

**PENGARUH PENGGUNAN MEDIA DOMINO
MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS II DI SDN 101117
MONDANG BARINGIN**



Skripsi

Diajukan Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

HAPNI SAHRI NASUTION

NIM: 2220500190

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2026

**PENGARUH PENGGUNAN MEDIA DOMINO
MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS II DI SDN 101117
MONDANG BARINGIN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

HAPNI SAHRI NASUTION

NIM: 2220500190

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO
MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS II DI SDN 101117
MONDANG BARINGIN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

HAPNI SAHRI NASUTION

NIM: 2220500190

PEMBIMBING I

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 197007082005011004

PEMBIMBING II

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 198903192023212032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi

an. Hapni Sahri Nasution

Padangsidempuan, Juni 2026

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Hapni Sahri Nasution yang berjudul ***"Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin"*** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I


Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 197007082005011004

PEMBIMBING II


Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 198903192023212032

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hapni Sahri Nasution
NIM : 2220500190
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2026
Saya yang Menyatakan,



Hapni Sahri Nasution
NIM. 2220500190

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hapni Sahri Nasution
NIM : 2220500190
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul ***Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin*** Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Hapni Sahri Nasution

NIM. 2220500190



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Hapni Sahri Nasution
NIM : 2220500190
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin.

Ketua

Nusri Hayati, M.A.
NIP. 198509062020122003

Sekretaris

Ade Suhendra, M.Pd.
NIP. 198811222023211017

Anggota

Nusri Hayati, M.A.
NIP. 198509062020122003

Ade Suhendra, M.Pd.
NIP. 198811222023211017

Hj. Hamidah, M.Pd.
NIP. 197206022007012209

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indesk Prediksi Kumulatif

Predikat

: Ruang F Aula FTIK Lantai 2

: Kamis, 25 Juni 2026

: 15.00 WIB s.d Selesai

: Lulus/79,5 (B)

: 3. 86

: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO
MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS II SDN 101117
MONDANG BARINGIN**

NAMA : Hapni Sahri Nasution
NIM : 2220500190

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan,

Juni 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M.Hum

NIP 19840815 200912 1 005

ABSTRAK

Nama : Hapni Sahri Nasution

NIM : 2220500190

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin

Penelitian ini di latar belakang Rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin pada materi penjumlahan dan pengurangan menjadi latar belakang penelitian ini. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media konkret menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi. Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dan tujuan Penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui : Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Domino Matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin yang dipilih sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *Paired Sample t-Test* melalui SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum penerapan media Domino Matematika adalah 55,20 (kategori Cukup, dengan 64% siswa belum mencapai KKM), sedangkan rata-rata nilai *posttest* setelah penerapan media meningkat menjadi 80,00 (kategori Baik, dengan 88% siswa mencapai KKM). Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 10,382 > t_{tabel} 2,064 dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Domino Matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

Kata Kunci : Media Domino, Kemampuan Berhitung, penjumlahan dan pengurangan,

ABSTRACT

Name : Hapni Sahri Nasution

NIM : 2220500190

Title : The Effect of using Mathematical Domino Media on the Numeracy Skills of Second Grade Students at SDN 101117 Mondang Baringin

The low numeracy skills of second-grade students at SDN 101117 Mondang Baringin, particularly in the topics of addition and subtraction, served as the background of this study. Conventional teaching methods and the limited use of concrete learning media resulted in students being passive and lacking motivation during the learning process. Based on the background of the problem, the formulation of the problem and the objectives of this research are to see and find out: Is there an influence of the use of Domino Mathematics learning media on the arithmetic abilities of class II students of SD Negeri 101117 Mondang Baringin. This study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 25 second-grade students at SDN 101117 Mondang Baringin selected as the experimental group. Data were collected using validated multiple-choice test instruments. Data analysis techniques included descriptive and inferential statistics, utilizing the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample t-Test hypothesis testing through SPSS version 26. The results indicated that the mean pretest score prior to the implementation of Mathematical Domino media was 55.20 (Fair category, with 64% of students below the minimum mastery criterion), while the mean posttest score following the intervention increased to 80.00 (Good category, with 88% of students reaching the minimum mastery criterion). The Paired Sample t-Test results showed a t-value of 10.382 > t-table 2.064, with a significance value (sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . Therefore, there is a significant effect of Mathematical Domino learning media on the numeracy skills of second-grade students at SDN 101117 Mondang Baringin.

Keywords: Media Domino, Numeracy Skills, Mathematic

ملخص البحث

الاسم : هفنى شهري ناسوتيون
رقم القيد : ٢٢٢٠٥٠٠١٩٠
موضوع البحث : أثر استخدام وسيلة الدومينو الرياضية التعليمية في تنمية مهارة الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الدولة الابتدائية ١٠١١١٧ موندانج بارينجين

انطلقت هذه الدراسة من ملاحظة انخفاض مهارة الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الدولة الابتدائية رقم ١٠١١١٧ موندانج بارينجين في موضوعي الجمع والطرح. ويعزى ذلك إلى اعتماد عملية التعليم على الأساليب التقليدية وقلة استخدام الوسائل التعليمية الملموسة، مما أدى إلى ضعف مشاركة التلاميذ وانخفاض دافعيتهم للتعلم. وانطلاقاً من هذه المشكلة، هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من وجود أثر لاستخدام وسيلة الدومينو الرياضية التعليمية في مهارة الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الدولة الابتدائية رقم ١٠١١١٧ موندانج بارينجين. اعتمدت الدراسة المنهج الكمي باستخدام تصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي وتكونت عينة الدراسة من ٢٥ تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الدولة الابتدائية رقم ١٠١١١٧ موندانج بارينجين، واختيروا بوصفهم مجموعة تجريبية. وتمثلت أداة البحث في اختبار موضوعي من نوع الاختيار من متعدد بعد التحقق من صدقه. واستخدمت في تحليل البيانات الإحصاءات الوصفية والاستدلالية، مع اختبار شايبير-ويلك للتحقق من التوزيع الطبيعي واختبار لاختبار الفرضية باستخدام برنامج الإصدار السادس والعشرين. وأظهرت نتائج الدراسة أن متوسط درجات التلاميذ في الاختبار القبلي قبل تطبيق وسيلة الدومينو الرياضية بلغ ٥٥.٢٠، وهو ضمن الفئة المنخفضة، في حين ارتفع متوسط درجاتهم في الاختبار البعدي بعد تطبيق الوسيلة إلى ٨٠.٠٠، وهو ضمن الفئة المتوسطة المرتفعة. كما أظهرت نتائج اختبار أن قيمة بلغت ١٠.٣٨٢ > قيمة البالغة ٢.٠٦٤، كما بلغت قيمة الدلالة الإحصائية ٠.٠٠٠ < من مستوى الدلالة ٠.٠٥، وبناءً على ذلك رفضت وقبلت وعليه، فإن استخدام وسيلة الدومينو الرياضية التعليمية أثراً ذا دلالة إحصائية في تنمية مهارة الحساب لدى تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الدولة الابتدائية رقم ١٠١١١٧ موندانج بارينجين.

الكلمات المفتاحية: وسيلة الدومينو التعليمية، مهارة الحساب، الجمع والطرح.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya. Sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang memberikan rahmatan lil' alamin bagi semua alam semesta ini.

Skripsi ini berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin”. Disusun guna melengkapi tugas-tugas dan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary Padangsidempuan.

Penyusunan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dalam penyusunan kata, kalimat maupun sistematika penelitiannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dan semoga skripsi ini memberi manfaat bagi peneliti dan pembacanya. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibuk Lili Nur Idah Sari, M.Pd.sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M. Ag sebagai Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Prof. Dr. H. Arbanur Rasyid, M.A., Wakil Rektor Akademik dan Kelembagaan. Prof. Dr. Darwis Harahap, S.H.I., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Bapak Dr. Hamka, M.Hum sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

4. Ibu Asriana Harahap, M.Pd sebagai ketua jurusan pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Dr Mariam Nasution, M.Pd sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat bagi peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan Seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah ikhlas memberikan Ilmu, motivasi, dukungan dan masukan yang bermanfaat.
7. Penghargaan teristimewa dan terimakasih yang tidak terhingga kepada kedua orangtua tercinta (Ayahanda Usman Nasution dan Ibunda tersayang Nur Hayani Dalimunthe) yang telah memberikan kasih sayang dan doa-doa mereka kepada peneliti, yang paling berjasa dalam hidup peneliti yang telah banyak berkorban serta memberi dukungan moral maupun material, semoga Allah SWT nantinya dapat membalas perjuangan mereka dengan selalu memberikan kesehatan kepada ayah tercinta dan ibu tercinta.
8. Saudara saudari tercinta Abang, kakak dan Adik penulis (Sahrial Nasution, Sahriana Nasution, S.Pd, Sahrida yanti Nasutin, S.E, Melisah Nasution, S.Pd, Abdul Rohim Nasution, Rasita Ruli Nasution yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan S1.
9. Teman- teman seperjuangan, kos pink (Putri bunga lestari Harahap, Ainur Rohima Putri Simamora, Misri Khoiriyah Lubis, Liza Sania Ritonga, dan Alpani Arbai Hasibuan) yang telah memberikan waktu untuk menjadi teman keluh kesah, dukungan semangat dan berjuang bersama menyelesaikan pendidikan S1 dan meraih kesuksesan.
10. Teman- teman program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan tahun 2022 yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

11. Terakhir untuk diri saya sendiri, terimakasih sudah berjuang, bertahan dan bertanggung jawab atas apa yang dimulai dan diakhiri sehingga bisa berada di tahap ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Amin yarabbalamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, 25 Juni 2026
Peneliti

Hapni Sahri Nasution
NIM. 2220500190

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
LEMBAR DEWAN PENGUJI MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Defenisi Operasional Variabel.....	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Ciri- ciri Media Pembelajaran	12
d. Pengelompokan Media Pembelajaran	13
e. Syarat dan Kriteria Media pembelajaran.....	14
2. Media Domino Matematika (Domat)	15
a. Pengertian Media Domino Matematika (Domat).....	15
b. Langkah- langkah Penggunaan Media Domino Matematika (Domat).....	19

c. Ciri Ciri Media Domino Matematika	20
d. Kekurangan dan Kelebihan DominonMatematika (Domat). 20	
3. Kemampuan Berhitung.....	22
a. Pegertian Kemampuan Berhitung.....	22
b. Penjumlahan	23
c. Pengurangan	24
d. Tahap Perkembangan Kognitif dan Representasi Belajar Matematika.....	25
e. Tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.....	26
f. Kesesuaian Media Domino Matematika dalam Pembelajaran.....	27
4. Teori Belajar Kontruktivisme	27
B. Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Jenis dan Metode Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	39
D. Instrumen Pengumpulan Data	40
E. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	45
F. Teknik Analisis Data	50
G. Sistematika Pembahasan	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Objek Umum Objek Penelitian	55
B. Deskripsi Data Penelitian	57
C. Analisis Data	65
1. Uji Normalitas.....	65
2. Uji Hipotesis.....	66
D. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	68

E. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Implikasi Penelitian.....	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel III.1 Desain Rencana Penelitian	38
Tabel III.2 Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda	43
Tabel III.3 Kategori Penilaian Berdasarkan Skor.....	44
Tabel III.4 Uji Validitas Pretest	47
Tabel III.5 Uji Validitas Posttest	47
Tabel IV.1 Distribusi Frekuensi Nilai Awal (pretest)	57
Tabel IV.2 Hasil Distribusi frekuensi interval prestetin	58
Tabel IV.3 Dustribusi Nilai Awal (Pretest).....	59
Tabel IV.4 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest)	61
Tabel IV.5 Hasil Distribusi frekuensi interval posttestin.....	62
Tabel IV.6 Dustribusi Nilai Akhir (posttest).....	63
Tabel IV.7 Uji Normalitas Tes Siswa	66
Tabel IV.8 Uji Hipotesis Paired Sample t-test.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Grafik Hasil <i>Pretest</i>	59
Gambar IV.2 Grafik Hasil <i>Posttest</i>	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan. Matematika tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan analitis, tetapi juga membangun keterampilan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah seperti kelas II, pembelajaran matematika difokuskan pada penguasaan konsep dasar operasi hitung, yaitu penjumlahan dan pengurangan, serta pengenalan pola bilangan. Penguasaan konsep-konsep dasar ini menjadi pondasi yang sangat penting bagi perkembangan kemampuan matematika siswa pada jenjang yang lebih tinggi.²

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah kesulitan guru dalam menyampaikan konsep abstrak kepada peserta didik yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui manipulasi benda-benda nyata dan pengalaman langsung, bukan melalui penjelasan abstrak semata.³ Selain itu, pembelajaran matematika di Indonesia masih banyak dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif. Kondisi ini berdampak pada

¹ A Fitri, "Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 2, no. 2 (2023): 442–447.

² A P Wulandari and dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.

³ C Chi Hyun and dkk, "Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan," *Journal of Industrial Engineering and Management Science Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020): 286–293.

menurunnya minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung siswa.⁴

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran adalah segala jenis sarana, perangkat, atau teknologi yang dikembangkan untuk menunjang proses belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, guna meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta keaktifan siswa terhadap materi pembelajaran.⁵ Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta meminimalkan kesulitan belajar, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori Konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman konsep, di mana media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa.⁶

Salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengajarkan keterampilan berhitung pada siswa kelas rendah adalah media domino matematika. Media domino merupakan alat manipulatif konkret yang terdiri atas kartu-kartu kecil dengan susunan titik pada kedua sisinya, yang dapat dipasangkan atau diatur untuk menggambarkan konsep-konsep dasar

⁴ N Rahayu, "Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12, no. 2 (2020): 93–100.

⁵ F A Sari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran," *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (2024): 414–421.

⁶ N Agustyaningrum and P Pradanti, "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2022): 44–58.

matematika. Dalam praktiknya, kartu domino dapat digunakan untuk menunjukkan operasi penjumlahan maupun pengurangan melalui pengamatan jumlah titik secara langsung dan menyenangkan.⁷ Sebagai alat manipulatif konkret, media domino memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas langsung, bukan sekadar melalui penjelasan verbal atau materi tertulis. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas II di SD Negeri 101117 Mondang Baringin, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah(belum tuntas). Dari 25 siswa kelas II, sebanyak 65% atau sekitar 16 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.⁹ Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, beberapa siswa masih kurang teliti dalam menghitung serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan soal matematika.

⁷ N S Murdaningrum and D Setyadi, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2023): 271–280.

⁸ N Normanastiti and A Febrianto, "Pengembangan Media 'KATUDOR' (Kartu Domino Perkalian) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro," *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 10664–10676.

⁹ SD Negeri 101117 Mondang baringin, . observasi awal 2 Agustus (2025).

Wali kelas II juga menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, sebagian besar siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut diperparah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas. Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih bersifat konvensional dengan hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar matematika siswa belum mencapai hasil yang optimal.¹⁰

Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media domino matematika dinilai sebagai alternatif yang tepat karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret sesuai tahap perkembangan kognitif siswa kelas II, mudah dibuat dari bahan yang tersedia, tidak bergantung pada teknologi canggih, serta dapat dimainkan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi sosial yang positif sebagaimana yang ditekankan dalam teori Konstruktivisme Vygotsky.¹¹ Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kemampuan berhitung sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul

¹⁰ Bito, N., and Masaong, A.K “Peran Media Pembelajaran Matematika Sebagai Teknologi Dan Solusi Dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi Dan Disruption,” *Jambura Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (2023): 88–97.

¹¹ A A Arafah, S Sukriadi, and A F Samsuddin, “Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023): 358–366.

“Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.”

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan matematika, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada kelas rendah. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta kemampuan berhitung siswa kelas rendah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, khususnya kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin masih rendah (belum tuntas). Sebanyak 65% atau sekitar 16 dari 25 siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin masih mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan soal matematika .
3. Sebagian besar siswa kelas II cenderung pasif, kurang aktif, dan mudah merasa bosan saat pembelajaran matematika berlangsung.

4. Proses pembelajaran matematika di kelas II masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan latihan soal di buku paket, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, Guru lebih banyak berperan sebagai pusat pembelajaran (teacher centered), sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti instruktur serta mengerjakan soal yang diberikan. Interaksi pembelajaran yang bersifat eksploratif dan partisipatif masih terbatas.¹²
5. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Penggunaan media berbasis permainan, seperti media domino matematika, belum pernah diterapkan dalam pembelajaran operasi hitung dasar. Padahal, siswa kelas rendah pada umumnya lebih mudah memahami konsep melalui media konkret dan aktivitas bermain.¹³

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media domino matematika terhadap kemampuan berhitung siswa, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.

