

## **Pengembangan Media Kartu Sambung Domino Berbasis Power Point Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar**

**Sentiya<sup>1</sup>, Hikmah Lestari<sup>2</sup>, Laili Rosita<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3</sup>

Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

[desabakam18@gmail.com](mailto:desabakam18@gmail.com)<sup>1</sup>, [him2mah@gmail.com](mailto:him2mah@gmail.com)<sup>2</sup>, [lailirosita@univpgri-palembang.ac.id](mailto:lailirosita@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran kartu sambung domino berbasis Power Point interaktif pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia dan belum optimalnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi ahli, angket kepraktisan untuk uji coba one to one dan small group, serta pedoman observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung persentase skor dari masing-masing instrumen untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Hasil validasi oleh ahli terhadap keseluruhan aspek menunjukkan skor sebesar 95,9% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba one to one memperoleh skor 92,8% dan uji coba small group memperoleh skor 93,8%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media kartu sambung domino berbasis Power Point interaktif layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan membantu pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar.

**Kata kunci:** Media pembelajaran kartu sambung domino, Power Point interaktif, bangun datar.

### **Abstract**

This study aims to develop a learning medium in the form of an interactive PowerPoint-based domino matching card focused on the topic of plane figures for fourth-grade elementary school students. The development of this medium is motivated by the limited availability of existing learning media and the suboptimal use of technology-based media in the learning process. This research employs a research and development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The instruments used in this study include expert validation questionnaires, practicality questionnaires for one-to-one and small group trials, as well as observation guidelines. The data collected were analyzed by calculating the percentage scores from each instrument to determine the feasibility and practicality level of the media. The results of expert validation on all aspects showed a score of 95.9%, which falls into the "highly feasible" category. The one-to-one trial obtained a score of 92.8%, and the small group trial obtained a score of 93.8%, both of which are categorized as "highly practical." Based on these results, the interactive PowerPoint-based domino matching card is considered feasible to be used as an alternative learning medium that is engaging and helps students better understand the concept of plane figures.

**Keywords:** Domino card learning media, interactive Power Point, flat shapes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pembinaan, pengajaran, dan pelatihan agar siap menjalani peran mereka di masa depan. Memasuki abad ke-21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan agar mampu bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik profesional perlu memiliki kemampuan dalam menggali dan mengembangkan potensi setiap siswa, baik yang memiliki kemampuan tinggi maupun yang mengalami kesulitan belajar. Sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan selaras dengan arah kebijakan pendidikan nasional, lahirlah pendekatan baru dalam dunia pendidikan, yaitu Kurikulum Merdeka (Asrobanni, Lestari, Rukiyah, & Rohmadhawati, 2024).

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan pendidikan yang dirancang untuk memberikan kebebasan bagi sekolah dan guru dalam menyusun pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan kondisi lokal. Kurikulum ini berfokus pada pengembangan kompetensi mendasar, seperti literasi, numerasi, serta pembentukan karakter berdasarkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Salah satu keunggulan utamanya adalah fleksibilitas, memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan, minat, dan bakat mereka. Pembelajaran berbasis proyek juga diintegrasikan untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama. Penilaian dalam kurikulum ini lebih menekankan pada proses dan hasil belajar yang relevan melalui pendekatan penilaian otentik. Dengan pendekatan menyeluruh yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, Kurikulum Merdeka bertujuan mencetak generasi yang unggul, ber karakter kuat, dan mampu bersaing di dunia global (Fadhli, 2022).

Sekolah dasar adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang berlangsung selama 6 tahun di Sekolah Dasar dan selama 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama atau satuan pendidikan sedrajat (Maliki, 2022). Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter anak. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada berbagai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang menjadi fondasi untuk pendidikan di tingkat selanjutnya. Selain itu, Sekolah Dasar juga memiliki peran penting dalam mengembangkan disiplin, dan kemandirian siswa melalui pembelajaran seperti matematika (Rosnaida, Rahman, & Mahari, 2024).

Menurut Alimuddin dalam (Firman, Rahmaniati, & Munandar, 2024) matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar sebab matematika merupakan mata pelajaran mendunia yang sangat berperan penting terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya.

