

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN DOMINO *PUZZEL* PADA MATERI BILANGAN
CACAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGHITUNG SISWA KELAS V DI SD NEGERI 205
BENGKULU UTARA**

SKRIPSI



**ANANDA MAYA LESTARI
NIM. 2111280027**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN DOMINO PUZZEL PADA MATERI
BILANGAN CACAH UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGHITUNG SISWA
KELAS V DI SD NEGERI 205
BENGKULU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tadris Matematika



Oleh:

**ANANDA MAYA LESTARI
NIM. 2111280027**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Maya Lestari
NIM : 2111280027
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino Puzzle Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas V di SD Negeri 205 Bengkulu Utara”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2025
Yang menyatakan



Ananda Maya Lestari
NIM.2111280027



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino Puzzle Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas V di SD Negeri 205 Bengkulu Utara”** yang disusun oleh **Ananda Maya Lestari NIM. 2111280027** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Rabu, 4 Juni 2025 dan dinyatakan LULUS memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang Tadris Matematika.

Ketua

Prof. Andang Sunarto, Ph.D MCE

NIP.197611242006041002

Sekretaris

Poni Saltifa, M.Pd

NIP.199107142023212042

Penguji I

Dr. Pd Syaiful Amri, M.Pd Mat

NIP.196904031994121001

Penguji II

Betty Dian Wahyuni, M.Pd Mat

NIP.198103302023212015

Bengkulu, Juni 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II Menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Ananda Maya Lestari

NIM : 2111280027

Prodi : Tadris Matematika

Jurusan : Sains dan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino Puzzle Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas V di SD Negeri 205 Bengkulu Utara”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

Pembimbing I

Dr. Fatrima Santri Syafri, M. Pd Mat
NIP. 198803192015032003

Bengkulu Juni 2025
Pembimbing II

Dr. Pd Syaiful Amri, M. Pd Mat
NIP. 196904031994121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 5117151172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Permainan Domino *Puzzle* Pada Materi Bilangan
Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan
Menghitung Siswa Kelas V di SD Negeri 205
Bengkulu Utara

Nama : Ananda Maya Lestari

NIM : 2111280027

Program Studi : Tadris Matematika

Jurusan : Sains dan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. Fatrima Santri Syafri, M. Pd Mat

NIP. 198803192015032003

Bengkulu, Juni 2025

Pembimbing II

Dr. Pd Syaiful Amri, M. Pd Ma

NIP. 196904031994121001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sains dan Sosial

Khosi'in, M. Pd. Si

NIP. 198807102019031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 5117151172
Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr **Ananda Maya Lestari**

NIM : **2111280027**

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama : Ananda Maya Lestari

NIM : 2111280027

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Permainan Domino *Puzzle* Pada Materi Bilangan
Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan
Menghitung Siswa Kelas V di SD Negeri 205
Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam Bidang Tadris Matematika. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wasalamu'alaikaum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Dr. Fatrima Santri Syafri, M. Pd Mat
NIP. 198803192015032003

Bengkulu Juni 2025
Pembimbing II

Dr. Pd Syaiful Amri, M. Pd Mat
NIP. 196904031994121001

MOTTO

*“Allah Tidak Membebani Seseorang Melainkan Sesuai Dengan
Kesanggupannya”*

(QS. Al-Baqarah; 286)

*“sebuah kota akan menjadi istimewa bagimu, jika engkau
mencintai salah satu dari penduduk-nya”*

(Nuaiman Bin Ibnu Amar)

*“Dijaman Yang Sudah Semakin Akhir Ini, Tidak Ada Yang
Benar-Benar Perlu di Cemburui, Kecuali Mereka `Orang-Orang
Yang Tegak Berdiri Di Jalan Allah, Dan Tidak Ditundukkan Oleh
Pekara Duniawi”*

(Jelita Agustina)

*“Bahkan Ketika Kau Marah, Kau Tidak Boleh Berkata
Semaumu”*

(Pyo-Namkyung)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan dengan rahmat serta hidayah Allah SWT., Perjalanan yang panjang dan penuh dengan suka cita ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan hati akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam tak lupa pula senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW,. Beserta keluarganya, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman. Dengan ini karya kecil ini penulis persembahkan kepada orang-orang tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis;