¹² Observasi awal di kelas II SDN 101117 Mondang Baringin, 2 Agustus 2025, pukul 09.00 WIB pagi

¹³ Wawancara dengan wali kelas II SDN 101117 Mondang Baringin, ibu Nurhayati, 2 Agustus 2025, pukul 09.00 WIB

2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 siswa.
3. Kemampuan berhitung yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana sesuai dengan kompetensi dasar kelas II SD.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain Pre-test dan Post-test pada satu kelas (One Group Pre-test Post-test Design).

D. Definisi Operasional Variabel

Pada bagian ini, peneliti menjelaskan secara operasional tentang setiap variabel yang akan diteliti. Dari masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti menentukan dua jenis variabel yang diteliti, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas (independent) adalah variabel yang mempengaruhi, berupa penggunaan media Domino Matematika (X). Sedangkan variabel terikat (dependen) adalah tipe variabel yang jelas atau dipengaruhi oleh variabel bebas (independent), berupa kemampuan berhitung (Y).

1. Variabel Bebas (X): Media Pembelajaran Domino Matematika

Variabel pertama dalam penelitian ini adalah media Domino Matematika (X). Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Permainan ini akan membantu anak dalam melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu, kartu domino digunakan untuk menghafal fakta dasar

penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta digunakan untuk mengafal bangun-bangun geometri. Media pembelajaran dengan berbentuk kartu domino dalam hal ini, berupa soal-soal yang ditulis pada kartu yang mirip dengan kartu domino.

2. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan siswa dalam memahami dan melakukan operasi hitung dasar matematika, khususnya pada materi bilangan, penjumlahan, dan pengurangan yang sesuai dengan kompetensi siswa kelas II.

Secara operasional, kemampuan berhitung diartikan sebagai hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal- soal berhitung yang diukur melalui tes tertulis.

Indikator kemampuan berhitung meliputi:

- a. Siswa mampu menghitung jumlah benda dengan benar
- b. Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan sederhana
- c. Siswa mampu melakukan pengurangan bilangan sederhana
- d. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita sederhana.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin sebelum menggunakan media domino matematika?
2. Bagaimana kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin setelah menggunakan media domino matematika?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran domino matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin?

F. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin sebelum menggunakan media domino matematika.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin setelah menggunakan media domino matematika.
3. untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Domino Matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memperkuat teori-teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif, seperti domino matematika, dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik minat siswa.

b. Bagi siswa

Penggunaan media domino matematika (Domat) diharapkan dapat membantu siswa belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan, serta mengasah kemampuan berhitung mereka sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk mendorong inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika atau pengaruh media lain terhadap kemampuan kognitif siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti "perantara" atau "penyalur". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan.¹⁴

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, taperecorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung

¹⁴ Wulandari and dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *journal on education*, 5 no 2 (2023): 3928-3936.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 3.

materiinstruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁶

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar-mengajar ada berbagai manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mempermudah penyampaian materi.
- 2) Kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan jelas.
- 3) Komunikasi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas dan prestasi belajar.
- 6) Merangsang murid agar belajar kapan pun dan dimana pun.
- 7) Semakin tertarik untuk belajar.
- 8) Guru lebih produktif.¹⁷

c. Ciri- ciri Media Pembelajaran

Adapun Ciri- ciri Media Pembelajaran:

1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang disusun dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film.

2) Ciri Manipulatif

Ciri ini memungkinkan transformasi suatu kejadian atau objek dalam hal waktu, kecepatan, dan urutan. Kejadian yang berlangsung selama sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu singkat dengan teknik pengambilan gambar yang

¹⁶ Nana Sudjana Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015). hlm 1-2

¹⁷ Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar*, 2013. hlm 87- 88

dipercepat, atau sebaliknya suatu gerakan yang cepat dapat diperlambat agar lebih mudah dipahami.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.¹⁸

d. Pengelompokan Media Pembelajaran

Berikut beberapa pengelompokan media pembelajaran yaitu:

1) Media Visual

Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra pengelihatan. Jenis media ini teridiri dari:

a) Media gambar diam (still picture) dan grafis

Media ini adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol maupun gambaran. Yang termasuk ke dalam kelompok media ini adalah grafik, peta, diagram, poster, dan bagan.

b) Media papan

Media papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Yang dimaksud ke dalam media ini

¹⁸ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 17-18

adalah papan tulis, papan flanel, papan tempel, dan papan pameran.

c) Media dengan proyeksi

Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Yang dimaksud dalam media ini adalah slide, film strips, overhead projector, transparansi, dan mikro film serta mikrofische.

2) Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang didengar. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara-suara, Yang termasuk dalam jenis media ini adalah kaset, tape recorder, dan radio.

3) Media Audio Visual

Media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Yang termasuk ke dalam media ini adalah televisi dan video.¹⁹

e. Syarat dan Kriteria Media

- 1) Tahan lama
- 2) Bentuk dan warnanya menarik
- 3) Sederhana dan mudah dikelola
- 4) Ukurannya sesuai
- 5) Dapat menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk real, gambar, atau diagram
- 6) Sesuai dengan konsep matematika
- 7) Dapat memperjelas konsep matematika dan bukan sebaliknya
- 8) Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikirabstrak bagi siswa.

¹⁹ Nunuk Suyani Leo Agung, "Strategi Belajar Mengajar (Yogyakarta:Penerbit Ombak," 2012).

9) Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri.²⁰

2. Media Domino Matematika

a. Pengertian Media Domino Matematika

Media domino merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini biasanya berbentuk kartu-kartu kecil yang memiliki dua bagian dengan sejumlah titik atau angka tertentu pada setiap bagiannya. Dalam proses pembelajaran, kartu domino dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang membantu siswa memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, serta pengenalan pola bilangan. Penggunaan media domino dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa sehingga konsep matematika yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.²¹

Menurut Murdaningrum dan Setyadi (2023), media kartu domino merupakan alat manipulatif yang dapat disentuh, dipindahkan, dan digunakan secara langsung oleh siswa, sehingga mampu mengkonkretkan konsep matematika yang bersifat abstrak. Sejalan dengan itu, Normanastiti dan Febrianto (2024) menyatakan bahwa penggunaan media domino dalam pembelajaran matematika kelas rendah mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa karena

²⁰ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 18.

²¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung : Remaja Rosydakarya, 2014), hlm 2-3.

siswa dapat belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dan termotivasi.

Sebagai alat manipulatif konkret, media domino matematika memberikan representasi visual dan taktil dalam mengajarkan konsep matematika dasar. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui interaksi langsung dengan objek fisik, yang selaras dengan teori pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan bermakna.²²

Menurut Murdaningrum dan Setyadi (2023), media kartu domino merupakan alat manipulatif yang dapat disentuh, dipindahkan, dan digunakan secara langsung oleh siswa, sehingga mampu mengkonkretkan konsep matematika yang bersifat abstrak.²³ Sejalan dengan itu, Normanastiti dan Febrianto (2024) menyatakan bahwa penggunaan media domino dalam pembelajaran matematika kelas rendah mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dan termotivasi.

Media domino matematika sebagai salah satu bentuk media manipulatif tidak berdiri sendiri dalam pembelajaran matematika. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media manipulatif secara umum memiliki peran penting dalam membantu

²² Normanastiti and Febrianto, "Pengembangan Media 'KATUDOR' (Kartu Domino Perkalian) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiroinnovative journal of sicial science research, 4(4), 10664-10676

²³ Murdaningrum and Setyadi, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar." pedagogy, 8(1), (2023) hlm 273.

siswa memahami konsep-konsep matematika dasar. Media manipulatif merupakan alat bantu yang dapat disentuh, dipindahkan, dan digunakan secara langsung oleh siswa, sehingga mampu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak.

Menurut Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan benda nyata atau alat peraga yang dapat dimanipulasi secara langsung. Sejalan dengan itu, penggunaan berbagai media manipulatif seperti kepingan bilangan, papan hitung, balok matematika, kartu angka, serta alat peraga bangun datar dan ruang telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam matematika.

Selain media konkret, perkembangan teknologi juga menghadirkan media manipulatif berbasis digital yang interaktif. Media digital ini memungkinkan siswa untuk melakukan simulasi, visualisasi, serta eksplorasi konsep matematika dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan media manipulatif baik konkret maupun digital dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, media domino matematika merupakan salah satu alternatif media manipulatif yang efektif. Media ini memiliki karakteristik yang sama dengan media manipulatif lainnya, yaitu dapat digunakan secara langsung oleh siswa, bersifat konkret, serta

melibatkan aktivitas mental dan fisik. Melalui permainan domino, siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta bekerja sama dengan teman.

Sama halnya dengan domino biasa, permainan domino ini dapat dilakukan oleh 2-4 orang. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang diwakili oleh lingkaran-lingkaran berwarna merah. Pada domat ini, kartu tersebut berisi berbagai soal dan jawaban. Pada kartu domat, dibagi menjadi dua bagian yang sama, satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media domino dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika sekaligus mengembangkan keterampilan berhitung siswa di sekolah dasar.²⁴

Dalam hal ini, teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dapat dijadikan landasan kuat. Piaget

²⁴ Dirga Ayu Lestari, Millata Hanifa, and Desyi Rosita, "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *JISPE: Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 1 (2025) : hlm 26-27.

menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam perkembangan kognitif siswa, sementara Vygotsky menyoroti interaksi sosial dalam pembangunan pemahaman. Menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek fisik, seperti media domino dalam pembelajaran matematika, sangat mendukung teori-teori ini. Dalam hal ini, penggunaan media domino akan membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

b. Ciri- ciri Media Domino Matematika

Media domino matematika memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Menurut Sabella, dkk. (2022), ciri-ciri media domino matematika adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Sifat Manipulatif: siswa dapat menyusun, memindahkan, dan menggabungkan kepingan domino secara fisik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.
- 2) Representasi Visual: titik-titik atau angka pada kartu domino mewakili bilangan secara konkret, sehingga memudahkan siswa memahami konsep bilangan.
- 3) Fleksibilitas Penggunaan: media domino dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas matematika seperti permainan kelompok, latihan mandiri, maupun evaluasi pembelajaran.
- 4) Kemudahan Akses: bahan dasar kartu domino mudah diperoleh dan tidak memerlukan teknologi canggih, sehingga dapat dibuat oleh guru sendiri.

²⁵ D Sabella, E Ramadhani, and A Kuswidyano, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022): 132–140.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Domino Matematika

Adapun langkah-langkah penggunaan media domino matematika dalam pembelajaran menurut Nasution, dkk. (2023) adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Guru menjelaskan aturan permainan domino matematika kepada siswa sebelum permainan dimulai.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari maksimal 4 siswa.
- 3) Setiap kelompok diberikan satu set kartu domino matematika yang telah berisi soal dan jawaban.
- 4) Seluruh kartu dibagikan secara merata kepada semua pemain dalam kelompok.
- 5) Pemain menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada kartu yang mereka pegang.
- 6) Pemain yang mendapat giliran pertama membuka sebuah kartu, dan pemain berikutnya mencari kartu yang memiliki jawaban yang sesuai dengan soal pada kartu yang terbuka.
- 7) Apabila pemain yang mendapat giliran tidak memiliki kartu yang sesuai, maka giliran berpindah ke pemain berikutnya.
- 8) Pemenang adalah pemain yang paling cepat menghabiskan kartu atau pemain yang memiliki kartu paling sedikit ketika permainan tidak dapat dilanjutkan.
- 9) Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap jawaban siswa setelah permainan selesai.

d. Kekurangan dan Kelebihan Domino Matematika

1) Kelebihan Domino Matematika

Media permainan kartu domino ini sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, teliti, dan konsentrasi. Setiap permainan kartu domino dapat membantu mendorong syaraf untuk terus mengembangkan dan menambahkan sel-sel otak baru. Permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lain. Penggunaan media domino matematika dalam

²⁶ D H Nasution, Sugiarti, and P Rahmadina, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan KADOMA (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 3 (2023): 128–134.

pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan. Menurut Maula, dkk. (2023), kelebihan media domino matematika antara lain sebagai berikut:²⁷

- a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena dikemas dalam bentuk permainan.
- b) Membantu siswa memahami konsep berhitung secara konkret dan bermakna.
- c) Melatih kemampuan berpikir cepat, teliti, dan fokus dalam menyelesaikan soal.
- d) Meningkatkan keaktifan dan kemampuan kerja sama siswa dalam kelompok.
- e) Mudah digunakan, praktis, dan dapat dibuat dari bahan yang mudah diperoleh.
- f) Membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep matematika yang dipelajari.
- g) Merangsang perkembangan kemampuan otak anak melalui aktivitas berpikir dan bermain.

Kelebihan lainnya sebagian peserta didik telah mengetahui cara bermain kartu domino sehingga tidak sulit untuk diterapkan dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan hitung peserta didik karena semakin banyak berlatih dalam menghitung maka siswa akan semakin mahir.

2) Kekurangan Media Domino Matematika

Di samping berbagai kelebihan tersebut, media domino matematika juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penggunaannya. Menurut

²⁷ S M Maula, A Acesta, and F F Nugraha, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan," *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 2 (2023): 89–99.

Normanastiti dan Febrianto (2024), kekurangan media domino matematika antara lain:²⁸

- a) Membutuhkan waktu persiapan yang cukup dalam pembuatan dan pengaturan kartu.
- b) Kelas berpotensi menjadi kurang kondusif apabila tidak dikelola dengan baik.
- c) Tidak semua materi matematika cocok diajarkan dengan media domino, terutama materi yang lebih kompleks seperti pecahan dan bilangan desimal.
- d) Siswa yang lambat dalam berhitung berpotensi tertinggal dari teman-temannya.
- e) Membutuhkan pengawasan dan bimbingan guru agar permainan berlangsung secara efektif dan terarah.

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian kemampuan Berhitung

kemampuan berhitung merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan penalaran logis dan keterampilan aljabar yang digunakan dalam merumuskan masalah matematika menggunakan operasi hitung yang dibutuhkan untuk seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung siswa merujuk pada kompetensi siswa dalam melakukan operasi matematika dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan sederhana, serta pemahaman konsep bilangan. Kemampuan ini mencakup aspek

²⁸ Normanastiti and Febrianto, "Pengembangan Media 'KATUDOR' (Kartu Domino Perkalian) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro." *innovative: journal of social science research*, 4(4), hlm.10668.

kognitif, prosedural, dan aplikatif, yang berkembang melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.²⁹

Dari uraian yang dijelaskan dapat disimpulkan definisi kemampuan berhitung adalah sebuah keterampilan untuk melakukan operasi matematika yang meliputi perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan pemahaman terhadap konsep angka, pola dan hubungan matematis yang mendukung individu untuk memecahkan permasalahan sehari-hari dan dapat mengambil keputusan secara numerik.

b. Penjumlahan

1) Pengertian Penjumlahan

Penjumlahan merupakan operasi hitung dasar matematika yang digunakan untuk menggabungkan dua bilangan atau lebih sehingga menghasilkan jumlah tertentu. Pada pembelajaran kelas II SD, penjumlahan sederhana bertujuan membantu siswa memahami konsep menambah banyak benda, angka, maupun nilai secara bertahap.

Contoh: $3 + 2 = 5$

Artinya tiga benda ditambah dua benda menjadi lima benda.

Pembelajaran penjumlahan di kelas II SD biasanya dilakukan menggunakan benda konkret, gambar, maupun media

²⁹ R P Kusuma and I Lestari, "Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Konstruktivis," *Jurnal Matematika Dan Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 112–127.

pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep berhitung.

2) Tujuan Pembelajaran Penjumlahan Sederhana

Tujuan pembelajaran penjumlahan sederhana pada siswa kelas II SD antara lain:

- a) Siswa mampu memahami konsep dasar penjumlahan.
- b) Siswa mampu menjumlahkan dua bilangan sederhana.
- c) Siswa mampu menyelesaikan soal penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa mampu menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses berhitung.

c. Pengurangan

1) Pengertian Pengurangan

Pengurangan merupakan operasi hitung dasar matematika yang digunakan untuk mengambil sebagian nilai dari suatu bilangan sehingga menghasilkan selisih. Pada pembelajaran kelas II SD, pengurangan sederhana bertujuan membantu siswa memahami konsep mengurangi jumlah benda atau angka secara bertahap.

$$\text{Contoh : } 5 - 2 = 3$$

Artinya, lima benda dikurangi dua benda sehingga tersisa tiga benda.

