

EXECUTIVE SUMMARY

**DEVELOPMENT OF DOMINO CARD GAME MEDIA IN
MATHEMATICS CLASS IV SD.**

Oleh:
SISKA SYOLINA
NPM. 1610013411137



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
ARTIKEL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD**

Oleh :
SISKA SYOLINA
NPM : 1610013411137

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD**" untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, Oktober 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



KIKKE AYUSRIH, M.Pd

Pembimbing II



Syafni Gustina Sari, M.Pd

Executive Summary

Syolina,Siska. 2020. “Pengembangan Media Permainan Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing: 1. Rieke Alyusfitri, S.Pd., M.Si.
2. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media permainan kartu domino pada materi pengukuran sudut pada mata pelajaran matematika. Karena pada umumnya sekolah masih menggunakan rol busur untuk materi pengukuran sudut yang kurang menarik bagi siswa. Hestuaji (2014:2) mengemukakan bahwa “kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD”

Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan penelitian adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan pendesiminasian (*desseminatte*). Karena keterbatasan peneliti, maka penelitian ini dibatasi menjadi model 3-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Jenis data pada penelitian ini adalah data primer. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh secara langsung dari dosen diambil melalui angket validitas. Data primer tersebut yaitu skor validasi dari dosen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Permainan Kartu Domino pada Materi Pengukuran Sudut pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD berada pada kriteria sangat valid dengan presentase penilaian rata-rata validitas sebesar 83,5%. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Permainan Kartu Domino pada Materi Pengukuran Sudut pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD yang dihasilkan sudah valid.

Kata Kunci: media permainan kartu domino, pembelajaran matematika

Executive Summary

Syolina,Siska. 2020. "Development of Domino Card Game Media in Mathematics for Class IV SD" Thesis for Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: 1. Rieke Alyusfitri, S.Pd., M.Si.
2. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

This study aims to produce learning media, namely domino card game media on angle measurement material in mathematics subjects. Because in general schools still use arc rollers for angle measurement material that is less attractive to students. Hestuaji (2014: 2) suggests that "domino cards are a learning medium that can be used to attract students' interest in learning mathematics. Based on this, the researchers conducted development research with the title" Domino Card Game Media Development in Class Mathematics Subjects. IV SD "

This type of research uses Research and Development (R&D). The research development model is 4-D development model which consists of four stages, namely the stage of defining the design, developing, and disseminating. Due to the limitations of researchers, this study is limited to a 3-D model, namely define, design, and develop. The type of data in this study is primary data. Primary data in question is data obtained directly from lecturers taken through a validity questionnaire. The primary data is the lecturer.

The results showed that the Domino Card Game Media on Angle Measurement Material in Mathematics for Class IV Elementary School Students was in very valid criteria with an average percentage assessment of validity of 83.5%. From this research, it can be concluded that the resulting Domino Card Game Media Development on Angle Measurement in Mathematics for Class IV Elementary Students is valid.

Keywords : domino card game media, mathematics learning

DAFTAR PUSTAKA

- Syolina,Siska. 2020. “Pengembangan Media Permainan Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
- Hestuaji. 2014. “Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. Skripsi. Tidak dipublikasikan Surakarta”: PGDS FKIP Universitas Sebelas Maret.