



# JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 241 - 251

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino Edukatif pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar

Nyoman Wira Tri Suadnyana<sup>1✉</sup>, Komang Sujendra Diputra<sup>2</sup>, Alexander Hamonangan Simamora<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha<sup>1,2</sup>

Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha<sup>3</sup>

E-mail: [wiratrисуadnyana@gmail.com](mailto:wiratrисуadnyana@gmail.com)<sup>1</sup>, [komangsujendra.diputra@undiksha.ac.id](mailto:komangsujendra.diputra@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alexander.simamora@undiksha.ac.id](mailto:alexander.simamora@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pembelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar di kelas III Sekolah Dasar masih menunjukkan rendahnya pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik akibat minimnya media permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu domino edukatif serta mengukur validitas dan kepraktisannya. Gap penelitian terletak pada keterbatasan pengembangan media domino khusus untuk materi sisi dan sudut bangun datar pada siswa kelas rendah. Keunikan penelitian ini adalah integrasi konsep tersebut ke dalam permainan sederhana, kontekstual, dan sesuai tahap operasional konkret anak. Penelitian menggunakan model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi). Hasil menunjukkan validitas sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,79 (ahli materi) dan 4,95 (ahli media). Kepraktisan sangat praktis: 96% (guru), 95,16% (uji perorangan), serta 93,55% (uji kelompok kecil). Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini belum mengukur efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, media kartu domino edukatif layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika di Sekolah Dasar untuk pemahaman konsep yang lebih konkret dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** kartu domino edukatif, permainan edukatif, unsur-unsur bangun datar.

### Abstract

*Mathematics learning of flat shape elements in third grade elementary school still shows low conceptual understanding and student activity due to the lack of educational games. This study aims to develop educational domino cards and measure their validity and practicality. The research gap lies in the limited development of domino media specifically for teaching the sides and angles of flat shapes to lower grade students. The uniqueness of this research is the integration of these concepts into a simple, contextual game that is appropriate for children's concrete operational stage. The research used the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results show very high validity with an average score of 4.79 (subject matter experts) and 4.95 (media experts). The practicality is very practical: 96% (teachers), 95.16% (individual test), and 93.55% (small group test). The media was rated as easy to use, interesting, and effective in increasing student engagement. However, this study did not measure the effectiveness in terms of quantitative improvement in learning outcomes. Therefore, educational domino cards are suitable for use as an alternative for mathematics learning in elementary schools to promote a more concrete and enjoyable understanding of concepts.*

**Keywords:** educational domino cards, educational games, elements of flat shapes.

Copyright (c) 2026 Nyoman Wira Tri Suadnyana, Komang Sujendra Diputra,  
Alexander Hamonangan Simamora

✉ Corresponding author :

Email : [wiratrисуadnyana@gmail.com](mailto:wiratrисуadnyana@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11632>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 1 Tahun 2026  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada era modern memiliki peran penting untuk membangun kecakapan berpikir kritis, sistematis, serta konseptual peserta didik, khususnya melalui pembelajaran matematika (Patandung & Panggua, 2022). Pernyataan ini didukung dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa tujuan dari pendidikan yaitu mampu mengembangkan potensi dalam diri setiap peserta didik sehingga menjadi manusia yang bertakwa, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Khunaifi, 2019). Oleh karena itu, kualitas pendidikan pada setiap jenjangnya khususnya Sekolah Dasar, menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Seiring adanya perubahan zaman, kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan. Salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka yang dirancang agar pendidik dapat leluasa dalam menyesuaikan pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik (Hermawan dkk., 2020). Pada jenjang Sekolah Dasar, matematika bukan hanya berguna untuk sarana penguasaan keterampilan berhitung, namun sebagai dasar pengembangan kemampuan berpikir spasial dan pemecahan masalah dalam konteks kehidupan nyata (Widiarta dkk., 2024). Banyak materi matematika yang memiliki peran penting pada kelas III Sekolah Dasar yaitu salah satunya unsur-unsur bangun datar, yang mencakup pengenalan sisi, sudut, dan karakteristik bangun dua dimensi (Simbolon dkk., 2022). Materi ini bersifat abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik kelas rendah dalam rentan tahap operasional konkret (Sumilat dkk., 2022).

