

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF MEDIA MATEMATIKA
KARTU DOMINO PADA MATERI PENJUMLAHAN KELAS 2 SD
NEGERI 05 NANGGALO TARUSAN**

Oleh:
Zilfa Muflihati
NPM. 2110013411057



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF MEDIA MATEMATIKA KARTU DOMINO PADA MATERI PENJUMLAHAN KELAS 2 SD NEGERI 05 NANGGALO TARUSAN

Oleh:
Zilfa Muflihati
NPM. 2110013411057

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Edukatif Media Matematika Kartu Domino pada Materi Penjumlahan Kelas 2 Sd Negeri 05 Nanggalo Tarusan. Untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang 20 Maret 2025

Disetujui oleh dosen

Pembimbing



Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Zilfa Muflihathi. 2025. "Pengembangan Permainan Edukatif Media Matematika Kartu Domino pada Materi Penjumlahan Kelas 2 Sd Negeri 05 Nanggalo Tarusan " Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Menurut Hidayat, Siti Khayroiyyah, (2018:15-19) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang melatih siswa agar berfikir secara sistematis, karena menghitung akan menjadi bagian dari aktifitas manusia dan sering bermasalah pada siswa. Adapun rendahnya kemampuan matematika siswa seperti banyaknya siswa yang tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep dasar matematika, minat dan motivasi yang rendah pada siswa, serta metode pengajaran yang kurang efektif, maka guru lebih aktif lagi merancang suatu media sebagai sumber belajar.

Berdasarkan teori Danianti (2020:59), kartu domino adalah permainan yang balok-balok dengan nilai 1-6. Disini peneliti mengubah isi dan desain kartu domino dengan operasi hitung penjumlahan sehingga dapat menarik perhatian rasa ingin tahu siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran kartu domino tersebut. Kartu domino merupakan permainan yang disukai kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan kartu domino, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2009:407) "*Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh 2 validator mempunyai hasil validasi dengan rata-rata 82,91% kriteria valid dan layak digunakan untuk kelas II SD. Respon guru dan respon peserta didik terhadap permainan edukatif

media matematika kartu domino pada kelas II SD sudah memenuhi kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata persentase **92,80%** yang berarti bahwa media yang dikembangkan tersebut **sangat praktis** dalam permainan edukatif media matematika kelas II SD.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Kartu Domino, Matematika

Zilfa Muflihati. 2025. "Development of Educational Games of Domino Card Mathematics Media on Addition Material for Grade 2 of Sd Negeri 05 Nanggalo Tarusan" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

According to Hidayat, Siti Khayroiyah, (2018:15-19) mathematics is a science that trains students to think systematically, because calculating will be part of human activities and is often problematic for students. As for the low mathematical abilities of students, such as many students who do not have a strong understanding of basic mathematical concepts, low interest and motivation in students, and less effective teaching methods, teachers are more active in designing media as a learning resource.

Based on Danianti's theory (2020:59), domino cards are a game of blocks with values 1-6. Here the researcher changes the contents and design of domino cards with addition arithmetic operations so that they can attract students' curiosity, as well as increase students' motivation to learn about the domino card learning media. Domino cards are a game that is popular among children, teenagers, and adults and can be used as an effective learning medium. By using domino cards, students can understand the material better and improve their thinking skills and increase students' interest in learning.

This research is a development research or Research and Development (R&D) which aims to produce or develop a particular product. According to Sugiyono (2009:407) "Research and Development (R&D) is a research method used to produce a particular product, and test the effectiveness of the product.

The assessment of learning media conducted by 2 validators has an average validation result of 82,91% with valid criteria and is suitable for use in grade II of elementary school. The teacher's response and the student's response to the educational game of domino card mathematics media in grade II of elementary school have met the criteria of being very practical with an average percentage

value of 92.80% which means that the media developed is very practical in the educational game of mathematics media in grade II of elementary school.

Keywords: Development, Media, Domino Cards, Mathematics

REFERENCES

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. Al-Ta Lim Journal, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. *Puitika*, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalisasikan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. MANAZHIM, 4(1), 133-144.

- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah dalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 2(1), 12-25.
- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis. *Journal on Education*, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang. Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.