Bangun datar merupakan materi yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar (Sukmawati & Amelia, 2020). Bangun datar terdiri dari berbagai bentuk dua dimensi

yang hanya memiliki panjang dan lebar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, layang-layang, belah ketupat, jajar genjang, dan lingkaran. Setiap jenis bangun datar memiliki ciri-ciri yang berbeda, seperti jumlah sisi, panjang sisi, dan jenis sudut, yang perlu dipahami agar siswa dapat menghitung keliling dan luasnya dengan benar (Hobri, et al., 2022).

Upaya untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi bangun datar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Menurut (Abdillah, Ansori, & Sari, 2024) *microsoft Power Point* adalah perangkat lunak yang banyak digunakan untuk membuat presentasi, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran interaktif masih kurang maksimal. Dengan fitur-fitur seperti animasi, *hyperlink*, dan elemen multimedia lainnya, *Power Point* memiliki kemampuan untuk diadaptasi menjadi alat bantu pembelajaran yang kreatif dan interaktif, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, potensi *Power Point* sebagai media pembelajaran perlu dioptimalkan agar dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien menurut Musfiqon dalam (Hasan, et al., 2021). Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Seorang guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah proses penyampaian informasi tersebut. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah kartu domino, yang terdiri dari dua bagian dengan jumlah titik berbeda. Kartu ini dapat dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran materi bangun datar, kartu domino dimasukkan ke dalam slide *Power Point*, yang dimana siswa memainkan kartu tersebut dengan cara yang lebih interaktif. Penggunaan *Power Point* dalam permainan kartu sambung domino ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam memahami materi secara efektif (Muthoharoh & Cholifah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2024 di SD Negeri 27 Palembang dengan guru kelas IV, diketahui adanya hambatan atau permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa diantaranya meliputi bahwa beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami materi matematika, yang terkadang dianggap sulit dan kurang menarik. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia masih terbatas, sehingga penggunaan media tambahan dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran matematika di kelas masih banyak bergantung pada buku cetak sebagai sumber utama. Sementara itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan alat bantu lainnya belum dimaksimalkan sepenuhnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan solusi yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media kartu sambung domino berbasis *power point* pada materi bangun datar. Hal ini

dilakukan karena pembelajaran di kelas yang kurang menarik, serta belum adanya pemanfaatan media serupa di sekolah tersebut.

Dari peneliti yang dilakukan oleh (Robiah & Kowiyah, 2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino berhasil menajamkan pikiran peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam menguasai materi. Penelitian dan pengembangan media kartu sambung domino sudah pernah dilakukan oleh (Santika, Destiniar, & Nurhasana, 2023) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Pengembangan media kartu domino pernah dilakukan oleh (Siregar & Bahri, 2024) dengan hasil penelitian media pembelajaran sangat layak.

Keterbaruan dalam penelitian yang akan dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dijelaskan dan permasalahan yang ada di Sekolah Dasar adalah Media Kartu Sambung Domino Berbasis *Power Point* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini, teknologi digunakan untuk menggantikan media cetak kartu domino tradisional dengan versi digital yang interaktif. Dengan memadukan desain visual yang menarik, pemilihan gambar yang relevan, serta warna yang sesuai dengan karakteristik siswa, media ini dirancang untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Kartu Sambung Domino ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui permainan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran yang diberikan, khususnya dalam konteks pendidikan abad 21.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, bahwa melalui pengembangan media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif ini dapat menjadi terobosan terbaru untuk siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika terutama materi bangun datar. Untuk itu, peneliti berkeinginan dan tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Kartu Sambung Domino Berbasis *Power Point* Interaktif pada Materi Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar.

## **METODE**

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau dikenal juga sebagai metode penelitian. Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan model ADDIE. Pada tahap perencanaan, penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap analisis. Pada tahap evaluasi, penelitian ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media kartu sambung domino berbasis PowerPoint interaktif. Pengembangan ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi, kuisioner (angket), dan dokumentasi. Dalam teknik validasi *prototype*, digunakan angket validasi dan angket kepraktisan. Angket validasi melibatkan ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan media kartu sambung domino berbasis *power point* interaktif pada materi bangun datar kelas IV SD. Peneliti melibatkan tiga validator dari Universitas PGRI Palembang dalam proses validasi ini. Tahapan analisis data yang digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam pengembangan

media kartu sambung domino berbasis *PowerPoint* interaktif. Teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Uji Kevalidan Produk**