Berbagai penelitian relevan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret, interaktif dan inovatif dapat membantu memahami konsep matematika secara lebih bermakna. Penelitian Setiawan dkk., (2020) mengungkapkan bahwa media kartu domino dapat membantu mengonsepsikan materi matematika sekolah dasar karena melibatkan aktivitas mencocokkan konsep secara langsung. Penelitian Shintya dkk., (2022) juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif permainan kartu domino terhadap pemahaman matematika dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Selain itu, penelitian internasional oleh (Widiarta dkk., 2024) menegaskan bahwasannya aktivitas dengan media konkret serta visualisasi mampu dengan signifikan mengembangkan kemampuan konsep geometri pada siswa Sekolah Dasar. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa media permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus mengembangkan media kartu domino untuk berbagai materi matematika di Sekolah Dasar, seperti pecahan, operasi hitung bilangan cacah serta bangun ruang atau bangun datar secara umum. Belum banyak pengembangan yang secara spesifik menargetkan materi unsur-unsur bangun datar (khususnya sisi dan sudut) untuk peserta didik kelas III. Media yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu umumnya berupa kartu domino sederhana atau modifikasi tanpa adanya integrasi *board game*, mini kuis evaluasi, atau penyesuaian mendalam dengan karakteristik kognitif anak kelas rendah yang memerlukan visualisasi sederhana dan aktivitas manipulatif langsung (Fauziyah, 2021). Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat celah penelitian yang menunjukkan perlunya pengembangan media permainan edukatif yang secara khusus dirancang untuk membantu pemahaman konsep sisi dan sudut bangun datar melalui aktivitas bermain yang sederhana dan kontekstual.

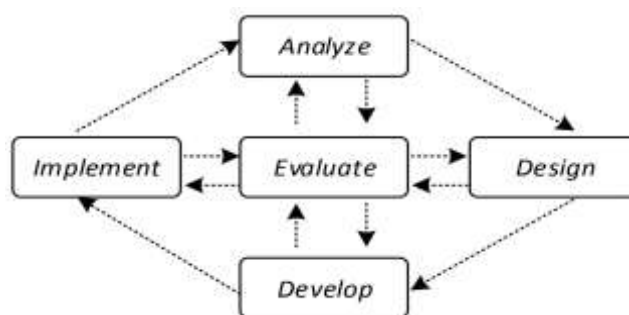
Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu domino edukatif yang mengintegrasikan dengan papan permainan (*board game*) dan mini kuis reflektif serta konsep unsur-unsur bangun datar ke dalam permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Media tidak hanya menekankan kesesuaian materi dan tampilan visual, tetapi juga dirancang agar praktis digunakan saat pembelajaran baik guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran di kelas (Sabella dkk., 2022).