Pembelajaran pengurangan di kelas II SD biasanya dilakukan menggunakan benda konkret, gambar, maupun media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep berhitung.

2) Tujuan pembelajaran pengurangan sederhana

Tujuan pembelajaran pengurangan sederhana pada siswa kelas II SD antara lain:

- a) Siswa mampu memahami konsep dasar pengurangan.
- b) Siswa mampu mengurangi dua bilangan sederhana.
- c) Siswa mampu menyelesaikan soal pengurangan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa mampu menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses berhitung.

d. Tahap Perkembangan Kognitif dan Representasi Belajar

Matematika

Dalam pembelajaran matematika, Teori Bruner menyatakan bahwa proses belajar matematika berlangsung melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik.

1. Tahap Enaktif (Enactive Representation)

Pada tahap ini, peserta didik memahami konsep matematika melalui aktivitas langsung dengan benda konkret. Siswa kelas II sekolah dasar berada pada tahap ini, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media nyata seperti benda hitung atau media pembelajaran seperti domino matematika.

2. Tahap Ikonik (Iconic Representation)

Pada tahap ini, peserta didik mulai memahami konsep melalui representasi visual seperti gambar atau simbol yang menyerupai objek nyata. Media pembelajaran berbasis gambar atau kartu sangat membantu dalam memperkuat pemahaman konsep matematika

3. Tahap Simbolik (Symbolic Representation)

Pada tahap ini, peserta didik mulai menggunakan simbol-simbol matematika seperti angka dan tanda operasi (+, -) secara abstrak tanpa bantuan benda konkret.

e. Tahap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Menurut Jean Piaget, peserta didik usia sekolah dasar (7–11 tahun) berada pada tahap operasional konkret (Concrete Operational Stage). Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat nyata, namun masih kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak.

Karakteristik utama pada tahap ini antara lain:

- 1) Mampu melakukan operasi logis pada objek konkret
- 2) Mampu memahami konsep konservasi jumlah
- 3) Lebih mudah memahami pembelajaran yang bersifat visual dan manipulative.

Dengan demikian, pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD akan lebih efektif apabila menggunakan media konkret yang dapat membantu proses berpikir mereka dari konkret menuju abstrak.

f. Kesesuaian media Domino Matematika dalam Pembelajaran

Berdasarkan teori perkembangan kognitif tersebut, penggunaan media pembelajaran berupa domino matematika sangat sesuai bagi siswa kelas II SD. Media ini membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui benda konkret (enaktif), kemudian diperkuat dengan representasi visual (ikonik), hingga akhirnya menuju pemahaman simbolik dalam bentuk operasi hitung matematika.

Dengan demikian, media domino matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berhitung siswa secara bertahap dan bermakna.

4. Teori Belajar konstruktivisme

Teori belajar merupakan cara dan prinsip yang digunakan oleh guru dan siswa dalam memperoleh keterampilan, pengetahuan, nilai, dan sikap. Penelitian ini menggunakan teori belajar dari Konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pada pengetahuan hasil dari pengalaman yang telah dilalui oleh murid. Teori ini berpusat pada pengalaman disekitar menggunakan panca indra seperti melihat, mendengar, menjamah, mencium, dan merasakan pembelajaran yang dilakukan secara aktif memberikan pengetahuan yang baru berdasarkan pengalaman dan interaksi.

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Menurut

Jean Piaget, belajar merupakan proses aktif yang melibatkan asimilasi dan akomodasi dalam struktur kognitif individu.

Dalam pendekatan konstruktivisme, siswa berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran diarahkan agar siswa dapat menemukan dan memahami konsep secara mandiri melalui pengalaman langsung.³⁰

Selain itu, Piaget mengemukakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata atau aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret seperti domino matematika sangat sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa.³¹

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendekatan konstruktivisme juga menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penggunaan media permainan edukatif seperti domino matematika, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna.³²

³⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Askara, 2010) hlm 75.

³¹ Eveline Siregar Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010) hlm. 39.

³² Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 201.

Media domino matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan teori konstruktivisme karena dalam penggunaannya siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Saat menggunakan domino matematika, siswa melakukan aktivitas seperti menghitung, mencocokkan angka, serta memecahkan masalah sederhana. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman konsep berhitung berdasarkan pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal.

Keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media domino juga mencerminkan prinsip utama konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, sementara siswa secara mandiri menemukan pola, hubungan angka, dan solusi dari permasalahan yang dihadapi selama permainan berlangsung.

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi, Sari (2021) yang berjudul “ pengaruh penggunaan media domino matematika terhadap hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD. penelitian I I dilaksanakan di SDN 05 kota Padang, Sumatera Barat dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata- rata pre- test siswa sebesar 58,2 meningkat menjadi 78,6 pada post- test. Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media domino matematika berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat yang dikaji. Penelitian sari menekankan pada hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji kemampuan berhitung siswa.

2. Skripsi, Roni Ruseno, yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalang Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan dalam belajar matematika pada siswa kelas III SDN 2 Kalang Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011.

Jenis penelitian yang digunakan pada skripsi di atas adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SDN2 kalangan kelas III, yang terdiri dari satu kelas. Satu kelas terdiri dari 34 siswa. Dari 34 siswa tersebut terdiri dari 21 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Komposisi kecerdasan siswa relatif sama, karena belum dibedakan berdasarkan prestasi, sehingga pengambilan sampelnya secara keseluruhan.

Persamaan skripsi di atas dengan penelitian yang peneliti akan lakukan adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media kartu domino dalam mata pelajaran matematika, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan yang akan dicapai, pada skripsi di atas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pecahan pada anak di kelas III, sedangkan pada penelitian yang peneliti akan lakukan adalah

bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar anak kelas II SD pada materi perkalian, serta jenis penelitian yang digunakan, pada skripsi di atas menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang akan penelitalakukan menggunakan Quasi eksperimen.

Hasil penelitian ini pada skripsi ini, menunjukkan bahwa penggunaan media domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung pecahan pada anak kelas III SDN Kalang Klaten, hal ini terbukti dengan peningkatan setiap siklus yang nilai rata-rata tes awal adalah 45,44 dengan ketuntasan 52,94%, siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa 63,53 dengan ketuntasan 70,59, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,94 dengan ketuntasan 82,35%.

3. Skripsi, Siti Khadijah, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara Tahun Ajaran 2015”.

Tujuan penenlitian ini adalah untuk mengetahui prestasi belajar anak melalui pengaruh penggunaan media kartu domino matematika di kelas III MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara.

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara yang berjumlah 45 orang dan tersebar pada dua kelas yaitu kelas III A dan B. Sedangkan sampel

penelitian yang digunakan adalah seluruh kelas III , dengan kelas III A di beri perlakuan sedangkan kelas III B tanpa perlakuan.

Persamaan penelitian ini dengan skripsi di atas yaitu sama-sama menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran matematika untuk anak SD serta jenis penenitian yang digunakan sama-sama menggunakan jenis peneltian quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan perbedaanya terletak pada hasil belajar dan prestasi belajar.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengaruh penggunaan media domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen, hasil belajar kelompok eksperimen meningkat 13,16 dari nilai rata-rata pretest 66,04 menjadi 79,20, sedangkan hasil belajar kelompok kontrol meningkat 5,91 dari nilai rata-rata pretest 62,72 menjadi 68,63.

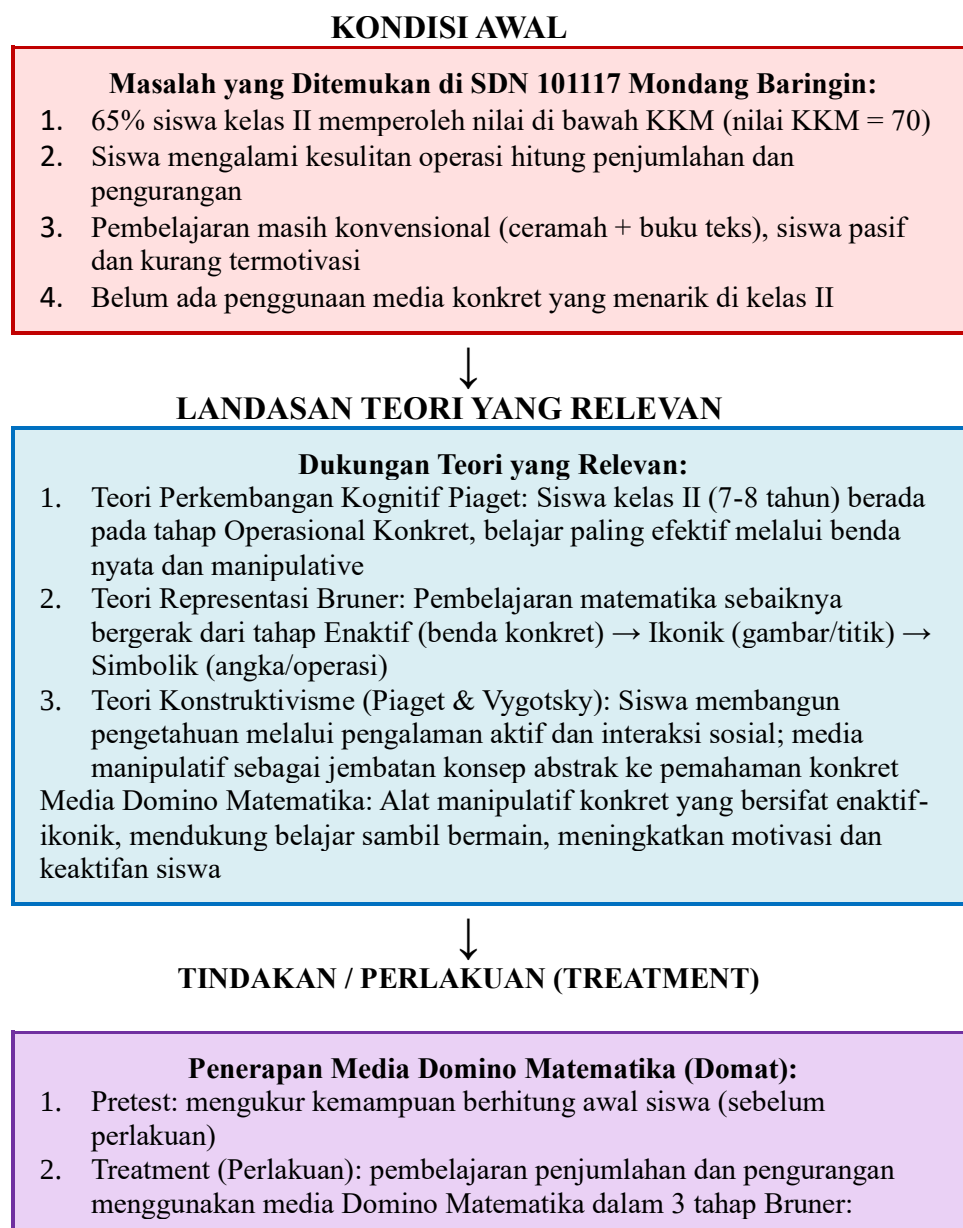
Berdasarkan Uraian penelitian terdahulu diatas, terdapat bebrapa perbedaan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti hasil belajar secara umum
2. Belum terdapat penelitian secara spesifik meneliti kemampuan berhitung siswa kelas II menggunakan media domino matematika.
3. Belum ada penelitian yang dilakukan di SDN Mondang Baringin.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun berdasarkan kondisi nyata di lapangan yang ditemukan peneliti melalui observasi awal dan wawancara, dikaitkan dengan teori-teori pembelajaran yang relevan, sehingga menghasilkan solusi yang tepat dan dapat diuji secara ilmiah.

Gambar III. 1
Kerangka Berfikir



- a) Enaktif: siswa memegang, menyusun, dan mencocokkan kartu domino
 - b) Ikonik: siswa mengamati titik dan simbol angka pada kartu domino
 - c) Simbolik: siswa menuliskan hasil operasi hitung pada lembar kerja
3. Posttest: mengukur kemampuan berhitung siswa setelah perlakuan

Desain: One Group Pretest-Posttest Design (25 siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin)



KONDISI AKHIR (OUTPUT YANG DIHARAPKAN)

Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa:

1. Siswa mampu menghitung jumlah benda/titik dengan benar
2. Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan sederhana dengan tepat
3. Siswa mampu melakukan pengurangan bilangan sederhana dengan tepat
4. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita sederhana berkaitan penjumlahan dan pengurangan
5. Nilai rata-rata siswa meningkat dan persentase ketuntasan KKM meningkat



HIPOTESIS:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Domino Matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa kondisi awal pembelajaran matematika di kelas II SDN 101117 Mondang Baringin menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung siswa yang ditandai dengan 65% siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah.

Mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas II yang berusia 7-8 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga

pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan benda nyata yang dapat dimanipulasi secara langsung. Teori Representasi Bruner menguatkan hal ini dengan menyatakan bahwa proses belajar matematika sebaiknya dimulai dari tahap enaktif (benda nyata), dilanjutkan tahap ikonik (gambar), menuju tahap simbolik (angka dan simbol). Teori Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky juga menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Media Domino Matematika dipilih sebagai solusi karena merupakan alat manipulatif konkret yang mampu memfasilitasi ketiga tahap representasi Bruner sekaligus mendukung prinsip konstruktivisme. Melalui kegiatan bermain domino, siswa secara aktif menyentuh, menyusun, dan mencocokkan kartu yang mengandung operasi hitung, sehingga pembelajaran berlangsung dari pengalaman konkret menuju pemahaman abstrak. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media Domino Matematika dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini didasarkan pada kerangka berpikir yang telah dipaparkan, adalah bahwa siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin mendapatkan pengaruh dari penggunaan media domino pada mata pelajaran Matematika.

Ha: Penggunaan media pembelajaran domino berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

Ho: Penggunaan media pembelajaran domino tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berfikir siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

BAB III

METODE DAN JENIS PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101117 Mondang Baringin tepatnya di kelas II. Adapun waktu yang dipergunakan dalam melakukan penelitian ini dilakukan pada 02 – 30 Mei 2026.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantitatif (pengukuran). Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu didalam kehidupan manusia, yaitu variable. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan diantara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis denga alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif.

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen semu atau di kenal juga dengan istilah *quasi eksperiment* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok control atau pembanding.³³ Eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan terhadap sekelompok subjek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir.

³³ Suharsimi Arikunto, *prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik* (Jakarta: rineka cipta, 2006), hlm. 84

Rancangan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dikategorikan sebagai jenis penelitian pre-eksperimen. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (posttest) dengan satu kelompok subjek.

Tabel III.1
Desain Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Pembelajaran dengan menggunakan media domino matematika

Perlakuan (X) menggunakan media Domino Matematika dalam penelitian ini dirancang mengacu pada tiga tahap representasi belajar Bruner. Pada tahap enaktif, siswa secara langsung memegang, menyusun, dan mencocokkan kartu domino untuk menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan. Pada tahap ikonik, siswa mengamati titik-titik dan simbol angka pada kartu domino sebagai representasi visual dari nilai bilangan. Pada tahap simbolik, siswa menuliskan hasil operasi hitung dalam bentuk kalimat matematika di lembar kerja. Dengan demikian, media domino mendukung pembelajaran yang bergerak secara bertahap dari pengalaman konkret

menuju pemahaman abstrak, selaras dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme yang menjadi landasan penelitian ini.

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh subjek atau objek yang memiliki kaarakteristik tertentu dan menjadi sasaran atau fokus penelitian. Populasi bisa berupa orang, benda, peristiwa, dokumen, atau gejala yang akan diteliti, tergantung pada tujuan penelitian. Populasi menjadi sumber data yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas II SDN 101117 Mondang Baringin yaitu yang berjumlah 25 orang.

2. Sampel

Arikunto menyatakan bahwa sampel adalah bagian kecil dari populasi yang digunakan dalam penelitian.³⁴ Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas II SDN Mondang Baringin Yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Pemilihan kelas II sebagai sampel penelitian didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu:

³⁴ I.Made Dwi Mertha Adnyana, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* 14, no. 1 (2021.): 103–16.

- 1) Kesesuaian dengan materi penelitian, yaitu kemampuan berhitung (penjumlahan dan pengurangan) yang merupakan materi pokok pada kelas II sekolah dasar.
- 2) Karakteristik kemampuan siswa yang beragam, berdasarkan hasil observasi awal dan nilai pretest, siswa memiliki tingkat kemampuan berhitung yang berbeda-beda (rendah, sedang, dan tinggi), sehingga memungkinkan untuk melihat peningkatan hasil belajar secara lebih jelas.
- 3) Latar belakang akademik yang relatif homogen, karena siswa berasal dari tingkat kelas yang sama dan mendapatkan pembelajaran dari kurikulum serta guru yang sama.
- 4) Kemudahan akses dan keterlaksanaan penelitian, karena peneliti memiliki izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelas tersebut secara langsung.

Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, kelas II dipilih sebagai sampel karena dinilai representatif untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran domino terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa.

D. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrument ini dirancang untuk membantu memperoleh informasi yang relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (pembelajaran dengan media Domino Matematika). Tes ini terdiri dari soal penjumlahan dan pengurangan yang sesuai dengan kompetensi dasar Matematika kelas 2 SD. Digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan, sebagai berikut:

O_1 = Tes awal (*pretest*), dilakukan sebelum treatment untuk mengetahui kemampuan berhitung yang dimiliki siswa sebelum diterapkannya media domino matematika

X = Pemberian Perlakuan (*treatment*), dalam hal ini peneliti menerapkan media Domino matematika

Perlakuan (X) menggunakan media Domino Matematika dalam penelitian ini dirancang mengacu pada tiga tahap representasi belajar Bruner. Pada tahap enaktif, siswa secara langsung memegang, menyusun, dan mencocokkan kartu domino untuk menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan. Pada tahap ikonik, siswa mengamati titik-titik dan simbol angka pada kartu domino sebagai representasi visual dari nilai bilangan. Pada tahap simbolik, siswa menuliskan hasil operasi hitung dalam bentuk kalimat matematika di lembar kerja. Dengan demikian, media domino mendukung pembelajaran yang bergerak secara bertahap dari pengalaman konkret

menuju pemahaman abstrak, selaras dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme yang menjadi landasan penelitian ini.

O₂ = Tes akhir (*posttest*), dilakukan setelah treatment untuk mengetahui pengaruh penggunaan media domino matematika terhadap kemampuan berhitung siswa.

a. Tes pilihan berganda

Pilihan ganda adalah alat penilaian yang efektif dan efisien untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman dasar. Pilihan berganda terdiri dari opsi dimana opsi inilah yang akan dipilih oleh peserta didik dalam menentukan jawabannya. Opsi biasanya terdiri dari satu jawaban yang benar (atau paling tepat) dan beberapa pengecoh atau distraktor yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta terhadap materi yang diujikan. Keuntungan utama dari pilihan ganda adalah objektivitasnya dalam penilaian. Karena jawaban yang benar sudah ditentukan sebelumnya, penilaian dapat dilakukan secara otomatis atau dengan cepat, mengurangi bias subjektif. Selain itu, pilihan ganda memungkinkan pengujian cakupan materi yang luas dalam waktu yang relatif singkat. Namun, pilihan ganda juga memiliki keterbatasan. Format ini mungkin tidak cocok untuk mengukur keterampilan tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, atau evaluasi.

Selain itu, peserta tes dapat menebak jawaban yang benar tanpa benar-benar memahami materi, yang dikenal sebagai "efek tebakan". Secara keseluruhan, pilihan ganda adalah alat penilaian yang efektif dan

efisien 55 untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman dasar, tetapi perlu dilengkapi dengan model penilaian lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang kemampuan peserta tes.

Penelitian yang akan saya laksanakan menggunakan 10 soal untuk *pretest* dan 10 soal untuk *posttest* yang sudah terlampir. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi Penjumlahan dan pengurangan sederhana di kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin.

Rubrik penilaian adalah suatu instrumen yang mengandung kriteria dan standar penilaian yang digunakan untuk menilai hasil pekerjaan atau kinerja siswa. Kriteria ini biasanya spesifik dan terhubung langsung dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap kriteria dalam rubrik akan diuraikan dalam beberapa tingkat kualitas, biasanya dalam bentuk skala, dengan deskripsi untuk setiap tingkat yang memberikan gambaran tentang apa yang diharapkan untuk mencapai tingkat tersebut.³⁵

Tabel III.2
Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Jawaban Benar	1	Setiap jawaban yang benar mendapatkan skor 1.
Jawaban Salah	0	Setiap jawaban yang salah mendapatkan skor 0.
Total Skor Maksimum	10	Skor maksimal jika semua jawaban benar.

³⁵ A. Panadero, E., & Jonsson, *The Use of Scoring Rubrics for Formative Assessment Purposes Revisited* (: A review. Educational Research Review, 2019), hlm 129- 144.

Tabel III.3
Kategori Penilaian Berdasarkan Skor

Rentang Skor	Kategori
9 - 10	Sangat Baik
7 – 8	Baik
5 – 6	Cukup
3 – 4	Kurang
0 – 2	Sangat Kurang

Rentang skor pada Tabel III.4 di atas merupakan konversi dari rubrik penilaian soal (skala 0–10) ke skala 0–100, mengingat instrumen tes terdiri dari 10 soal dengan skor 10 poin untuk setiap jawaban benar.

b. Kategorisasi Ketuntasan Belajar

Kemampuan berhitung siswa dalam penelitian ini diukur melalui skor tes pretest dan posttest (rentang 0–100) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa, hasil skor tersebut dikategorikan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika di SD Negeri 101117 Mondang Baringin, yaitu 70, dengan kriteria sebagai berikut: nilai ≥ 70 dikategorikan tuntas, dan nilai < 70 dikategorikan belum tuntas. Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus: $P = (\text{jumlah siswa tuntas} \div \text{jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$. Kategorisasi ini digunakan sebagai pelengkap interpretasi praktis terhadap capaian siswa berdasarkan standar minimal yang ditetapkan sekolah, sedangkan pembuktian utama mengenai pengaruh penggunaan media Domino Matematika terhadap kemampuan

berhitung siswa dilakukan melalui analisis statistik inferensial (uji Paired Sample t-Test).

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Tes

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk itu pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi tes yang akan digunakan, aka perlu dikonsultasikan kepada ahli untuk mengukur validitas instrument yang akan digunakan. Dalam penelitian ini intrumen tentang aspek- aspek kemampuan berhitung anak akan diukur berdasarkan indikator tertentu dan selanjutnya akan dikonsultasikan kepada ahli (*judgement ekspert*) oleh bapak Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd. dosen di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Kemudian hasil dari penilaian dari ahli tersebut diolah menggunakan rumus persentase validitas sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

$$\text{Validitas} = \frac{4 + 3 + 4 + 4 + 3 + 4}{24} \times 100$$

$$\text{Validitas} = 91,67\% \rightarrow A$$

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli diperoleh persentase validitas sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian instrumen tes kemampuan berhitung layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Kemudian diperkuat juga dengan menggunakan aplikasi SPSSv.26. Dalam penggunaan aplikasi SPSSv.26 untuk uji validitas, langkah pertama adalah menyiapkan data yang akan diuji dalam format yang sesuai, seperti memasukkan item- item pertanyaan kedalam kolom dan responden dalam baris. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Salah satu model yang umum digunakan adalah korelasi pearson (*product moment*).

Hasil analisis validasi ini akan menunjukkan nilai korelasi masing-masing item dengan total skor. Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (pada tingkat signifikansi 0,05 atau 0,01), maka item tersebut dianggap tidak valid dan perlu direvisi atau dihapus.

Dengan demikian, uji validitas menggunakan SPSSv.26 membantu peneliti memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki keandalan yang cukup untuk mengukur variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes yang diberikan, dilakukan dengan menggunakan SPSSv.26 dengan menggunakan uji *pearson corolation*. Untuk mengukur validitas variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *pearson correlation* dengan r_{tabel} , dan r_{tabel} dengan signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ($df=n-2$) atau ($25-2=23$) sehingga diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,396$ dengan kriteria validitas tes, yaitu:

- a) Jika nilai *pearson correlation* $> r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tes valid.
- b) Jika nilai *pearson correlation* $< r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tidak valid.

Untuk soal valid akan dilakukan uji reabilitas dan untuk soal yang belum valid akan direvisi hingga valid atau dihapuskan. Untuk hasil analisis datanya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.4
Uji Validitas Pretes

soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,847	0,396	Valid
2	0,774	0,396	Valid
3	0,648	0,396	Valid
4	0,517	0,396	Valid
5	0,501	0,396	Valid
6	0,424	0,396	Valid
7	0,482	0,396	Valid
8	0,499	0,396	Valid
9	0,500	0,396	Valid
10	0,499	0,396	Valid

Tabel III.5
Uji Validitas Posttest

soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,759	0,396	Valid
2	0,646	0,396	Valid
3	0,513	0,396	Valid
4	0,406	0,396	Valid
5	0,530	0,396	Valid
6	0,399	0,396	Valid

7	0,522	0,396	Valid
8	0,463	0,396	Valid
9	0,397	0,396	Valid
10	0,397	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang dilakukan menggunakan SPSSv.26. terhadap 20 butir soal, terdapat beberapa soal yang belum valid pada soal pretes dilakukan uji validitas terhadap 20 butir soal, diperoleh 13 butir soal yang valid dan 7 butir soal yang tidak valid. Tujuh butir soal yang tidak valid dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria validitas. Selanjutnya, dari 13 soal yang valid dipilih 10 soal yang mewakili seluruh indikator kemampuan berhitung untuk digunakan sebagai instrumen pretest dalam penelitian, begitu juga dengan instrument posttest juga disusun sebanyak 20 butir soal dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 10 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang tidak valid, tidak digunakan dalam penelitian karena tidak memenuhi persyaratan validitas instrument. Oleh karena itu, pelaksanaan posttest menggunakan 10 butir soal yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung siswa setelah diberikan perlakuan.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliailitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama

diperoleh hasil pengukuran yang relative sama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas alat ukur berkaitan erat dengan masalah error pengukuran dimana error pengukuran menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok subjek yang sama. Sedangkan konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas hasil ukur berkaitan erat dengan error dalam pengambilan sampel yang mengacu pada inkonsistensi hasil ukur apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok yang berbeda.

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen pretest, peneliti menggunakan cronbach's alpha pada SPSSv.26. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,792 dengan jumlah item sebanyak 10 butir soal. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria minimum reliabilitas, yaitu 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur kemampuan berhitung siswa.

Menurut kriteria interpretasi reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,792 berada pada kategori tinggi, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen tes kemampuan berhitung yang digunakan telah memenuhi syarat reliabilitas dan dapat dipercaya untuk mengukur kemampuan berhitung siswa kelas II secara konsisten.

Untuk mengetahui reabilitas instrumen posttest, peneliti juga menggunakan cronbach's alpha pada SPSSv.26. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,822. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Dengan demikian, instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁶

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain berkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik dengan bantuan SPSS. Data analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial dengan penjelasan sebagai berikut.³⁷

1. Analisis Statistik Deskriptif

³⁶ andawangi.S, "Metodologi Penelitian'," *Journal Information* 4 (2021), hlm 3.

³⁷ Sugiono, "Metode Penelitian Metode Penelitian'," *Metode Penelitian Kualitatif* 17 (2015), hlm. 12.

Analisis statistik deskriptif adalah statistika yang berkenaan dengan metode atau cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjabarkan, atau menguraikan data. Statistik deskriptif mengacu pada bagaimana mengatur atau mengorganisasikan data, menyajikan, dan menganalisis data. Kegiatan tersebut dapat dilakukan misalnya dengan menentukan nilai rata rata hitung, median, modus, variansi, dan proporsi. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest kemampuan berhitung siswa kelas II SD. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media domino matematika.

Data yang dianalisis dalam statistik deskriptif meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, dan varians. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa serta perkembangan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Perhitungan statistik deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametric atau nonparametric. Penggunaan statistic mensyaratkan bahwa data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu dilakukan pengujian normalitas data. Statistic inferensial atau statistic induktif yaitu statistic yang

berkenaan dengan cara penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan terhadap data pretest dan posttest kemampuan berhitung siswa kelas II SD sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas penting dilakukan karena menjadi salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dengan metode uji Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden sehingga lebih sesuai digunakan pada sampel kecil.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media domino matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media domino matematika.

Karena penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 26 apabila data berdistribusi normal. Uji *Paired Sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil

pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Karena pada penelitian ini, uji normalitas *pretest* dengan signifikan $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal seperti nilai signifikan yang diperoleh Shapiro Wilk adalah .105 karena tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa pretest siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin berdistribusi normal nilai *posttest* atau setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan Media Domino Matematika dengan signifikansi 0,05 dari signifikansi .128. karena tingkat signifikansi *Shapiro wilk* lebih besar dari signifikansi 0.05 maka dapat dikatakan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan nilai pretest berdistribusi normal dan nilai posttest berdistribusi normal, jadi uji hipotesis yang digunakan ialah uji parametrik yaitu uji *Paired sample t-test*.

G. Sistematis Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I, merupakan bagian pendahuluan didalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
2. BAB II, memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

3. BAB III, menjelaskan model penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, instrumen pengumpulan data, dan analisis data.
4. BAB IV, merupakan hasil penelitian dan analisis data yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V, merupakan penutup yang di dalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB IV

HASIL DAN PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan data hasil peneliian dan pembahasan. Data dikumpul menggunakan instrument tes yang sudah valid dan reabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian:

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan konsultasi dengan kepala sekolah SD Negeri 101117 Mondang Baringin. Setelah itu peneliti melakukan diskusi dengan wali kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin, pada kesempatan tersebut peneliti bersama wali kelas menyepakati waktu penelitian yang dimulai pada tanggal 1 Mei 2026.

Penggunaan media Domino Matematika merupakan penyajian materi ajar yang diawali dengan pemberian *pretest*, kemudian penjelasan materi menggunakan media Domino Matematika dan setelahnya memberikan *posttest* untuk memperoleh nilai hasil akhir belajar siswa menggunakan media Domino.

Langkah- langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

- a) Memberikan pretest berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum perlakuan.
- b) Memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan media domino matematika.
- c) Memberikan posttest berupa soal untuk mengukur kemampuan berhitung siswa setelah perlakuan dilakukan.

Bagian ini, akan dibahas hasil penelitian secara rinci dengan pendekatan analisis statistik. Dalam penelitian ini, terdapat dua analisis yaitu analisis deskriptif dan inferensial, analisis deskriptif digunakan untuk mendapatkan hasil dari perhitungan secara manual. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran domino matematika terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II di SDN 101117 Mondang Baringin. Selain itu statistik inferensial juga digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 101117 Mondang Baringin merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri, sekolah yang bergerak di bidang pendidikan, guna melahirkan siswa/I yang cerdas dan berwawasan ilmu pengetahuan teknologi serta memiliki keterampilan dilandasi dengan bud pekerti luhur untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. SD Negeri ini berdiri pada tanggal 12 September 1983. Kepala sekolah Dasar Negeri 101117 saat ini adalah Irma Suryani Rambe.

2. Profil Umum Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDN No. 101117 MONDANG BARINGIN
- b. Tahun Berdiri : 12 september 1983
- c. Alamat Sekolah : Mondang Baringin, Kec. Sayur Matinggi, Kab.
Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara
- d. Status Sekolah : Negeri

- e. Akreditasi Sekolah : B
- f. Tanggal Akreditasi : 9 September 2019
- g. Email : mondangbaringin_s@yahoo.com
- h. Kepala Sekolah : Irma Suryani Rambe.

B. Deskripsi Data Penelitian

Analisis data hasil dalam penelitian ini melalui pendeskripsian data. Deskripsi data penelitian beberapa data, antara lain: data tes hasil belajar siswa SD Negeri 101117 Mondang Baringin sebelum dan setelah diterapkan media Domino matematika.