Hasil uji kevalidan terhadap media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar menunjukkan nilai yang sangat tinggi dari ketiga validator, yaitu ahli materi sebesar 95,5, ahli media 93,8, dan ahli bahasa 98,5. Ahli materi memberikan nilai tinggi karena media ini dianggap mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun datar yang selama ini cenderung diajarkan secara konvensional tanpa media pendukung, sehingga kehadiran media ini menjadi solusi yang inovatif dan menyenangkan. Ahli media menilai tinggi karena adanya terobosan dalam mengubah kartu domino yang biasanya berbentuk fisik menjadi versi digital berbasis *Power Point* yang interaktif, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, ahli bahasa memberikan skor tinggi karena bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV, yaitu menggunakan kalimat yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami, serta penyusunan instruksi yang sistematis dan konsisten.

Menurut Dick & Carey (dalam Andriani, 2022), salah satu tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran adalah pelaksanaan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan, termasuk validasi oleh para ahli. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip desain instruksional. Oleh karena itu, hasil validasi yang sangat tinggi dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif ini telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Hasil Uji Kepraktisan**

Pada materi bangun datar kelas IV SD menunjukkan skor sebesar 93,55% pada tahap *one-to-one* dan *small group*, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Skor tinggi ini diberikan karena siswa merasa bahwa media tersebut sangat menarik, menyenangkan, dan berbeda dari media pembelajaran sebelumnya. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan seolah-olah sedang bermain, bukan sekadar belajar. Siswa-siswa tampak antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan minat yang tinggi saat menggunakan media. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Antusiasme siswa ini sejalan dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas langsung dan benda nyata. Selain itu, Friedrich Froebel menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas belajar alami bagi anak-anak, yang dapat

membantu mereka memahami konsep-konsep secara menyenangkan. Vygotsky juga menegaskan pentingnya lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung keterlibatan sosial untuk perkembangan kognitif anak.

Lebih lanjut, penelitian oleh Sinaga, Safitri, dan Hariati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan belajar siswa pada materi operasi perkalian di kelas IV SD. Penelitian ini menegaskan bahwa media kartu domino tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian oleh Widiarto dkk. (2019) menekankan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media permainan kartu domino, dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung atau tatap muka di SD Negeri 27 Palembang. Pada saat uji coba, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi dalam menggunakan media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif. Hal ini dikarenakan sebelumnya mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran sejenis, sehingga media yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap awal yaitu *Analysis*, dilakukan beberapa kajian penting yang mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan media pembelajaran, serta analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran masih tergolong rendah. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga aktivitas belajar siswa di kelas cenderung pasif.

Dengan dikembangkannya media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif oleh peneliti, siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pengalaman baru yang dirasakan siswa, karena sebelumnya mereka belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran seperti ini, khususnya pada materi bangun datar dalam pembelajaran Matematika kelas IV.

Pada tahap kedua, yaitu desain, peneliti merancang draf awal berupa rancangan susunan media pembelajaran yang mencakup materi serta desain pada media kartu sambung domino berbasis *Power Point interaktif*. Dalam pembuatan media ini, peneliti menggunakan perpaduan antara aplikasi *Canva* dan *Power Point*. Rancangan awal biasanya disebut dengan *prototype I*, yang kemudian dilanjutkan dengan validasi produk.

Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, produk yang telah dirancang akan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya,



validator akan memberikan komentar dan saran terhadap rancangan yang telah dibuat. Berdasarkan masukan dari validator, perbaikan akan dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan memenuhi standar yang diinginkan.

Pada tahap keempat, yaitu implementasi, peneliti melakukan uji coba *one to one* dan *small group* kepada siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan, serta mendapatkan masukan dan tanggapan dari siswa mengenai penggunaan media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif pada materi bangun datar.