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara di kelas III SDK Budi Rahayu yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik dan hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi unsur-unsur bangun datar. Data ulangan harian selama tiga tahun ajaran (2022-2025) menunjukkan bahwa persentase siswa dengan nilai  $\leq$  KKM pada sub materi sisi berkisar 56,25% - 86,67% dan pada sub materi sudut berkisar 50,00% - 60,00%, dengan rata-rata nilai terendah mencapai 60,06 (materi sisi) dan 66,66 (materi sudut) pada tahun ajaran 2024/2025. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang menekankan pemahaman spasial konkret dan realitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya upaya menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang valid, praktis, dan relevan dalam mengonsepsikan materi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu melalui penelitian ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran kartu domino edukatif untuk materi unsur-unsur bangun datar pada kelas III Sekolah Dasar. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDK Budi Rahayu pada tanggal 5 Januari 2026. Penelitian dilakukan secara langsung di sekolah agar peneliti memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung. Proses penelitian mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga evaluasi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Melalui rangkaian tahapan tersebut, media yang dikembangkan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Subjek penelitian terdiri atas 2 ahli materi, 2 ahli media, 1 guru wali kelas III, serta peserta didik kelas III SDK Budi Rahayu. Ahli materi dipilih berdasarkan kriteria memiliki latar belakang pendidikan guru Sekolah Dasar atau matematika SD, pengalaman mengajar minimal 5 tahun, dan pemahaman mendalam tentang materi unsur-unsur bangun datar. Ahli media dipilih berdasarkan kompetensi di bidang teknologi pendidikan atau pengembangan media pembelajaran, dengan pengalaman relevan dalam desain dan evaluasi media edukatif. Guru sebagai praktisi dipilih karena merupakan wali kelas III yang langsung mengajar materi tersebut. Peserta didik untuk uji kepraktisan melibatkan 6 siswa pada uji perorangan dan 9 siswa pada uji kelompok kecil, dipilih secara *purposive* sampling dengan kriteria siswa aktif, terdaftar reguler, dan bersedia berpartisipasi secara sukarela.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Pengembangan media dilaksanakan menggunakan tahapan ADDIE diantaranya tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi peserta didik. Tahap perancangan meliputi penyusunan desain kartu domino, materi unsur-unsur bangun datar, dan aturan permainan. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap pengimplementasian dilakukan melalui respon guru dan uji perorangan serta kelompok kecil pada peserta didik. Pada tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan respon pengguna untuk menyempurnakan media.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket uji validitas dan angket respon (uji kepraktisan) menggunakan skala Likert 1-5 (1 = Sangat tidak baik, 2 = Tidak baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat baik). Instrumen angket telah diuji validitas isinya terlebih dahulu oleh 2 *judges* instrumen sebelum digunakan, dengan hasil koefisien validitas isi 1.00 (kategori sangat tinggi). Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase guna mengklasifikasikan kategori validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini hanya mencakup uji validitas dan kepraktisan media, sehingga belum melakukan uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (tidak ada analisis inferensial atau uji eksperimen). Keabsahan data dijaga melalui proses validasi ahli dan konsistensi hasil respon dari guru dan peserta didik. Kajian pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan etika dalam penelitian, yaitu dengan seizin dari pihak sekolah secara resmi, menyampaikan tujuan serta prosedur penelitian kepada guru dan peserta didik, serta memastikan partisipasi bersifat sukarela tanpa paksaan.




## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah telah dikembangkannya media pembelajaran kartu domino edukatif yang dirancang sebagai pendukung pembelajaran matematika pada materi unsur-unsur bangun datar di kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, pelaksanaan uji coba, dan evaluasi secara berkelanjutan (Sugihartini & Yudiana, 2018). Tujuan diterapkannya model ini agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik dan tuntutan materi pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (Aryani dkk., 2024) pengumpulan data dilakukan melalui lembar penilaian validitas yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Hasil data angket yang diperoleh kemudian dijabarkan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas media dari aspek validitas dan kepraktisan.

Pada tahap perancangan, pengembangan media kartu domino edukatif diawali dengan penyusunan rancangan visual dan alur permainan yang dituangkan dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai acuan dalam menentukan isi kartu, bentuk penyajian materi, serta mekanisme permainan agar menyesuaikan tujuan dari pembelajaran dan kemampuan kognitif peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Desain media menekankan prinsip pembelajaran melalui permainan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi adanya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya *storyboard*, pengembangan media dapat dilakukan secara terarah dan sistematis. Media kartu domino yang dihasilkan memuat konsep unsur-unsur

bangun datar, khususnya sisi dan sudut, yang disajikan melalui ilustrasi sederhana, simbol, dan aturan permainan yang mudah dipahami oleh peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Media Kartu Domino Edukatif**