1. Data Nilai Awal (*Pretest*)

Data hasil *pretest* anak Sekolah Dasar Negeri 101117 Mondang Baringin sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Daftar Distribusi Frekuensi nilai awal (*pretest*) kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel IV.1
Distibusi Frekuensi Nilai Awal (*Pretest*)

Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
20- 30	3	12%	12%
31- 41	4	16%	28%
42- 52	5	28%	56%
53- 63	2	8%	64%
64- 74	6	24%	88%
75- 85	3	12%	100%
Jumlah	25	100%	

Dari tabel IV.1 di atas dapat dilihat interval kelas dari data *pretest* di kelas eksperimen. Dalam menentukan interval kelas dapat di hitung Menggunakan rumus $I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I : Interval Kelas

R : Range / Rentang Kelas

K : Banyaknya Kelas

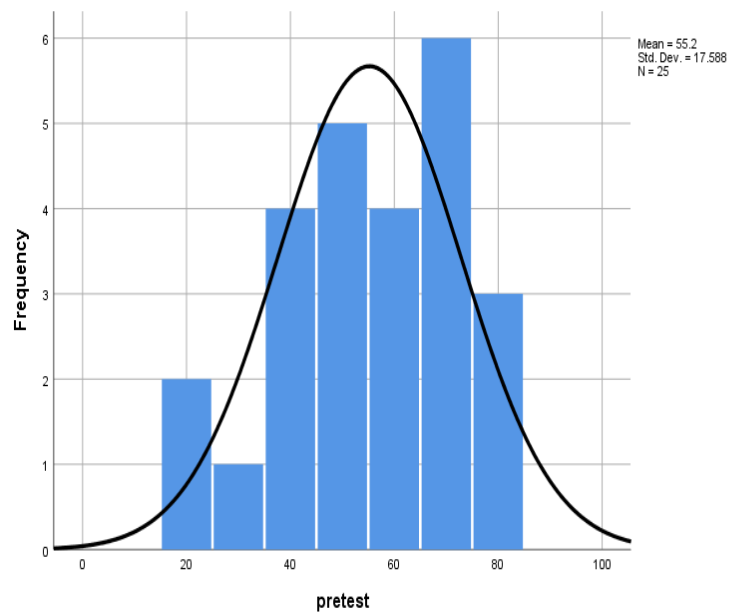
Data nilai pretest di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai 20, 1 orang siswa yang memperoleh nilai 30, 4 orang siswa yang memperoleh nilai 40, 5 orang siswa yang memperoleh nilai 50, 4 orang siswa yang memperoleh nilai 60, 5 orang siswa yang memperoleh nilai 70, dan terakhir 4 orang siswa yang memperoleh nilai 80.

Tabel IV.2
Hasil distribusi frekuensi interval pretestin

		pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	20	2	8.0	8.0	8.0
	30	1	4.0	4.0	12.0
	40	4	16.0	16.0	28.0
	50	5	20.0	20.0	48.0
	60	4	16.0	16.0	64.0
	70	6	24.0	24.0	88.0
	80	3	12.0	12.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Sebelum menggunakan media Domino Matematika siswa di kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin menunjukkan nilai yang diperoleh siswa sangat beragam mulai dari terendah 20 dan nilai tertinggi mencapai 80.

Dengan rentang 60 menunjukkan kemampuan siswa yang beragam. SPSS yang peneliti gunakan.



Gambar IV.1

Grafik Hasil *Pretest*

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil tes pretest siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin dilakukan dengan perhitungan manual sebagai berikut:

Tabel IV.3

Distribusi Nilai Awal (*Pretest*)

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
Mean	55,20
Median	60
Modus	70
Range	60
Std. Deviasi	17,58
Varians	309,33
Nilai Minimum	20
Nilai Maksimum	80

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel diatas, nilai *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata sebesar 55,20 termasuk

kategori kurang. Standar deviasi sebesar 17,58 sehingga disimpulkan bahwa data diatas memusat ke nilai 55,20 dan data tersebut menyebar sebesar 0 – 17,58 satuan dari rata- ratanya cukup beragam. Dengan demikian, kemampuan berhitung siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan media domino matematika untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung siswa.

Pretest dilakukan sebelum penerapan media domino untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan kategorisasi ketuntasan belajar dengan acuan KKM 70, dari 25 siswa sebanyak 9 siswa (36%) dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 16 siswa (64%) dinyatakan belum tuntas. Adapun berdasarkan rubrik kategori pensekoran (Tabel III.4), tidak ada siswa pada kategori Sangat Baik, 9 siswa (36%) pada kategori Baik, 9 siswa (36%) pada kategori Cukup, 5 siswa (20%) pada kategori Kurang, dan 2 siswa (8%) pada kategori Sangat Kurang. Distribusi nilai pretest menunjukkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana. Hal ini sesuai teori Piaget tentang tahap operasional konkret, di mana anak membutuhkan pengalaman nyata (benda konkret) untuk memahami konsep matematika.

2. Data Nilai Akhir (*Posttest*)

Setelah Peneliti mendapatkan data awal dari kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin, peneliti selanjutnya menggunakan media Domino Matematika pada kelas eksperimen pada saat pembelajaran matematika

dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Adapun daftar distribusi nilai akhir (*posttest*) kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.4
Distribusi Frekuensi Nilai Akhir(*posttest*)

Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase kumulatif
50- 58	1	4%	4%
59- 67	2	8%	12%
68- 76	5	20%	34%
77- 86	8	32%	66%
87- 95	6	24%	88%
96- 100	3	12%	100%
Jumlah	25	100%	

Dari tabel IV.3 di atas dapat dilihat interval kelas dari data pretest di kelas eksperimen. Dalam menentukan interval kelas dapat dihitung menggunakan rumus $I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I = Interval Kelas

R = Range/ Rentang Kelas

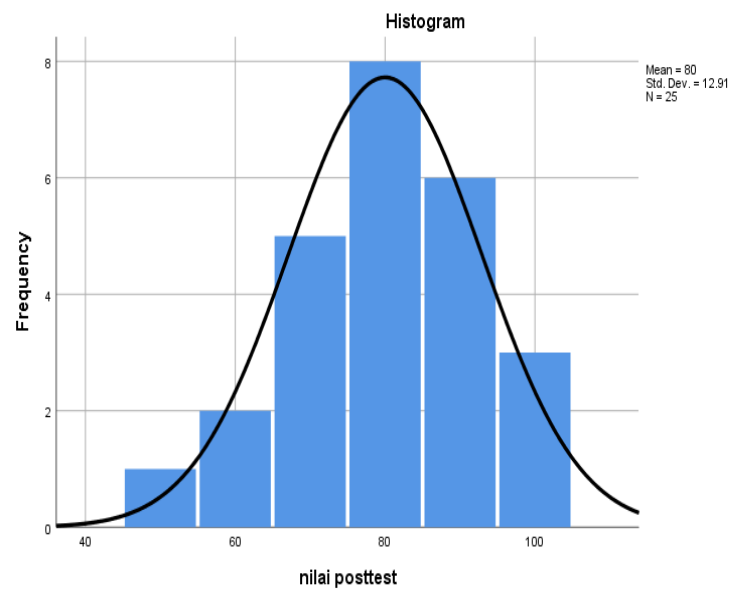
K = Banyaknya Kelas

Data nilai posttest di atas menunjukkan bahwa terdapat 1 orang siswa yang memperoleh nilai 50, 2 orang siswa yang memperoleh nilai 60, 5 orang siswa yang memperoleh nilai 70, 8 orang siswa yang memperoleh nilai 80, 6 orang siswa yang memperoleh nilai 90, dan terakhir 3 orang siswa yang memperoleh nilai 100.

Tabel IV.5
Hasil distribusi frekuensi interval posttestin

		nilai posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.8	4.0	4.0
	60	2	7.7	8.0	12.0
	70	5	19.2	20.0	32.0
	80	8	30.8	32.0	64.0
	90	6	23.1	24.0	88.0
	100	3	11.5	12.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Total		25	100.0		

Setelah menggunakan media Domino Matematika siswa kela II SD Negeri 101117 Mondang Baringin nilai yang diperoleh siswa sangat beragam mulai dari terendah 50 dan nilai tertinggi mencapai 100. Dengan rentang 50 menunjukkan kemampuan siswa yang beragam. Tabel diatas berdasarkan SPSS yang peneliti gunakan.



Gambar IV.2
Grafik Hasil *Posttest*

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil tes pretest siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin dilakukan dengan perhitungan manual sebagai berikut:

Tabel IV. 6
Distribusi Nilai Akhir (*posttest*)

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	80
2	Median	80
3	Modus	80
4	Range	50
5	Std. Deviasi	12,910
6	Varians	166.67
7	Nilai Minimum	50
8	Nilai Maksimum	100

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel di atas, nilai posttest di kelas eksperimen cenderung memusat pada angka rata-rata sebesar 80

termasuk kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 12,910 menunjukkan bahwa penyebaran data dari nilai rata-rata cukup beragam. Dengan demikian, kemampuan berhitung siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Domino Matematika memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa pada kelas eksperimen.

Posttest dilakukan setelah penerapan media domino dalam rangkaian empat kali pertemuan pembelajaran. Berdasarkan kategorisasi ketuntasan belajar dengan acuan KKM 70 yang sama, dari 25 siswa sebanyak 22 siswa (88%) dinyatakan tuntas dan hanya 3 siswa (12%) yang belum tuntas, atau terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 52% dibandingkan pretest. Adapun berdasarkan rubrik kategori pensekoran (Tabel III.4), sebanyak 9 siswa (36%) berada pada kategori Sangat Baik, 13 siswa (52%) pada kategori Baik, dan 3 siswa (12%) pada kategori Cukup, tanpa ada lagi siswa pada kategori Kurang maupun Sangat Kurang. Pergeseran frekuensi nilai ke kategori tinggi memperlihatkan media domino efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasil ini diperkuat oleh pengamatan aktivitas siswa, mereka lebih aktif menghitung biji domino, mencocokkan angka, berdiskusi dalam kelompok, dan mampu menyelesaikan soal cerita sederhana, yang secara rangkumannya dapat dilihat pada lampiran.

3. Analisis Perbandingan Pretest dan Posttest

Perbandingan nilai pretest-posttest dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test. Hasil analisis statistik menunjukkan $t_{hitung} = 10,382 > t_{tabel} = 2,064$ dengan signifikansi 2-tailed = $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung siswa setelah penerapan media domino. Rata-rata skor meningkat sebesar 24,8 poin dan peningkatan ketuntasan sebanyak 52% siswa.

C. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik inferensial dengan uji T-test, sebelum pengujian hipotesis dilakukan pengujian normalitas yang tujuannya untuk mengetahui apakah sebaran datanya normal atau tidak.

1. Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data untuk mengetahui apakah data data yang digunakan signifikan atau tidak signifikan. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan jenis uji Shapiro Wilk dengan menggunakan Statistical Packages For Social Science (SPSS) versi 26

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data pretest siswa berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data posttest siswa tidak berdistribusi normal.

Tabel IV.7
Uji Normalitas Tes Siswa
kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.160	25	.098	.934	25	.105
Nilai Posttest	.180	25	.036	.937	25	.128

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel diatas hasil uji normalitas *pretest* dengan signifikan $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal seperti nilai signifikan yang diperoleh Shapiro Wilk adalah .105 karena tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa pretest siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin berdistribusi normal. Begitu juga, nilai *posttest* atau setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan Media Domino Matematika dengan signifkansi 0,05 dari signifkansi .128. karena tingkat signifkansi *Shapiro wilk* lebih besar dari signifkansi 0.05 maka dapat dikatakan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dengan distribusi pretest normal dan posttest berdistribusi normal, uji Hipotesis penelitian ini menggunakan uji paired sample t- test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah penerapan media domino matematika.

Tabel IV.8
Uji hipotesis Paired Sample t-test
Paired Samples Test

		Paired Differences							
			Std.	Std.	95% Confidence				
		Mean	Deviation	Error	Interval of the				Sig. (2-
			n	Mean	Lower	Upper	t	df	tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.800	11.944	2.389	-29.730	-19.870	-10.382	24	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -24,800. Tanda negative menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media domino matematika.

Berdasarkan hasil uji paired sampel t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 10,382 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) = 24 adalah 2,064. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $10,382 > 2,064$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media domino matematika memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media domino matematika.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Media pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan materi pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media domino matematika merujuk pada alat bantu pembelajaran berbasis manipulatif yang menggunakan kepingan domino sebagai representasi visual dan taktil untuk mengajarkan konsep matematika dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan bilangan. Media domino matematika memberikan pengalaman belajar konkret, yang mempermudah siswa memahami operasi penjumlahan dan pengurangan. Aktivitas manipulatif mendorong berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana secara nyata. Hasil penelitian konsisten dengan Normanastiti dan Febrianto (2024) bahwa media manipulatif meningkatkan keterampilan berhitung melalui aktivitas bermain. Penggunaan Media Domino dalam pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas, selama empat kali pertemuan pada materi penjumlahan dan pengurangan. Pertemuan pertama siswa diberi penjelasan kemudian, pada pertemuan kedua siswa diberi soal *pretest*, pada pertemuan ketiga pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan Media Domino, dan pada pertemuan keempat peneliti memberikan soal *posttest*. aktivitas siswa menunjukkan peningkatan keaktifan. Siswa lebih fokus, berani bertanya, dan berkolaborasi dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky: siswa membangun

pemahaman melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial, sementara guru bertindak sebagai fasilitator.

Adapun hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata hasil tes kemampuan berhitung siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan Media Domino yaitu 55,20 dan standar deviasi 17,5 dimana skor maksimum yang dicapai siswa yaitu 80 dan skor minimum yang diperoleh siswa sebesar 20, jarak atau range antar skor maksimum dan skor minimum sebesar 60 dari keseluruhan nilai yang diperoleh. Jika dikelompokkan dalam kategori, yaitu kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Berdasarkan kategorisasi ketuntasan belajar dengan acuan KKM 70, dari 25 siswa sebanyak 9 siswa (36%) dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 16 siswa (64%) dinyatakan belum tuntas. Adapun berdasarkan rubrik kategori pensekoran (Tabel III.4), tidak ada siswa pada kategori Sangat Baik, 9 siswa (36%) pada kategori Baik, 9 siswa (36%) pada kategori Cukup, 5 siswa (20%) pada kategori Kurang, dan 2 siswa (8%) pada kategori Sangat Kurang.

Hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata hasil tes kemampuan berhitung siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan Media Domino yaitu 80 dan standar deviasi 12,910 dimana skor maksimum yang dicapai siswa yaitu 100 dan skor minimum yang diperoleh siswa sebesar 50, jarak atau range antar skor maksimum dan skor minimum sebesar 50 dari keseluruhan nilai yang diperoleh. Jika dikelompokkan dalam kategori, yaitu kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik. Berdasarkan kategorisasi ketuntasan belajar dengan acuan KKM 70 yang sama, dari 25 siswa sebanyak 22 siswa

(88%) dinyatakan tuntas dan hanya 3 siswa (12%) yang belum tuntas, atau terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 52% dibandingkan pretest. Adapun berdasarkan rubrik kategori pensekoran (Tabel III.4), sebanyak 9 siswa (36%) berada pada kategori Sangat Baik, 13 siswa (52%) pada kategori Baik, dan 3 siswa (12%) pada kategori Cukup, tanpa ada lagi siswa pada kategori Kurang maupun Sangat Kurang. Pergeseran frekuensi nilai ke kategori tinggi memperlihatkan media domino efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasil ini diperkuat oleh pengamatan aktivitas siswa, mereka lebih aktif menghitung biji domino, mencocokkan angka, berdiskusi dalam kelompok, dan mampu menyelesaikan soal cerita sederhana.

Melalui Uji Normalitas dan Uji hipotesis dari data tes kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan sebelum menggunakan Media Domino memiliki nilai signifikan $> 0,05$, namun setelah menggunakan Media Domino matematika memiliki nilai signifikan $> 0,05$ sehingga berdistribusi normal. Kemudian dengan menggunakan uji hipotesis menggunakan Paired sample t-test diperoleh berdasarkan hasil uji paired sampel t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 10,382 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) = 24 adalah 2,064. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $10,382 > 2,064$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan media

domino matematika. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Domino matematika terhadap kemampuan Berhitung siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin.

Hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh sari, roni ruseno dan siti khadijah yang mengkaji penggunaan media domino dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dimana berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diisimpulkan bahwa penggunaan media domino matematika dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung dan peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Sari (2021) yang dilaksanakan di SDN 05 Kota Padang, Sumatera Barat menunjukkan bahwa penggunaan media domino matematika berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 58,2 pada *pretest* menjadi 78,6 pada *posttest*. Temuan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan hasil penelitian ini, di mana rata-rata nilai *pretest* siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin sebesar 55,20 meningkat menjadi 80,00 pada *posttest* setelah diterapkan media Domino Matematika. Meskipun Sari mengkaji hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara lebih spesifik berfokus pada kemampuan berhitung, keduanya sama-sama membuktikan bahwa media domino matematika efektif dalam meningkatkan capaian belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Kemudian, hasil penelitian Roni Ruseno tentang penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas III SDN 2 Kalang Klaten juga mendukung temuan penelitian ini. Penelitian tersebut membuktikan adanya peningkatan kemampuan berhitung yang konsisten pada setiap siklus, dari nilai rata-rata awal 45,44 hingga mencapai 72,94 pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino secara konsisten mampu mendorong peningkatan kemampuan berhitung siswa, sebagaimana yang juga terjadi dalam penelitian ini. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan jenjang materi yang dikaji; Roni Ruseno menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada materi pecahan kelas III, sedangkan penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas II.