Pada tahap kelima, yaitu evaluasi, setelah dilakukan validasi oleh para ahli, diperoleh penilaian aspek materi sebesar 95,5% dengan kategori "sangat valid", aspek media sebesar 93,8% dengan kategori "valid", dan aspek bahasa sebesar 98,5% dengan kategori "sangat valid". Setelah revisi berdasarkan saran dari para ahli, *prototype* III siap untuk diuji coba. Temuan dalam penelitian ini semakin diperkuat oleh hasil-hasil studi sebelumnya yang relevan, yang menilai kelayakan suatu produk pembelajaran berdasarkan tiga aspek utama, yakni tampilan media, kebahasaan, dan isi materi. Zahara, Murniviyanti, dan Pratama (2023, hlm. 187) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari para ahli sebesar 84,8%, yang dikategorikan dalam tingkat "sangat layak". Hasil tersebut sejalan dengan temuan (Adawiyah & Kowiyah, 2021) di mana media kartu sambung domino yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sebesar 90,7% dan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil validasi yang diperoleh (Setiawan, Yandari, & Pamungkas, 2022) menunjukkan angka rata-rata sebesar 89,3%, yang mencerminkan kualitas tinggi dalam aspek media, bahasa, dan materi.

Ketiga hasil tersebut sejalan dengan pandangan Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap layak untuk diterapkan di kelas apabila memperoleh hasil validasi yang tinggi pada komponen isi, tampilan visual, dan struktur kebahasaan. Berdasarkan hal tersebut, media kartu sambung domino yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat disimpulkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan siap untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan pengisian angket respons kepada siswa melalui uji coba *one to one* dan *small group* untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari angket uji coba *one to one* menunjukkan skor sebesar 93,3%, yang tergolong dalam kategori "sangat praktis". Sedangkan pada uji coba *small group*, rata-rata skor angket respons yang diperoleh adalah 93,8%, juga dengan kategori "sangat praktis". Produk yang dikembangkan, yaitu media kartu sambung domino, telah diuji kepraktisannya melalui angket respons siswa pada tahap *one to one* dan *small group*. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,69% dan termasuk dalam kategori "sangat praktis". Temuan ini sejalan dengan hasil yang dikemukakan oleh Santikarati, D., & Nurhasana, P. D. (2023), yang menyatakan bahwa media

pembelajaran dinyatakan sangat praktis apabila mudah digunakan oleh siswa serta mendapatkan respons positif secara konsisten dari pengguna.

Selanjutnya, hasil uji coba melalui angket respons siswa pada tahap *one to one* dan *small group* menunjukkan skor rata-rata sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa media kartu sambung domino dinilai “sangat praktis” dan telah “sangat layak digunakan” dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiari, Y. (2023). Sebagai penguat, temuan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wildan, Suherman, dan Rusdiyani (2023, hlm. 2614), yang menunjukkan bahwa hasil uji coba menggunakan angket validasi ahli memperoleh skor rata-rata sebesar 90%, dengan kategori “sangat layak”. Ketiga hasil tersebut mengindikasikan bahwa media kartu sambung domino tidak hanya memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, dan tampilan, tetapi juga sangat praktis dalam penggunaannya karena dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran diukur berdasarkan kemudahan penggunaan dan respons siswa. Menurut Chairunisa et al. (2022), media yang praktis mampu diterapkan dengan mudah dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa.

Berdasarkan deskripsi dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa produk media kartu sambung domino berbasis *Power Point* interaktif pada materi bangun datar kelas IV SD merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Kartu Sambung Domino Berbasis Power Point Interaktif pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 27 Palembang*”, disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tergolong valid dan praktis digunakan. Validitas media didukung oleh hasil angket para validator dengan persentase 95,9%, sedangkan kepraktisannya diperoleh dari respons siswa dengan persentase 93,5%. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk materi bangun datar di kelas IV SD. Namun, media ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti fokus hanya pada mata pelajaran Matematika dan ketergantungan pada perangkat tertentu seperti laptop atau komputer. Tampilan visual dan desainnya juga masih dapat disempurnakan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini sebagai variasi pembelajaran yang interaktif, sementara peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media agar lebih fleksibel, mencakup mata pelajaran lain, dan memiliki tampilan yang lebih menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, M. H., Ansori, H., & Sari, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint* pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Smp/Mts. *Jurmadikta(Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 63.
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370-2376.
- Ahadia, N., Zulmuhibban, M., Aulia, C., Claudia, N., Apriyani, N., Widiawati, R., Anggreni, W., Ningsiati, Y., & Mertha, I. G. (2021). Pengenalan dan Pengaplikasian *Microsoft Word* dan *Microsoft Power Point* di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1), 2–5
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2.
- Apriansyah, B., Niarti, U., & Hermelinda, T. (2021). Analisis Implementasi Penyusunan Laporan keuangan Pada Umkm Berdasarkan Standar akuntansi Keuangan Entitas Mikro, Kecil Dan menengah (Sak Emkm). *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)*, 27.
- Aprilianti, D. A., Muzani, & Setianingsih, A. I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Tsaqifa Nusantara*, 142.
- Asrobanni, N., Lestari, H., Rukiyah, S., & Rohmadhawati, D. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Teaching At The Right Level Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Tanggapan Siswa Di Kelas VII. 3 SMP Negeri 10 Palembang. *Journal Sains Student Research*, 2(2), 45-54.
- Azzahra, F., & Harsiwi, N. E. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv sd Negeri Mojokrapak 2. *EduCurio Journal*, 234.
- Dewimarni, S., Rizalina, & Zefriyenni. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 332.
- Equatora, M. A., & Awi, L. M. (2021). Teknik pengumpulan data klien. Bitread Publishing
- Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2).
- Firman, A., Rahmaniati, R., & Munandar, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Materi Geometri Kelas V SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 963.
- Harahap, F. K., & Wandini, R. R. (2023). Miskonsepsi Pemahaman Materi bangun Datar Dengan Penerapan Teori Polyadi Kelas Pgmi-3, Fitk, Uin Sumatera Utara Medan. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1189.