Tampilan	Keterangan
<p>Tampilan Depan Kartu Domino</p> 	<p>Memuat bingkai, soal, dan jawaban yang berfungsi untuk melatih pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur bangun datar melalui aktivitas mencocokkan kartu secara interaktif.</p>
<p>Tampilan Belakang Kartu Domino</p> 	<p>Dirancang dengan tampilan seragam dan sederhana untuk menjaga konsistensi visual serta memudahkan penggunaan kartu saat permainan berlangsung.</p>
<p>Tampilan Depan Kartu Mini Kuis</p> 	<p>Berisi soal singkat yang digunakan sebagai evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi unsur-unsur bangun datar selama permainan.</p>
<p>Tampilan Belakang Kartu Mini Kuis</p>	<p>Menampilkan elemen hiasan dan teks “Mini Kuis” sebagai identitas kartu sekaligus pembeda dari kartu domino edukatif.</p>



Tampilan Boardgame



Petunjuk Penggunaan



Berisi judul, penjelasan permainan, elemen hiasan, area peletakan kartu domino dan mini kuis, serta logo “START” dan “Mini Kuis” sebagai penanda alur permainan

Memuat judul, langkah-langkah penggunaan, tips bermain, dan keterangan logo pada boardgame untuk membantu guru dan peserta didik menggunakan media secara tepat.

Menampilkan identitas institusi, nama media, visual media, nama penyusun, dan deskripsi singkat sebagai informasi awal mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran.

Pada Tabel 1 menampilkan rancangan media kartu domino edukatif yang dikembangkan sebagai media pada materi unsur-unsur bangun datar dalam pembelajaran matematika di kelas III. Rancangan media ini disusun dengan memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konten materi yang disajikan. Setiap komponen media dirancang untuk mendukung aktivitas belajar melalui permainan yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Rancangan ini menjadi acuan utama dalam proses pengembangan media sebelum dilakukan uji validitas dan uji kepraktisan. Selanjutnya, kualitas media yang telah dikembangkan dievaluasi melalui penilaian ahli dan respon pengguna.

**Tabel 1. Hasil Validitas dan Kepraktisan Media Kartu Domino Edukatif**

Aspek Penilaian	Penilai	Hasil	Kategori
Validasi Materi	Ahli Materi	4,79	Sangat Tinggi
Validasi Media	Ahli Media	4,95	Sangat Tinggi
Uji Kepraktisan	Guru	96%	Sangat Praktis
Uji Kepraktisan	Peserta Didik (Uji Perorangan)	95,16%	Sangat Praktis
Uji Kepraktisan	Peserta Didik (Uji Kelompok Kecil)	93,55%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino edukatif memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik. Temuan tersebut selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa peserta didik Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal apabila melibatkan kegiatan manipulatif serta pengalaman belajar secara langsung (Marinda, 2020). Media kartu domino edukatif memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam memahami konsep sisi dan sudut melalui aktivitas mencocokkan kartu dan permainan, sehingga konsep geometri yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih nyata.

Data hasil kevalidan ahli materi menyatakan bahwasannya kartu domino edukatif sebagai media sangat baik dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator pembelajaran pada materi unsur-unsur bangun datar. Konsep sisi serta sudut yang disajikan dalam media telah memenuhi kebenaran konsep matematika dan disusun secara sistematis. Penyajian materi juga telah disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kesesuaian konten dengan karakteristik peserta didik merupakan prasyarat penting dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (Adriilian dkk., 2024). Dengan demikian, dari aspek materi, media kartu domino edukatif dinyatakan layak digunakan dan terbukti valid.