Berdasarkan hasil penelitian Siti Khadijah yang mengkaji pengaruh media kartu domino terhadap prestasi belajar siswa kelas III di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara turut memperkuat hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan desain *Quasi Eksperimen* dan menemukan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 13,16 poin dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 5,91 poin. Hal ini mempertegas bahwa pemberian perlakuan berupa media domino secara nyata memberikan perbedaan yang berarti dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Senada dengan itu, penelitian ini menemukan selisih peningkatan (*mean difference*) sebesar 24,80 poin antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang

menunjukkan bahwa pengaruh media Domino Matematika dalam penelitian ini bahkan lebih besar dibandingkan temuan Siti Khadijah.

Berdasarkan perbandingan di atas, dapat ditegaskan bahwa hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya. Penggunaan media Domino Matematika terbukti tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga secara khusus berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan demikian, media Domino Matematika layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif di kelas rendah sekolah dasar.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi generalisasi temuan penelitian. Keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Subjek dan Generalisasi Penelitian

Sampel penelitian ini terbatas pada 25 siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Dengan jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya berasal dari satu sekolah di Kecamatan Sayur Matinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh siswa kelas II SD di Indonesia atau daerah lain yang memiliki karakteristik, latar belakang budaya, dan kondisi sosial-ekonomi yang berbeda.

2. Keterbatasan Variabel yang Diteliti

Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan media Domino Matematika (variabel bebas) terhadap kemampuan berhitung siswa (variabel terikat). Faktanya, kemampuan berhitung siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak dikontrol dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar siswa secara individual, dukungan orang tua di rumah, gaya belajar siswa, kemampuan awal (prior knowledge), kondisi fisik dan psikologis siswa, serta kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kelas.

3. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama bulan Mei 2026 (2-30 Mei 2026). Durasi waktu yang relatif singkat ini memungkinkan terjadinya efek kebaruan (novelty effect), yaitu kondisi di mana peningkatan motivasi dan antusiasme siswa bukan semata-mata disebabkan oleh efektivitas media Domino Matematika, melainkan karena siswa merasa tertarik dengan pengalaman pembelajaran yang baru dan berbeda dari biasanya. Efek ini bersifat sementara dan belum tentu bertahan dalam jangka panjang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang kemampuan berhitung melalui penggunaan Media Domino siswa kelas II SD Negeri Mondang Baringin dapat disimpulkan

1. Kemampuan Berhitung Siswa Sebelum Menggunakan Media Domino Matematika, Sebelum diterapkan media Domino Matematika, kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin tergolong rendah atau belum tuntas. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 55,20, dengan hanya sebagian kecil siswa yang mencapai KKM 70. Siswa cenderung pasif, kesulitan memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana, serta membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan soal matematika.
2. Kemampuan Berhitung Siswa Setelah Menggunakan Media Domino Matematika, Setelah penerapan media Domino Matematika, rata-rata nilai posttest meningkat signifikan menjadi 80,00, menunjukkan kategori sedang-tinggi dan sudah tuntas. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan lebih cepat, tepat, dan termotivasi. Aktivitas belajar yang bersifat manipulatif dan interaktif membantu siswa membangun pemahaman konsep melalui pengalaman langsung.
3. Terdapat Perbedaan hasil tes kemampuan berhitung siswa setelah diterapkan media domino. Hal ini ditunjukkan sebelum menggunakan Media Domino

memiliki nilai signifikan $> 0,05$, begitu juga setelah menggunakan Media Domino matematika memiliki nilai signifikan $> 0,05$ sehingga berdistribusi normal. Sehingga uji hipotesis yang digunakan adalah *paired sample t-test*, diperoleh Berdasarkan hasil uji paired sampel t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 10,382 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) = 24 adalah 2,064. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $10,382 > 2,064$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Pengaruh Media Domino Matematika terhadap Kemampuan Berhitung Siswa, Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Domino matematika terhadap kemampuan Berhitung siswa kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dan pemanfaatan media manipulatif dalam pembelajaran matematika. Media Domino Matematika terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, dan representasi visual.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media Domino Matematika sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

b. Bagi siswa

Siswa lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami konsep matematika secara konkret melalui aktivitas bermain.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendorong inovasi dalam proses pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik siswa kelas rendah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran lain atau pengaruh media manipulatif terhadap kemampuan kognitif siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran peneliti dalam hal ini adalah:

1. Kepada Guru SD Negeri 101117 Mondang Baringin umumnya dan khususnya Guru Wali kelas II disarankan agar dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

2. Kepada guru wali kelas dengan penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dan digunakan dalam materi yang lain sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan tanggap dalam menguasai setiap materi yang disampaikan oleh guru.
4. Bagi kepala sekolah, agar memperhatikan segala yang berkaitan dengan kualitas sekolah dengan menyediakan sarana dan prasarana, terutama media yang dibutuhkan dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan serta mengarahkan seluruh guru untuk menggunakan media y pembelajaran saat proses pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas, baik pada materi yang lain maupun pada materi yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I.Made Dwi Mertha. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* 14, no. 1 (2021).
- Agustyaningrum, N, and P Pradanti. "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2022).
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015.
- andawangiS. "Metodologi Penelitian'." *Journal Information* 4 (2021).
- Arafah, A A, S Sukriadi, and A F Samsuddin. "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023).
- Bito, N, and A K Masaong. "Peran Media Pembelajaran Matematika Sebagai Teknologi Dan Solusi Dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi Dan Disruption." *Jambura Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (2023).
- Chi Hyun, C, and dkk. "Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan." *Journal of Industrial Engineering and Management Science Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020).
- Fitri, A. "Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 2, no. 2 (2023).
- Hartini Nara, Eveline Siregar. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, (2010).
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Kusuma, R P, and I Lestari. "Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Konstruktivis." *Jurnal Matematika Dan Pendidikan* 9, no. 2 (2020).
- Lestari, Dirga Ayu, Millata Hanifa, and Desyi Rosita. "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *JISPE: Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 1 (2025).
- Masykur Arif Rahman. *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar*, 2013.
- Maula, S M, A Acesta, and F F Nugraha. "Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan.” *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 2 (2023).

Murdaningrum, N S, and D Setyadi. “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2023).

Nasution, D H, Sugiarti, and P Rahmadina. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan KADOMA (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 3 (2023).

Normanastiti, N, and A Febrianto. “Pengembangan Media ‘KATUDOR’ (Kartu Domino Perkalian) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro.” *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 4 (2024).

Panadero, E., & Jonsson, A. *The Use of Scoring Rubrics for Formative Assessment Purposes Revisited. : A review*. Educational Research Review, (2019).

Rahayu, N. “Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12, no. 2 (2020).

Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, (2012).

Sabella, D, E Ramadhani, and A Kuswidyanarko. “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022).

Sari, F A. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran.” *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (2024).

SD Negeri 101117 Mondang baringin. observasi awal (2026).

Sugiono. “Metode Penelitian Metode Penelitian’.” *Metode Penelitian Kualitatif* 17 (2015): 12.

Suharsimi Arikunto, *prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik* (Jakarta: rineka cipta, 2006).

Sundayana, Rostina. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung:Alfabeta, (2013).

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Askara, 2010.

Wulandari, A P, and dkk. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Hapni Sahri Nasution
2. Nim : 2220500190
3. jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Aek Kundur, 11 Maret 2004
5. Anak Ke : 6 dari 7 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat : Desa Aek Kundur, Kec. Dolok Sigompulon, Kab
PALUTA

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Usman Nasution
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Aek Kundur
 - d. Tel/ Hp : 082191593061
2. Ibu
 - a. Nama : Nur Hayani Dalimunthe
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Aek Kundur
 - d. Telp/ Hp : 082379412962

III. PENDIDIKAN

1. SD NEGERI 100500 HATIRAN Tahun
2. MTs SWASTA ASH- SHOBRIYAH
3. MAS SWASTA ASH- SHOBRIYAH
4. S.1 UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

Lampiran- lampiran

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *POSTTEST*

Nama Penyusun	: Hapni Sahri Nasution
Satuan Pendidikan	: SD Negeri 101117 Mondanng Baringin
Kela/ Semester	: II / Genap
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Penjumlahan dan Pengurangan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Model Pembelajaran	: Cooperative learning
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya jawab, Diskusi dan Permainan
Media Pembelajaran	: Domino Matematika

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- K I3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis dan gerakan yang mencerminkan anak sehat serta tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.3	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20.	4.3	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui media domino matematika, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyelesaikan soal penjumlahan dengan benar.
2. Menyelesaikan soal pengurangan dengan benar.
3. Memahami konsep dasar berhitung penjumlahan dan pengurangan.
4. Bekerja sama dengan teman kelompok dalam permainan domino matematika.
5. Menunjukkan sikap aktif dan percaya diri selama pembelajaran berlangsung.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatam	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	b. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. c. Guru mengecek kehadiran peserta didik. d. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran sebelumnya. e. Guru memberikan motivasi dan ice breaking agar peserta didik lebih semangat belajar. f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	10 menit
Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan secara singkat menggunakan contoh soal sederhana. 6. Guru memperkenalkan media domino matematika kepada peserta didik. 7. Guru menjelaskan aturan dan cara	60 menit

	bermain domino matematika. 8. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3–4 orang. 9. Setiap kelompok memperoleh satu set kartu domino matematika. 10. Peserta didik menyusun kartu dengan mencocokkan soal dan jawaban yang tepat. 11. Guru membimbing dan mengawasi jalannya permainan serta membantu kelompok yang mengalami kesulitan. 12. Peserta didik mendiskusikan hasil permainan bersama kelompok.	
Kegeiatan Penutup	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi singkat tentang pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan evaluasi atau latihan singkat kepada peserta didik. 4. Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 menit

E. ASESMEN/ PENILAIAN

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Kognitif	Tes Tertulis	Soal penjumlahan dan pengurangan
Afektif	Observasi	Kerja sama, keaktifan, dan kedisiplinan
Psikomotor	Praktik	Ketepatan menyusun domino matematika

K. PENUTUP

RPP ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media domino matematika untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

Mengetahui
Wali kelas II



Nurhayati Harahap, S.Pd
NIP. 197902042006042016

Mondang Baringin, Mei 2026
Kepala Sekolah



Irma Suryani Rambe, S.Pd.SD
NIP. 197610262000103001

Peneliti



Hapni Sahri Nasution
NIM. 2220500190

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *PRETEST*

Nama Penyusun : Hapni Sahri Nasution
Satuan Pendidikan : SD Negeri 101117 Mondanng Baringin
Kela/ Semester : II / Genap
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan dan Pengurangan
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Metode Pembelajaran : Ceramah
Media Pembelajaran : -

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis dan gerakan yang mencerminkan anak sehat serta tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.3	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20.	4.3	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menyelesaikan soal penjumlahan dengan benar.
2. Menyelesaikan soal pengurangan dengan benar.
3. Memahami konsep dasar berhitung penjumlahan dan pengurangan.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatam	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik. c. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran sebelumnya. d. Guru memberikan motivasi dan ice breaking agar peserta didik lebih semangat belajar. e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	10 menit
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan dipapan tulis. 2. Guru memberikan contoh soal penjumlahan dan pengurangan 3. Guru melakukan Tanya jawab untuk mengetahui pemahaman peserta didik. 4. Peserta didik mengerjakan latihan soal dibuku/LKS 5. Guru membimbing peserta didik yang	60 menit

	mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.	
Kegeiatan Penutup	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru melakukan refleksi singkat tentang pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan evaluasi atau latihan singkat kepada peserta didik. 4. Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 menit

E. ASESMEN/ PENILAIAN

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Kognitif	Tes Tertulis	Soal penjumlahan dan pengurangan
Afektif	Observasi	Kerja sama, keaktifan, dan kedisiplinan
Psikomotor	Praktik	Ketepatan menyusun domino matematika

F. PENUTUP

RPP ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran matematika pada kegiatan pretest kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 101117 Mondang Baringin.

Mengetahui
Wali kalis II



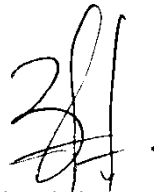
Nurhayati Harahap, S.Pd
NIP. 197902042006042016

Mondang Baringin, Mei 2026
Kepala Sekolah



Irma Suryani Rambe, S.Pd.SD
NIP. 197610262000103001

Peneliti



Hapni Sahri Nasution
NIM. 2220500190

Lampiran 3

Landasan Kisi- kisi Instrumen pretest

No.	Indikator Kemampuan Berhitung	Deskripsi Indikator	Aspek Kognitif (Taksonomi Bloom)	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Siswa mampu menghitung jumlah benda dengan benar	Siswa dapat menentukan jumlah titik pada kartu domino atau gambar yang disajikan sesuai dengan nilai bilangan yang ditunjukkan	C1 (Mengingat) / C2 (Memahami)	1, 2	2
2	Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan sederhana	Siswa dapat menyelesaikan operasi penjumlahan dua bilangan cacah sederhana (bilangan 1-20) baik dalam bentuk kalimat matematika maupun soal bergambar	C2 (Memahami) / C3 (Menerapkan)	3, 4, 5	3
3	Siswa mampu melakukan pengurangan bilangan sederhana	Siswa dapat menyelesaikan operasi pengurangan dua bilangan cacah sederhana (bilangan 1-20) secara tepat dan teliti	C2 (Memahami) / C3 (Menerapkan)	6, 7, 8	3
4	Siswa mampu menyelesaikan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	Siswa dapat menganalisis soal cerita pendek dan menentukan operasi hitung yang tepat (penjumlahan atau pengurangan) untuk menemukan jawaban yang benar	C3 (Menerapkan) / C4 (Menganalisis)	9, 10	2
				Total Soal	10

Lampiran 4

Landasan Kisi- kisi Instrumen Posttest

No	Indikator Kemampuan Berhitung	Deskripsi Indikator	Aspek Kognitif (Taksonomi Bloom)	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Siswa mampu menghitung jumlah benda/titik dengan benar	Siswa dapat menentukan jumlah titik domino yang disajikan dalam gambar secara tepat (contoh: menghitung 10-13 titik pada kartu)	C1 (Mengingat) / C2 (Memahami)	1, 2	2
2	Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan sederhana	Siswa dapat menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan cacah (bilangan 1-20), baik dalam bentuk kalimat matematika maupun soal bergambar domino	C2 (Memahami) / C3 (Menerapkan)	3, 4, 8	3
3	Siswa mampu melakukan pengurangan bilangan sederhana	Siswa dapat menyelesaikan operasi pengurangan bilangan cacah sederhana (bilangan 1-20), termasuk pengurangan jumlah titik pada kartu domino	C2 (Memahami) / C3 (Menerapkan)	5, 6	2
4	Siswa mampu menyelesaikan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	Siswa dapat memahami konteks soal cerita sederhana dan menentukan serta menghitung operasi hitung (penjumlahan/pengurangan) yang sesuai untuk menemukan jawaban yang benar	C3 (Menerapkan) / C4 (Menganalisis)	7, 9, 10	3
				Total Soal	10

Lampiran 5

Soal Pre Test

Nama :

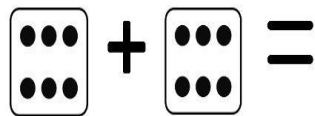
Kelas :

Pilihlah Jawaban Yang Paling Tepat!

1. $8 + 7 = \dots$

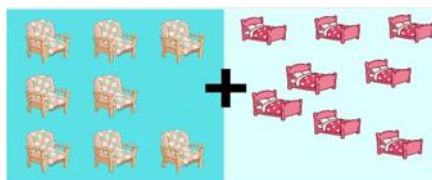
- a. 14
- b. 15
- c. 16
- d. 17

2.



- a. 10 titik
- b. 11 titik
- c. 12 titik
- d. 13titik

3.



Hasilnya....

- a. 15

- b. 16
 - c. 17
 - d. 18
4. Budi mempunyai 7 kelereng. Temannya memberi 2 kelereng.
Berapa kelereng Budi sekarang?
- a. 8 klereng
 - b. 9 klereng
 - c. 10 klereng
 - d. 11 klereng
5. Di meja ada 4 buku. Guru menambah 6 buku lagi.
Berapa jumlah buku sekarang?
- a. 8 buku
 - b. 9 buku
 - c. 10 buku
 - d. 11 buku
6. Ani memiliki 9 permen. Ia makan 4 permen.
Berapa sisa permen Ani?
- a. 3 permen
 - b. 4 permen
 - c. 5 permen
 - d. 6 permen
7. Budi punya 12 kelereng. Ia kehilangan 5 kelereng.
Berapa sisa kelereng Budi?

