah melakukan uji coba peneliti akan mengambil data guna mengetahui respon peserta didik dengan menggunakan angket pengguna. Berikut adalah analisis data respon peserta didik.

Tabel 4. Tabel Penilaian Peserta didik

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Pengunaan Media	10
	Jumlah	10
	Persentase	100%

Berdasarkan data hasil respon peserta didik terhadap media kartu DETIK (Domino Matematika) mendapatkan skor 10 dari 10 pernyataan dengan persentase sebesar 100 % yang menunjukkan kriteria sangat layak digunakan. Pada tahap uji coba juga diawasi oleh

wali kelas I selaku validator ahli pembelajaran. Wali kelas akan menilai apakah media kartu DETIK (Domino Matematika) yang dikembangkan layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran, berikut ini hasil dari validator ahli pembelajaran.

Tabel 5. Tabel Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tapilan Media	16
2.	Penyajian Media	20
3.	Materi Media	39
Jumlah		75
Persentase		75%

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh wali kelas selaku ahli pembelajaran mendapatkan skor 75 dari 20 pertanyaan dengan persentase 75 % yang menunjukkan kriteria layak. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media kartu DETIK (Domino Matematika) layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan pada kelas I Sekolah Dasar.

Dengan mengimplementasikan media kartu DETIK (Domino Matematika) pada pembelajaran matematika kelas I SD N Pandeanlamer 03 Semarang, peserta didik sangat tertarik dengan kegiatan tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika mampu menjadi jembatan penghubung yang membantu peserta didik tingkat dasar untuk mendefinisikan dan memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu DETIK (Domino Matematika) materi penjumlahan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran baik dilihat dari segi media dan materi. Selain itu setelah menggunakan media pembelajaran respon dan pemahaman peserta didik sangat baik dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan. Dengan adanya hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu juga diharapkan media kartu DETIK (Domino Matematika) materi penjumlahan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menambah referensi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Aulia Robiah., & Kowiyah, K. (2021). *Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2370-2376.
- Atmoko, Sigit Widhi, Cahyadi, Fajar., & Listyarini, Ikha. (2017). *Pengembangan Media Utama Ular Tangga Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 4(1), 119.
- Mumpuni, Atikah, & Supriyanto, Agus. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi peserta didik Kelas V Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 29(1), 88-101.
- Republik Indonesia. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Jakarta.
- Tatminingsih, Sri. (2011). *Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 183-190.