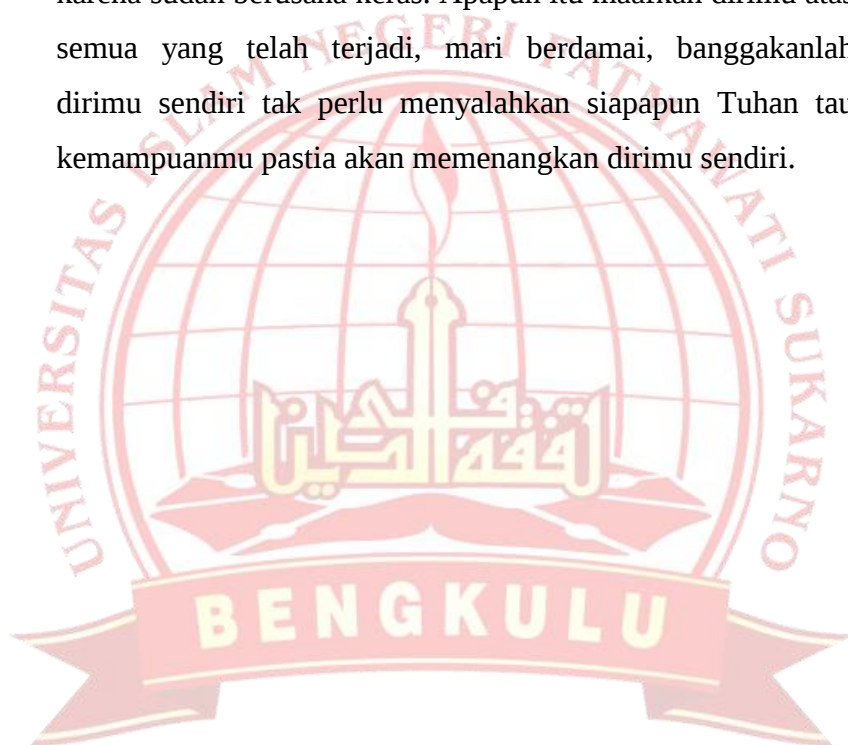
1. Pertama untuk Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Jafar Sodik dan Ibu Sri Wahyuni yang selalu memberikan semangat dan dukungan,yang selalu berusaha memenuhi segala hal yang menjadi keperluan dan kebutuhan ku sehingga tak pernah merasakan kekurangan baik cinta, kasih sayang, pendidikan, dan keperluan social. terimakasih telah menjadi role Model terbaik dalam hidup saya yang telah mengajarkan segala kebaikan, adab, moral, kesabaran, keikhlasan, mengajarkan tentang cara memanusiaikan manusia.
2. Untuk adik-adikku Anggun Sukma Dwi Yanti dan Sella Lisanatul Inda, Terimakasih karna telah menjadi adik-adikku, dan memberikan panggung kepadaku untuk menjadi seorang kakak memberikan ku kesempatan untuk menjadi contoh

bahwa pendidikan bukan hanya untuk mereka yang lahir dari keluarga berpendidikan, tetapi kita yang lahir dari orang tua yang bahkan tak merasakan pendidikan pun mampu melampaui batas pandangan orang lain.

3. Teruntuk Ibu Dr.Fatrima Santri Syafri,M.Pd. Mat dan Bapak Dr. Ysaipul Amri,M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah sabar dalam mengoreksi dan mengarahkan secara teliti tulisan ini disela-sela kesibukan mereka, sehingga tulisan ini lebih layak dan baik. Semoga keberkahan dan kesehatan selalu menyertai beliau sekeluarga, Aamiin.
4. Untuk sahabat-sahabatku tercinta Alin Kusuma Dewi selaku sahabat kecil ku, Jenni Purnama Sari, Nadia Kharisma Afrilia, Dimas Mahesa Putra, dan Dani Wardian, mereka adalah sahabat semasa SMA ku yang tak pernah ku lupakan, mereka lah orang-orang yang memberikan kenangan paling menyenangkan dimasa-masa sulitku. Meskipun jalan kami sekarang berbeda mereka akan tetap menjadi orang-orang yang selalu aku harap akan bertemu dan berkumpul kembali. Rasa ini lah yang memberikan semangat dalam setiap proses yang ku alami.
5. Teman-teman seperjuangan Tadris Matematika (B) terimakasih karna telah menjadi teman seperjuangan dari semester awal sampai dengan saat ini, jalan kita tidak sama cepatnya tapi aku yakin kita akan sampai di garis finis pendidikan S1 Matematika yang sedang sama-sama kita

