

PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS III SDN 33 PALEMBANG

EMI ARYANI

2020143396

ABSTRAK

Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan terkait kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Keberhasilan media pembelajaran, khususnya dalam membangkitkan minat belajar matematika siswa, menjadi tujuan utama penelitian ini. Media yang dikembangkan adalah kartu domino, yang diimplementasikan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas III B SD Negeri 33 Palembang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kartu domino yang dikembangkan sangat valid dan praktis, dengan nilai kevalidan rata-rata 90,42% dari 6 aspek yang dinilai oleh 3 validator, serta hasil uji coba menunjukkan tingkat praktis yang tinggi: 93,88% untuk uji coba one to one dan 91,6% untuk uji coba small group, dengan total keseluruhan uji coba mencapai 92,74%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu domino untuk pembelajaran matematika ini efektif dalam aspek validitas dan praktisnya.

Kata Kunci: Kartu Domino, Matematika, Pengembangan