Hasil dari data tingkat kevalidan ahli media menunjukkan bahwa media kartu domino edukatif memiliki tampilan dengan visual yang sesuai serta menarik minat peserta didik kelas rendah. Penggunaan warna, ilustrasi, dan tipografi dinilai mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Aturan permainan disajikan secara sederhana dan mudah dipahami sehingga memudahkan proses implementasi di kelas. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan aspek keterbacaan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan (Dewi dkk., 2024). Oleh karena itu, media kartu domino edukatif memperoleh kategori sangat valid dari aspek media.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan respon sangat positif pada pemanfaatan kartu domino edukatif sebagai media belajar matematika. Penilaian guru menyatakan bahwa media kartu domino ini sangat membantu dalam menyampaikan materi secara konkret dan mengurangi dominasi metode ceramah. Penggunaan media juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik memberikan respon sangat baik karena media mudah digunakan, menyenangkan, dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dalam pembelajaran matematika (Marian & Yansyah, 2021).

Hasil kajian ini juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi mengembangkan pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Penggunaan permainan edukatif memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui kegiatan eksplorasi dan interaksi sosial. Media kartu domino edukatif mendukung proses tersebut karena melibatkan aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, serta pemecahan masalah sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peserta didik (Aminah dkk., 2022).

Ditinjau dari sudut pandang teori media pembelajaran, media berperan sebagai sarana penyampai pesan pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang berkualitas mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Setiawan dkk., 2020). Tingginya skor kepraktisan menunjukkan bahwa media kartu domino edukatif mampu menjalankan peran tersebut secara optimal. Media ini tidak hanya menarik dari segi tampilan visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterkaitan antara pengalaman belajar dengan pemahaman konsep (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya tentang kartu domino edukatif. Setiawan dkk., (2020) dan Shintya dkk., (2022) menunjukkan kartu domino efektif untuk pecahan pada kelas III–IV, dengan peningkatan pemahaman dan keaktifan melalui pencocokan konsep. Namun, penelitian tersebut fokus pada materi operasi hitung atau pecahan (kelas III–IV atau lebih tinggi), sedangkan penelitian ini spesifik pada unsur-unsur bangun datar (sisi dan sudut) untuk kelas III, dengan tambahan *board game* dan mini kuis yang belum umum pada studi serupa. Hal ini membuat media lebih kontekstual untuk geometri dasar, di mana siswa kelas rendah memerlukan manipulasi konkret sesuai tahap operasional konkret Piaget (Marinda, 2020). Pendekatan konstruktivistik juga terdukung, karena siswa membangun pemahaman melalui interaksi sosial, diskusi, dan eksplorasi selama permainan (Aminah dkk., 2022).

Secara praktis, media ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengurangi penerapan metode konvensional, meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, dan menyajikan konsep abstrak secara nyata dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Guru dapat mengintegrasikannya dalam pembelajaran harian atau remedial, terutama di sekolah dengan sumber daya terbatas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus materi dan karakteristik peserta didik sasaran. Penelitian sebelumnya umumnya mengembangkan media kartu domino pada materi pecahan atau bilangan bulat serta diterapkan pada peserta didik kelas tinggi

Sekolah Dasar Shintya dkk., (2022). Penelitian ini secara khusus mengembangkan media kartu domino edukatif pada materi unsur-unsur bangun datar untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, perancangan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah, baik dari aspek visual maupun tingkat kompleksitas aturan permainan. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya unsur kebaruan dalam penelitian yang dilakukan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian internasional yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas konkret efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri pada siswa Sekolah Dasar (Widiarta dkk., 2024). Aktivitas bermain memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman spasial dan visual secara lebih optimal. Media permainan membantu peserta didik membangun konsep geometri melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan media kartu domino dalam konteks pembelajaran geometri. Hal ini menunjukkan relevansi penelitian dalam konteks nasional maupun internasional.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penelitian mengembangkan media dalam pembelajaran matematika yang dipadukan dengan permainan edukatif. Pada penelitian ini memperkaya kajian tentang implementasi teori konstruktivistik dan perkembangan kognitif dalam pembelajaran matematika. Secara praktis, media kartu domino edukatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pengembangan media yang valid dan praktis pada pembelajaran. Media ini membantu guru menyajikan materi geometri secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini mendorong partisipasi positif peserta didik pada pembelajaran di kelas (Sulistiyawati dkk., 2022).