- a. 6 klereng
- b. 7 klereng
- c. 8 klereng
- d. 9 klereng

8. Lina memiliki 6 balon. Temannya memberi 6 balon lagi.

Berapa jumlah balon Lina sekarang?

- a. 10 balon
- b. 11 balon
- c. 12 balon
- d. 13 balon

9. Siti memiliki 15 pensil. Ia memberikan 6 pensil.

Berapa sisa pensil Siti?

- a. 6 pensil
- b. 7 pensil
- c. 8 pensil
- d. 9 pensil

10. Andi punya 14 apel. Ia makan 7 apel.

Berapa sisa apel Andi?

- a. 6 apel
- b. 7 apel
- c. 8 apel
- d. 9 apel

Kunci Jawaban :

1. b. 15
2. c. 12 titik
3. b. 16
4. b. 9 klereng
5. c. 10 buku
6. c. 5 permen
7. c. 7 klereng
8. c. 12 balon
9. d. 9 balon
10. b. 7 apel

Lampiran 6

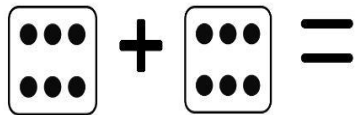
Soal Post Test

Nama :

Kelas :

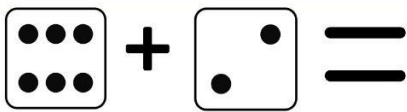
Pilihlah Jawaban Yang Paling Tepat!

1.



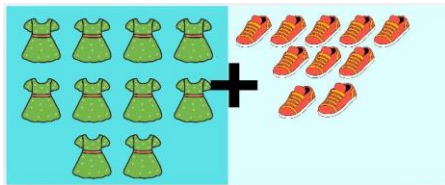
- a. 10 titik
- b. 11 titik
- c. 12 titik
- d. 13 titik

2.



- a. 5 titik
- b. 6 titik
- c. 7 titik
- d. 8 titik

3. 8



Hasilnya....

- a. 8
- b. 9
- c. 9
- d. 10

4. Edo punya 7 bola. Ia mendapat 8 bola lagi.
Berapa jumlah bola Edo?

a.



a.



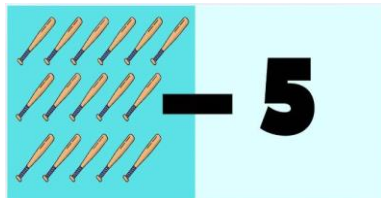
b.



c.



5.

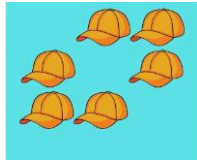


Hasilnya.....

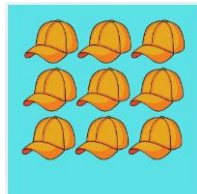
- a. 16
- b. 14
- c. 12
- d. 11

6. Adi mempunyai 9 Topi, adi memberikan 3 Topinya kepada hasan.
Berapakah sisa Topi Adi ?

a.



b.



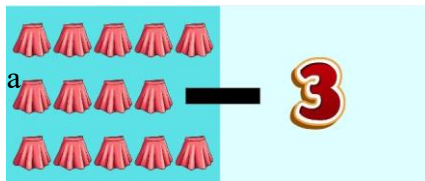
c.



d.



7.



Hasilnya.....

a. 14

b. 13

c. 12

d. 11

8. Lina memiliki kartu domino dengan 6 titik, lina memberikan Ani 2 titik.

Berapa sisa titi domino lina?

a. 4 titik

- b. 3 titik
- c. 2 titik
- d. 1 titik

9. Dodi Membeli 4 buku ibu memberinya 4 buku.

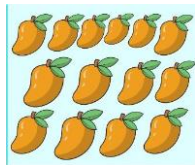
Berapakah banyak buku dodi.....

- a. 7 buku
- b. 8 buku
- c. 9 buku
- d. 10 buku

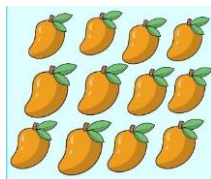
10. Ibu membeli 11 buah manga di pasar, ibu memberi 3 mangga kepada Ani.

Berapakah sisa Mangga ibu?

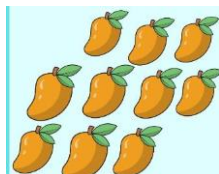
a.



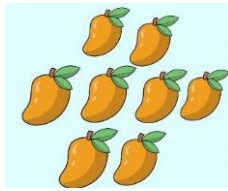
b.



c.



d.



Kunci Jawaban :

1. c. 12 titik

2. d. 8 titik

3. d. 10

4. b



5. d. 11

6. a

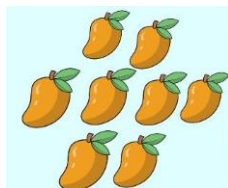


7. d. 11

8. a. 4 titik

9. b. 6 buku

10. d



Lampiran 7

Agenda Peneliti Dalam Menyusun Skripsi

[illegible]

Lampiran 8**REKAPITULASI NILAI *Pretest dan Posttest***

Nama Siswa	Pretest	posttest
Afifah	50	50
habibi	50	80
yudha	50	80
rasyid	80	100
riski	40	70
Andri	30	70
Azura	20	70
Citra	70	80
Fadlan	80	100
Fariza	70	90
ramadhan	70	90
Ivan	70	90
Keysa	60	80
Mahmud l	80	90
al farizi	40	60
Naura	60	80
Rasnawati	40	60
Rahmad	50	70
Rifki	40	80
Rohima	60	100
Sakila	70	90
Ummu	70	90
Vadia	20	70
Vania	50	80
Zahra	60	80
JUMLAH	1.380	2000
RATA- RATA	55,2	80

Lampiran 9

Validitas Soal Pretest

Correlations

[illegible]

Soal 5	Pearson Correlation	.578 [*]	.408 [*]	.306	-.031	1	.132	.200	.200	.132	.578 [*]	.164	.021	.479 [*]	.238	.306	.021	.408 [*]	.132	.220	-.007	.592 [*]
	Sig. (2-tailed)	.002	.043	.137	.882		.530	.338	.338	.530	.002	.434	.919	.015	.252	.137	.919	.043	.530	.290	.975	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 6	Pearson Correlation	.578 [*]	.408 [*]	.132	.164	.132	1	-.157	.021	.653 [*]	-.102	.164	.200	.306	.238	.306	.200	.068	.479 [*]	-.280	.329	.517 [*]
	Sig. (2-tailed)	.002	.043	.530	.434	.530		.453	.919	.000	.627	.434	.338	.137	.252	.137	.338	.747	.015	.175	.108	.008
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 7	Pearson Correlation	.315	.315	.557 ^{**}	.418 [*]	.200	-.157	1	-.103	-.157	.490 [*]	.217	.632 [*]	.021	.140	.200	.081	.490 [*]	.021	.144	-.083	.501 [*]
	Sig. (2-tailed)	.125	.125	.004	.038	.338	.453		.624	.453	.013	.298	.001	.919	.504	.338	.701	.013	.919	.492	.694	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 8	Pearson Correlation	.315	.315	.379	.016	.200	.021	-.103	1	-.157	-.035	.418 [*]	-.103	.379	.315	-.336	.632 [*]	-.210	.379	.144	-.083	.367
	Sig. (2-tailed)	.125	.125	.062	.939	.338	.919	.624		.453	.868	.038	.624	.062	.125	.101	.001	.314	.062	.492	.694	.071
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 9	Pearson Correlation	.408 [*]	.408 [*]	-.042	.359	.132	.653 ^{**}	-.157	-.157	1	-.102	-.226	.200	.306	.408 [*]	.306	-.157	.238	.306	-.113	.161	.424 [*]
	Sig. (2-tailed)	.043	.043	.843	.078	.530	.000	.453	.453		.627	.277	.338	.137	.043	.137	.453	.252	.137	.589	.442	.035
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 10	Pearson Correlation	.333	.333	.408 [*]	.115	.578 ^{**}	-.102	.490 [*]	-.035	-.102	1	-.076	.315	.238	-.167	.408 [*]	.140	.167	.068	.294	.066	.482 [*]
	Sig. (2-tailed)	.103	.103	.043	.585	.002	.627	.013	.868	.627		.716	.125	.252	.426	.043	.504	.426	.747	.153	.755	.015
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal	Pearson Correlation	.306	.306	.359	.123	.164	.164	.217	.418 [*]	-.226	-.076	1	-.185	-.031	.497 [*]	-.226	.418 [*]	.115	.164	.165	-.068	.374

11	Sig. (2-tailed)	.137	.137	.078	.559	.434	.434	.298	.038	.277	.716		.377	.882	.011	.277	.038	.585	.434	.431	.747	.066
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 12	Pearson Correlation	.315	.315	.379	.418 [*]	.021	.200	.632 [*]	-.103	.200	.315	-.185	1	-.157	-.035	.379	.081	.315	.200	-.027	-.083	.443 [*]
	Sig. (2-tailed)	.125	.125	.062	.038	.919	.338	.001	.624	.338	.125	.377		.453	.868	.062	.701	.125	.338	.896	.694	.026
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 13	Pearson Correlation	.408 [*]	.408 [*]	.306	-.031	.479 [*]	.306	.021	.379	.306	.238	-.031	-.157	1	.068	.132	.200	.068	.306	.053	.161	.499 [*]
	Sig. (2-tailed)	.043	.043	.137	.882	.015	.137	.919	.062	.137	.252	.882	.453		.747	.530	.338	.747	.137	.800	.442	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 14	Pearson Correlation	.500 [*]	.333	.238	.497 [*]	.238	.238	.140	.315	.408 [*]	-.167	.497 [*]	-.035	.068	1	-.272	.140	.333	.238	-.033	.066	.500 [*]
	Sig. (2-tailed)	.011	.103	.252	.011	.252	.252	.504	.125	.043	.426	.011	.868	.747		.188	.504	.103	.252	.877	.755	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 15	Pearson Correlation	.238	.408 [*]	.132	.164	.306	.306	.200	-.336	.306	.408 [*]	-.226	.379	.132	-.272	1	-.157	.068	.306	-.113	.161	.368
	Sig. (2-tailed)	.252	.043	.530	.434	.137	.137	.338	.101	.137	.043	.277	.062	.530	.188		.453	.747	.137	.589	.442	.070
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 16	Pearson Correlation	.315	.315	.379	.217	.021	.200	.081	.632 [*]	-.157	.140	.418 [*]	.081	.200	.140	-.157	1	-.385	.200	.316	-.256	.386
	Sig. (2-tailed)	.125	.125	.062	.298	.919	.338	.701	.001	.453	.504	.038	.701	.338	.504	.453		.057	.338	.124	.217	.057
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 17	Pearson Correlation	.333	.167	.238	.306	.408 [*]	.068	.490 [*]	-.210	.238	.167	.115	.315	.068	.333	.068	-.385	1	-.272	.131	.066	.391
	Sig. (2-tailed)	.103	.426	.252	.137	.043	.747	.013	.314	.252	.426	.585	.125	.747	.103	.747	.057		.188	.533	.755	.053
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal	Pearson Correlation	.408 [*]	.408 [*]	.306	.164	.132	.479 [*]	.021	.379	.306	.068	.164	.200	.306	.238	.306	.200	-.272	1	-.447 [*]	.329	.499 [*]

18	Sig. (2-tailed)	.043	.043	.137	.434	.530	.015	.919	.062	.137	.747	.434	.338	.137	.252	.137	.338	.188		.025	.108	.011
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 19	Pearson Correlation	-.033	.131	.053	-.022	.220	-.280	.144	.144	-.113	.294	.165	-.027	.053	-.033	-.113	.316	.131	-.447*	1	-.690*	.095
	Sig. (2-tailed)	.877	.533	.800	.915	.290	.175	.492	.492	.589	.153	.431	.896	.800	.877	.589	.124	.533	.025		.000	.651
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 20	Pearson Correlation	.230	.066	-.007	.121	-.007	.329	-.083	-.083	.161	.066	-.068	-.083	.161	.066	.161	-.256	.066	.329	-.690**	1	.161
	Sig. (2-tailed)	.268	.755	.975	.565	.975	.108	.694	.694	.442	.755	.747	.694	.442	.755	.442	.217	.755	.108	.000		.441
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total	Pearson Correlation	.847*	.774**	.648**	.520**	.592**	.517**	.501*	.367	.424*	.482*	.374	.443*	.499*	.500*	.368	.386	.391	.499*	.095	.161	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.008	.002	.008	.011	.071	.035	.015	.066	.026	.011	.011	.070	.057	.053	.011	.651	.441	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Validitas Soal Posttes

		Correlations																					
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	total	
Soal1	Pearson Correlation	1	-.102	-.102	.221	.221	.431 [*]	.431 [*]	.600 [*]	.327	.500 [*]	.250	.421 [*]	.187	.356	.134	.300	.086	.250	.042	.204	.759 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.627	.627	.288	.288	.032	.032	.002	.110	.011	.228	.036	.370	.080	.524	.145	.684	.228	.843	.328	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Soal2	Pearson Correlation	-.102	1	-.042	-.060	-.060	-.075	-.075	-.089	.468 [*]	-.102	.408 [*]	-.115	.363	-.127	.327	-.140	.298	-.153	.272	-.167	.190	
	Sig. (2-tailed)	.627		.843	.775	.775	.720	.720	.672	.018	.627	.043	.585	.074	.544	.110	.504	.149	.465	.188	.426	.364	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Soal3	Pearson Correlation	-.102	-.042	1	-.060	-.060	-.075	-.075	-.089	-.089	.408 [*]	-.102	.363	-.115	.327	-.127	.298	-.140	.272	-.153	.250	.190	
	Sig. (2-tailed)	.627	.843		.775	.775	.720	.720	.672	.672	.043	.627	.074	.585	.110	.544	.149	.504	.188	.465	.228	.364	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Soal4	Pearson Correlation	.221	-.060	-.060	1	-.087	.345	-.109	.273	-.129	.221	.221	.180	.180	.144	.144	.114	.114	.086	.086	.060	.371	
	Sig. (2-tailed)	.288	.775	.775		.679	.091	.604	.186	.540	.288	.288	.391	.391	.491	.491	.588	.588	.683	.683	.775	.068	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Soal4	Pearson Correlation	.221	-.060	-.060	-.087	1	-.109	.345	-.129	.273	-.147	.221	.180	.180	.144	.144	.114	.114	.086	.086	.060	.322	
	Sig. (2-tailed)	.288	.775	.775	.679		.604	.091	.540	.186	.482	.288	.391	.391	.491	.491	.588	.588	.683	.683	.775	.116	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Soal5	Pearson Correlation	.431 [*]	-.075	-.075	.345	-.109	1	-.136	.510 [*]	-.161	.431 [*]	-.185	.369	.081	.318	.044	.274	.011	.236	-.021	.201	.464 [*]	
	Sig. (2-tailed)	.032	.720	.720	.091	.604		.516	.009	.442	.032	.377	.070	.701	.121	.835	.184	.960	.256	.922	.335	.019	

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal6	Pearson Correlation	.431 [*]	-.075	-.075	-.109	.345	-.136	1	-.161	.510 [*]	-.185	.431 [*]	-.208	.369	.044	.318	.011	.274	-.021	.236	-.050	.343
	Sig. (2-tailed)	.032	.720	.720	.604	.091	.516		.442	.009	.377	.032	.320	.070	.835	.121	.960	.184	.922	.256	.811	.093
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal7	Pearson Correlation	.600 ^{**}	-.089	-.089	.273	-.129	.510 [*]	-.161	1	-.190	.600 [*]	-.218	.521 [*]	-.245	.457 [*]	-.029	.402 [*]	-.065	.355	-.100	.312	.513 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.002	.672	.672	.186	.540	.009	.442		.362	.002	.295	.008	.237	.022	.890	.046	.756	.082	.634	.129	.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal8	Pearson Correlation	.327	.468 [*]	-.089	-.129	.273	-.161	.510 [*]	-.190	1	-.218	.600 [*]	-.245	.521 [*]	-.272	.457 [*]	-.065	.402 [*]	-.100	.355	-.134	.406 [*]
	Sig. (2-tailed)	.110	.018	.672	.540	.186	.442	.009	.362		.295	.002	.237	.008	.188	.022	.756	.046	.634	.082	.524	.044
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal9	Pearson Correlation	.500 [*]	-.102	.408 [*]	.221	-.147	.431 [*]	-.185	.600 [*]	-.218	1	-.250	.656 [*]	-.281	.579 [*]	-.312	.514 ^{**}	-.129	.458 [*]	-.167	.408 [*]	.530 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.011	.627	.043	.288	.482	.032	.377	.002	.295		.228	.000	.174	.002	.129	.009	.540	.021	.426	.043	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal10	Pearson Correlation	.250	.408 [*]	-.102	.221	.221	-.185	.431 [*]	-.218	.600 [*]	-.250	1	-.281	.656 [*]	-.312	.579 [*]	-.343	.514 [*]	-.167	.458 [*]	-.204	.399 [*]
	Sig. (2-tailed)	.228	.043	.627	.288	.288	.377	.032	.295	.002	.228		.174	.000	.129	.002	.093	.009	.426	.021	.328	.048
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal11	Pearson Correlation	.421 [*]	-.115	.363	.180	.180	.369	-.208	.521 [*]	-.245	.656 [*]	-.281	1	-.316	.693 [*]	-.350	.618 ^{**}	-.385	.554 [*]	-.226	.497 [*]	.522 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.036	.585	.074	.391	.391	.070	.320	.008	.237	.000	.174		.124	.000	.086	.001	.057	.004	.277	.011	.007