usahakan ini. Dilain waktu apabila kita sudah berada di titik terbaik dalam hidup kita, apabila ada kala kita bertemu maris tetap saling menyapa. See you next time.

6. Dan yang terakhir ucapan terima kasih ini saya ucapkan kepada diri saya sendiri Ananda Maya Lestari, terimakasih karena sudah berusaha keras. Apapun itu maafkan dirimu atas semua yang telah terjadi, mari berdamai, banggakanlah dirimu sendiri tak perlu menyalahkan siapapun Tuhan tau kemampuanmu pastia akan memenangkan dirimu sendiri.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umat beliau hingga akhir zaman. Berkat izin dan pertolongan dari Allah SWT, serta bimbingan dari Bapak/Ibu dosen pembimbing, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino *Puzzel* Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas V SD N 205 Bengkulu Utara ". Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan mengembangkan diri di lingkungan universitas ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah mendukung setiap langkah penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd selaku Koordinator Prodi Tadris Matematika, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga sepanjang proses belajar dan penelitian.

4. Ibu Dr. Fatrima Santri Syafri, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan banyak wawasan, motivasi, dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd selaku pembimbing II, yang dengan sabar dan penuh perhatian telah membantu penulis dalam mengembangkan v penelitian ini hingga selesai.
6. Seluruh dosen Tadris Matematika serta seluruh staf kepegawaian Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan, serta membimbing penulis dengan penuh dedikasi sebagai bekal untuk mengabdikan kepada masyarakat, agama, dan bangsa.
7. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menjadi referensi untuk pengembangan yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua

Bengkulu, 4 Januari 2025

Ananda Maya Lestari
2111280027

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN DOMINO PUZZEL PADA MATERI
BILANGAN CACAH UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGHITUNG SISWA KELAS V DI SD
NEGERI 205 BENGKULU UTARA**

(Oleh: Ananda Maya Lestari, NIM:2111280027)

ABSTRAK

Kemampuan menghitung siswa di Sekolah Dasar Negeri 205 Bengkulu Utara masih tergolong rendah dikarenakan kurangnya variasi bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, selain itu kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika dikarenakan asumsi bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika termasuk operasi hitung matematika. Karena hal tersebut peneliti bertujuan menghasilkan produk Domino Puzzle Matematika (DOLEMA) untuk meningkatkan kemampuan menghitung siswa kelas V di SD N 205 Bengkulu Utara. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yaitu ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi, wawancara, angket respon siswa, dan soal pretest serta posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup sebagai Ahli Media dan Ahli Materi, kemudian 1 dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu sebagai Ahli Bahasa. Data dari hasil analisis kelayakan dengan menghitung pencapaian pada setiap komponen yaitu; 96% Ahli Media, 87% Ahli Materi, 78% Ahli Bahasa, dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan media yaitu; 90,8% dengan kategori sangat praktis. Adapun uji efektifitas dengan nilai sebesar 74,4% yang menunjukkan bahwa media dikriteriakan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Kemampuan Menghitung, Media Pembelajaran, DOLEMA

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON
DOMINO PUZZLE GAMES ON INTEGRATED NUMBERS
TO IMPROVE STUDENTS' COUNTING ABILITY IN
GRADE V STATE ELEMENTARY SCHOOL 205 NORTH
BENGKULU**

(By: Ananda Maya Lestari, NIM:2111280027)