Meskipun demikian, terdapat keterbatasan pada penelitian ini. Uji dilakukan pada skala terbatas melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian ini juga belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sehingga penelitian ini lebih difokuskan pada validitas dan kepraktisan daripada dampak langsung pada prestasi akademik. Saran untuk penelitian lanjutan adalah uji efektivitas pada sampel skala besar.

Dari perolehan hasil skor dan pemaparan tersebut, didapati kesimpulan bahwasannya tingkat kevalidan serta kepraktisan dari adanya pengembangan kartu domino edukatif berada pada kategori yang sangat tinggi. Media ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai sarana pembelajaran matematika pada materi unsur-unsur bangun datar bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas pada pembelajaran. Media ini juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mengonsepk materi geometri dasar dengan lebih nyata serta berkesan. Oleh karena itu, kartu domino edukatif berpotensi menjadi sebuah media pembelajaran yang bermakna bagi siswa di kelas.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran kartu domino edukatif yang valid dan sangat praktis untuk mendukung pemahaman materi unsur-unsur bangun datar (khususnya konsep sisi dan sudut) pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Media ini dinilai sangat valid oleh ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respon sangat positif dari guru dan peserta didik, sehingga

- 250 *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino Edukatif pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar – Nyoman Wira Tri Suadnyana, Komang Sujendra Diputra, Alexander Hamonangan Simamora*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11632>

mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep secara konkret dan menyenangkan. Kebaruan utama terletak pada integrasi konsep sisi dan sudut ke dalam permainan edukatif yang sederhana, kontekstual, dilengkapi *board game* dan mini kuis, serta disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak kelas rendah. Media ini berpotensi menjadi alternatif efektif bagi guru dalam mengurangi pendekatan konvensional dan memperkaya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan dilakukan uji efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif serta penerapan pada materi atau jenjang pendidikan lain agar manfaatnya dapat digeneralisasi lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDK Budi Rahayu yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas III dan peserta didik yang telah berpartisipasi serta membantu kelancaran proses pengumpulan data. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan validator ahli materi serta ahli media atas masukan dan saran yang diberikan dalam proses pengembangan media kartu domino edukatif sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., & Prabowo, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jrip: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i2.1444>
- Aminah, S., Panjaitam, F. C., Zakariyya, S., & Silvina, N. (2022). Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 244–246. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i3.4297>
- Aryani, E., Firdaus, M., & Rosmiyati, E. (2024). Kartu Domino Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iii. *Education Journal*, 4(3), 391–396. <https://doi.org/10.36636/Primed.V4i3.4917>
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V4i2.64378>
- Fauziyah, I. (2021). Pengembangan Media Kubo (Kubus Balok Domino) Terhadap Konsep Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(3), 1792–1801.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/Lb.V3i3>
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 34–44. <https://doi.org/10.22373/Jm.V10i1.4720>
- Khunaifi, A. Y. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 13(2), 81–102. <https://doi.org/10.30984/Jii.V13i2.972>

- 251 *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino Edukatif pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar – Nyoman Wira Tri Suadnyana, Komang Sujendra Diputra, Alexander Hamonangan Simamora*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11632>
- Marian, F., & Yansyah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). Analisis Masalah-Masalah Pendidikan Dan Tantangan Pendidikan Nasional. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 794–805.
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 132–140.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 2623–2685. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Shintya, E., Jaenudin, A., & Sutarman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sd Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Simbolon, S., Sapri, S., & Sapri, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas Iv Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510–2515. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2081>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sulistiyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 892–905. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5341>
- Sumilat, J. M., Kumolontang, D., & Rompah, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7159–7167. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.4017>
- Widiarta, I. G. K. A. A. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali-Based Electronic Student Worksheets On Geometry Topic For Second Grade Of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74010>