[illegible]

Soal 18	Pearson Correlation	.250	-.153	.272	.086	.086	.236	-.021	.355	-.100	.458*	-.167	.554*	-.421*	.646*	-.468*	.736**	-.514*	1	-.562*	.748**	.397*
	Sig. (2-tailed)	.228	.465	.188	.683	.683	.256	.922	.082	.634	.021	.426	.004	.036	.000	.018	.000	.009		.003	.000	.049
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 19	Pearson Correlation	.042	.272	-.153	.086	.086	-.021	.236	-.100	.355	-.167	.458*	-.226	.554*	-.468*	.646*	-.514**	.736*	-.562*	1	-.612**	.206
	Sig. (2-tailed)	.843	.188	.465	.683	.683	.922	.256	.634	.082	.426	.021	.277	.004	.018	.000	.009	.000	.003		.001	.323
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal 20	Pearson Correlation	.204	-.167	.250	.060	.060	.201	-.050	.312	-.134	.408*	-.204	.497*	-.268	.582*	-.509*	.665**	-.560*	.748*	-.612*	1	.331
	Sig. (2-tailed)	.328	.426	.228	.775	.775	.335	.811	.129	.524	.043	.328	.011	.196	.002	.009	.000	.004	.000	.001		.106
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total	Pearson Correlation	.759**	.190	.190	.371	.322	.464*	.343	.513*	.406*	.530*	.399*	.522*	.369	.463*	.317	.441*	.273	.397*	.206	.331	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.364	.364	.068	.116	.019	.093	.009	.044	.006	.048	.007	.069	.020	.122	.027	.187	.049	.323	.106	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas Soal Pretest

No.Soa	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,847	0,396	Valid
2	0,774	0,396	Valid
3	0,648	0,396	Valid
4	0,520	0,396	Valid
5	0,592	0,396	Valid
6	0,517	0,396	Valid
7	0,501	0,396	Valid
8	0,367	0,396	Tidak Valid
9	0,424	0,396	Valid
10	0,482	0,396	Valid
11	0,374	0,396	Tidak Valid
12	0,443	0,396	Valid
13	0,499	0,396	Valid
14	0,500	0,396	Valid
15	0,368	0,396	Tidak Valid
16	0,386	0,396	Tidak Valid
17	0,391	0,396	Tidak Valid
18	0,499	0,396	Valid
19	0,095	0,396	Tidak Valid
20	0,161	0,396	Tidak Valid

Hasil Uji Validitas Posttest

No. Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,759	0,396	Valid
2	0,190	0,396	Tidak Valid
3	0,190	0,396	Tidak Valid
4	0,371	0,396	Tidak Valid
5	0,322	0,396	Tidak Valid
6	0,464	0,396	Valid
7	0,343	0,396	Tidak Valid
8	0,513	0,396	Valid
9	0,406	0,396	Valid
10	0,530	0,396	Valid
11	0,399	0,396	Valid
12	0,522	0,396	Valid
13	0,369	0,396	Tidak Valid
14	0,463	0,396	Valid
15	0,317	0,396	Tidak Valid
16	0,441	0,396	Valid
17	0,273	0,396	Tidak Valid
18	0,397	0,396	Valid
19	0,206	0,396	Tidak Valid
20	0,331	0,396	Tidak Valid

Uji Reliabilitas Pretest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.792	.792	10

Uji Reliabilitas Posttest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.822	.822	10

Statistics

		Pretest	nilai posttest
N	Valid	25	25
	Missing	1	1
Mean		55.20	80.00
Std. Error of Mean		3.518	2.582
Median		60.00	80.00
Mode		70	80
Std. Deviation		17.588	12.910
Variance		309.333	166.667
Range		60	50
Minimum		20	50
Maximum		80	100
Sum		1380	2000

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.160	25	.098	.934	25	.105
Nilai Posttest	.180	25	.036	.937	25	.128

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.800	11.944	2.389	-29.730	-19.870	-10.382	24	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	55.20	25	17.588	3.518
	posttest	80.00	25	12.910	2.582

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	25	.734	.000

Lampiran 10

Dokumentasi



Wawancara dengan Wali kelas II SD Negeri 101117 Mondang Baringin



Kegiatan Pembagian Soal Pretest Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN
101117 Mondang Baringin





Kegiatan pembelajaran dan Siswa- siswi kelas II menggunakan Media Domino



Kegiatan Pembagian Soal *Posttest* Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN
101117 Mondang Baringin

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Validator : Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.
NIP : -
Status Pendidikan : SDN 101117 Mondang Baringin
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : II/2
Pokok Bahasan : Penjumlahan dan Pengurangan
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis ($\sqrt{}$) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang peneliti sediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid	3 = Valid
2 = Kurang Valid	4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No .	Aspek yang ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
1	F Format RPP				
	a. Kelengkapan identitas RPP			√	
	b. Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			√	
	c. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran			√	
	d. Kesesuaian antara banyaknya tujuan pembelajaran dengan waktu yang disediakan			√	
2	A Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian materi penjumlahan dan pengurangan dengan tujuan			√	
	b. Materi mudah dipahami siswa			√	
	c. Kesesuaian materi dengan tingkat siswa kelas II			√	
3	B Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI			√	
	b. Bahasa sederhana dan mudah dipahami			√	
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu			√	
	b. Kesesuaian waktu dengan kegiatan pembelajaran			√	
5	Metode Sajian				
	a. Kesesuaian metode pembelajaran		√		
	b. Dukungan metode terhadap kemampuan berhitung		√		

6	S Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian media domino matematika			√	
	b. Kemenarikan media			√	
7	P Penilaian (Validasi) umum				
	a. Kesesuaian instrumen penilaian		√		
	b. Kejelasan indikator penilaian		√		
8	FeceValidity				
	a. Media menarik minat siswa		√		
	b. Materi disajikan dengan gambar		√		

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

Total Skor yang Diperoleh

$$4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 = 55$$

Skor Maksimal

Jumlah butir penilaian = **19 butir**

Skor maksimal per butir = 4

Skor maksimal = $19 \times 4 = 76$

Persentase Penilaian

$$\text{Penilaian} = \frac{55}{76} \times 100\% = 72,37\%$$

Kesimpulan

Keterangan	Hasil
Skor diperoleh	55
Skor maksimal	76
Persentase	72,37%
Kategori	B (70–79)
Status	Dapat digunakan dengan revisi kecil

Ringkasan

Nilai akhir: **72,37%**

Kategori: **B**

Keterangan: **Dapat digunakan dengan revisi kecil**

RPP ini sudah cukup baik, namun masih perlu beberapa perbaikan kecil sebelum digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Padangsidempuan, 07 Mei 2026

Validator



Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

NIP : -

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap RPP, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO MATEMATIKA
TERHADAP KEAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SDN 101117
MONDANG BARINGIN**

Yang disusun oleh

Nama : Hapni Sahri Nasution

Nim : 2220500190

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

1. RPP tidak mencerminkan penggunaan media domino matematika, padahal judul penelitian menekankan media tersebut. Media harus muncul dalam kegiatan inti.
2. Metode ceramah tidak tepat untuk kemampuan berhitung siswa kelas II. Gunakan metode demonstrasi, bermain sambil belajar, atau diskusi kelompok dengan media domino.
3. Tujuan pembelajaran terlalu umum (menyelesaikan soal, memahami konsep). Harus lebih spesifik, misal: "Dengan media domino, siswa mampu menjumlahkan dua bilangan cacah sampai 20".
4. Sarana dan prasarana tidak menyebutkan media domino → harus diperbaiki.
5. Tidak ada gambar/visualisasi dalam RPP → siswa kelas II butuh ilustrasi konkret.
6. Penilaian belum jelas instrumen dan indikatornya (kognitif, afektif, psikomotor tidak diuraikan bentuk soalnya).

7. Alokasi waktu tidak realistis: 50 menit untuk ceramah + latihan tanpa media sangat kurang efektif.

Dengan harapan masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas pelaksanaan pembelajaran yang baik

Padangsidempuan, 07 Mei 2026

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Torang Siregar', with a stylized, cursive script.

Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Status Pendidikan : SDN 101117 Mondang Baringin
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semeter : II
Pokok Bahasan : Penjumlahan Dan Pengurangan
Nama Validator : Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari BeberapaAspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan kemampuan berhitung				√
2.	Kejelasan petunjuk soal			√	
3.	Bahasa mudah dipahami siswa				√

4.	Soal sesuai dengan media domino				√
5.	Tidak menimbulkan makna ganda			√	
6.	Tingkat kesulitan sesuai siswa kelas II				√

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Skor yang diperoleh : $4 + 3 + 4 + 4 + 3 + 4 = 22$

Skor maksimal : 24

Penilaian = $(22 / 24) \times 100\% = 91,67\% \rightarrow A$

Keterangan: A = Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

Catatan Validator

1. Soal sudah sesuai dengan kisi-kisi dan indikator.
2. Media gambar dan titik domino mendukung pemahaman siswa kelas II.

3. Beberapa soal pilihan ganda (misal no. 5) memiliki opsi jawaban ganda (9 muncul dua kali pada a dan c). Perbaiki duplikasi opsi.
4. Perbaiki sedikit redaksi pada soal cerita (misal: "Berapa sisa Mangga Ani?" seharusnya "Berapa sisa mangga Ibu?").
5. Secara umum, soal layak digunakan untuk post test.

Padangsidimpuan, 08 April 2026

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Torang Siregar', with a stylized, cursive script.

Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

LEMBAR UJI VALIDITAS OLEH AHLI MEDIA

Media Domino Matematika

Identitas Penguji

Nama : Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

NIP/NIDN : -

Jabatan Struktural : Dosen UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN

Tujuan

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang media domino pada pembelajaran MATEMATIKA materi penjumlahan dan pengurangan.

Petunjuk Pengisian Angket

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

Keterangan Pilihan Jawaban

1 = Sangat Kurang (SK)

4 = Baik (B)

2 = Kurang (Kurang)

5 = Sangat Baik (SB)

3 = Cukup (C)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain Tampilan						
1	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					√
2	Desain tampilan sudah menarik					√
3	Background pada media memiliki warna yang tepat					√

4	Dalam media dapat mewakili materi yang disajikan					√
5	Keruntunan materi pada media tidak membingungkan peserta didik					√
6	Font/huruf dan Gambar dalam teks memiliki warna yang tepat sehingga mudah dibaca				√	
Desain Tampilan						
7	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaannya				√	
8	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri					√
9	Media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang					√
Minat dan Perhatian						
10	Media pembelajaran interaktif memotivasi minat belajar					√
11	Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran				√	
12	Meningkatkan Kemampuan berhitung siswa					√

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon Bapak/Ibu tulis pada kolom yang telah disediakan.

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Kurangnya Variasi Soal	Banyak kartu dengan hasil yang sama (terutama angka 9 dan 4). Hal ini bisa membuat permainan terasa monoton. Jumlah soal pengurangan terlihat lebih sedikit

Keseimbangan Operasi	dibanding penjumlahan. Sebaiknya komposisi soal penjumlahan dan pengurangan dibuat lebih seimbang. - <i>Perbanyak variasi soal dengan hasil yang jarang muncul, seperti 1, 2, atau 19, 20.</i> - <i>Seimbangkan jumlah soal penjumlahan dan pengurangan. Misal, jika ada soal "$6+3$", tambahkan juga soal "$12-3$" atau "$9-5$" agar lebih beragam.</i>
Tingkat Kesulitan	Soal-soal yang ada cenderung pada level mudah (penjumlahan satu digit + satu digit). Belum terlihat soal dengan angka dua digit yang melibatkan pola tertentu. - <i>Tambahkan soal dengan level kesulitan lebih tinggi, misalnya: penjumlahan puluhan dengan satuan (contoh: $13+4$) atau pengurangan dua digit (contoh: $18-6$). Hal ini untuk mengakomodasi siswa yang sudah mahir.</i>

Komentar dan Saran

Media "Domino Matematika" ini adalah sebuah inovasi yang sangat baik dan sesuai untuk siswa kelas 2 SD. **Konsep permainan, aturan main,** dan **tujuan pembelajaran** sudah dirancang dengan sangat baik. Media ini berpotensi besar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa karena mengemas latihan matematika dalam bentuk yang menyenangkan.

Kesimpulan

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi (✓)

2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpuan, 8 April 2026

Ahli Media

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Torang Siregar', with a stylized, cursive script.

Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.

Jabatan Struktural : Dosen UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN

.. Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran Domino Matematika untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin”

Yang disusun Oleh:

Nama : Hapni Sahri Nasution

Nim : 2220500190

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. **Variasi Konten:** Seperti yang telah disebutkan, sangat disarankan untuk memperkaya variasi soal pada kartu domino. Distribusi angka hasil (jawaban) sebaiknya lebih merata untuk menghindari kebosanan dan melatih siswa dengan cakupan angka yang lebih luas.
2. **Pengemasan:** Meskipun aturan main sudah jelas, pertimbangkan untuk menyediakan "kunci jawaban" atau lembar panduan singkat bagi guru/orang tua agar mereka dapat dengan mudah mengoreksi jawaban siswa saat bermain mandiri.
3. **Daya Tarik Visual:** (Catatan untuk tim pengembang) Meski ini adalah validasi materi, penambahan ilustrasi atau warna yang lebih cerah pada kartu akan membuat media ini semakin menarik secara visual.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas media melalui media Domino Matematika yang baik.

Padangsidimpuan, 8 April 2026

Ahli Media



Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1752 /Un.28/E.1/TL.00.9/04/2026

30 April 2026

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SDN 101117 Mondang Baringin

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Hapni Sahri Nasution

NIM : 2220500190

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Aek Kundur Kecamatan Dolok Sigompulon
Kabupaten Paluta

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Domino Matematika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa di Kelas II SDN 101117 Mondang Baringin"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Akhiril Pane., S.Ag., M.Pd
NIP 19751020 200312 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO 101117 MONDANG BARINGIN
KECAMATAN SAYURMATINGGI

E-mail : sdnmondangbaringin@gmail.com

Kode Pos : 22774

Nomor : 420/ /SD.1117/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Riset Penyelesaian Skripsi

Mondang Baringin, 30 Mei 2026

Kepada Yth.

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padasidimpunan
di-

Tempat

Dengan hormat,

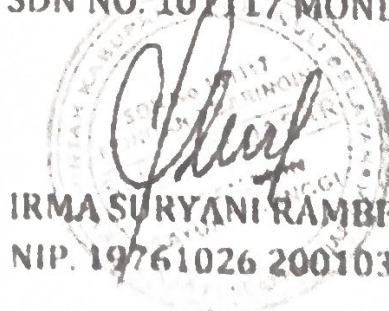
Sehubungan dengan Surat Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi yang kami terima dari Bapak/Ibu Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padasidimpunan, Nomor: 1753/UN.28/E.1/TL.00.9/04/2026. pada tanggal 02- 30 Mei 2026, perihal Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi penulisan dan mekanisme penyusunan skripsi di SDN No. 101117 Mondang Baringin, Mahasiswa atas nama:

Nama : Hapni Sahri Nasution
NIM : 2220500190
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Domino Matematika Terhadap Kemampuan Siswa Kelas II SDN No.101117 Mondang Baringin guna untuk penulisan dan mekanisme penyusunan skripsi di SDN No. 101117 Mondang Baringin pada tanggal 02- 30 Mei 2026 dengan baik.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dipergunakan seperlunya

KEPALASEKOLAH
SDN NO. 101117 MONDANG BARINGIN



IRMA SURYANI RAMBE, S.Pd.SD
NIP. 19761026 200103 2 001