ABSTRACT

The students' numeracy skills at Elementary School 205 North Bengkulu are still relatively low due to the lack of variation in teaching materials or learning media used by educators, in addition to the lack of student interest in learning mathematics due to the assumption that mathematics is a difficult lesson causing low student ability in solving mathematical problems including mathematical arithmetic operations. Because of this, the researcher aims to produce a Domino Puzzle Mathematics (DOLEMA) product to improve the numeracy skills of grade V students at Elementary School 205 North Bengkulu. This study uses a development method or Research and Development (R&D) with a development model, namely ADDIE. The instruments used were validation questionnaires, interviews, student response questionnaires, and pretest and posttest questions. The subjects in this study were 2 lecturers at the State Islamic Institute (IAIN) Curup as Media Experts and Material Experts, then 1 lecturer at the State Islamic University of Fatmawati Sukarno Bengkulu as a Language Expert. Data from the results of the feasibility analysis by calculating the achievements of each component, namely; 96% Media Experts, 87% Material Experts, 78% Language Experts, with a very feasible category. The results of the practicality of the media were; 90.8% with a very practical category. The effectiveness test with a value of 74.4% showed that the media was categorized as very effective. So it can be concluded that the media developed is feasible, practical, and effective for use as a mathematics learning medium.

Keywords: Calculation Ability, Learning Media, DOLEMA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Konsep Pengembangan Produk	9
B. Konsep Produk yang di Kembangkan	37
C. Penelitian Relevan	48
D. Kerangka Teoritik	54
E. Rancangan Produk	55
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Waktu dan Tempat Penelitian	63
B. Metode Pengembangan Produk	63
C. Prosedur Penelitian	68
D. Teknik Pengumpulan Data	70
E. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Pengembangan Produk	75
B. Kelayakan Produk	91
C. Efektifitas Produk	94
D. Pembahasan	103

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107



DAFTAR TABEL

Table	Judul	Halaman
1	Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi	65
2	Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Wawancara	66
3	Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	66
4	Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	67
5	Table 3.5 Penilaian Siswa	68
6	Table 3.6 Bagan Skor	72
7	Table 3.7 Interpretasi Hasil Uji Kelayakan	73
8	Table 3.8 Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan	73
1	Table 4.1 Interpretasi Hasil Uji Efektifitas	74
2	Table 4.2 Revisi Media	105
3	Table 4.3 Revisi Materi	107
4	Table 4.4 Revisi Bahasa	108
5	Table 4.5 Validasi Ahli Media Pertama	109
6	Table 4.6 Validasi Ahli Media Kedua	110
7	Table 4.7 Validasi Ahli Materi Pertama	111
8	Table 4.8 Validasi Ahli Materi Kedua	112
9	Table 4.9 Validasi Ahli Bahasa Pertama	113
10	Table 4.10 Validasi Ahli Bahasa Kedua	114
11	Table 4.10 Kepraktisan	115
12	Table 4.11 Efektifitas	116
13	Table 4.12 N-Gain	117

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
1	Gambar 2.1 Domino	21
2	Gambar 2.2 Puzzle Jigsaw	28
3	Gambar 2.3 Borg and Gall	40
4	Gambar 2.4 Kemp	44
5	Gambar 2.5 ADDIE	48
6	Gambar 2.6 Ilustrasi Tema Media	58
7	Gambar 4.1 Pemilihan Tema Gambar dan Pola Potongan	79
8	Gambar 4.2 Pemilihan Bahan Untuk Produk Yang Dikembangkan	80
9	Gambar 4.3 Pemotongan Pola	81
10	Gambar 4.4 Pemilihan Kertas Untuk Gambar	81
11	Gambar 4.5 Desain Panduan	82
12	Gambar 4.6 Perancangan Media	84
13	Gambar 4.7 Pembuatan Gambar	85
14	Gambar 4.8 Peletakan Soal	86
15	Gambar 4.9 Pemotongan	86
16	Gambar 4.10 Penempelan	87
17	Gambar 4.11 Hasil akhir	87

DAFTAR BAGAN

No	Judul	Halaman
1	Bagan 2.1 Kerangka berpikir	61