- Hariro, A. Z., & Wandini, R. (2024). Miskonsepsi Pemahaman Materi Bangun Datar dengan Penerapan Teori Polya di PGMI 3 UIN Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3569.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Hobri, Susanto, Kristiana, A. I., Waluyo, E., Alfarisi, R., Budi, H. S., & Helmi, M. I. (2022). *Matematika*. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu domino rantaimakanan (DORAMA) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Iswari, N. M. S., & Paramitha, A. I. I. (2024). Pelatihan Teknik Penyusunan Presentasi dengan Ms. Power Point Untuk Mahasiswa IKIP Saraswati Tabanan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1756-1765.
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 145.
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, Vol.4, Hal 326.
- Maruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1227.
- Mudaningrum, N. S., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswasekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 272.
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 182.
- Nasution, L. Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP negeri 2 Torgamba T.P 2020/2021*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiarni, Y. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 325-335.
- Nurmayani, & Meliala, G. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran domino minus dan plus berbasis IT materi operasi hitung bilangan bulat peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*.
- Pranata, d. p., frima, a., & egok, a. s. (2021). pengembangan LKS matematika berbasis problem based learning pada materi bangun datar sekolah dasar. *jurnal basicedo*, volume 5 nomor 4 halaman 2284-2301.

- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 449.
- Purba, O. S., Gunawan, A., & E. T. (2023). Pelatihan Dasar Penggunaan Microsoftpowerpoint Di Mts Asyafi'iyah 04 Jakarta. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 98.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vol. VI No.1 Halaman 29.
- Santika, Destiniar, & Nurhasana, P. D. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran matematika Materi Bangun Datar Kelas Iiisd Negeri 35 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 55.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pecahan Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 1-12.
- Shahroni, W., Prasetya, S. A., & Kartianh. (2024). Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2dapurno Wirosari. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 443.
- Siregar, O. M., & Bahri, S. (2024). Pengembangan Media Berupa Kartu Domino Pembelajaran Tematik tema 3 Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sdnegeri 101788 Marindal. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 525.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.
- Ulfa, E. S. S., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Systematic Literature Review: Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 249-254.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Wati, S., Fitriani, A., & Wardoyo, W. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia dan Alat Indra Manusia di kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong. *Junal Papeda*, vol.5 no.1 hal. 19-20.
- Wicaksono, P. (2020). *Mengulik Power Point Meniadi Desain Media Penyuluhan*. Makasar: CV. Dandelion Publisher.

- Widiyani, E., Fakhriyah, F., Firmasyah, R., Putri, S. M., & Kartika, A. S. (2024). Karakteristik Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(1), 51-59.
- Wulandari, R. T., Heldayani, E., & Jayanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. *Journal On Teacher Education*, 153.
- Yaniar, K. C., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Lift The Flap Book Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V sekolah Dasar. *JPgsd*, Vol.10 No.1 Hal 75-85.
- Zahara, E., Murniviyanti, L., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Komik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PERSEDA*, VOL. VI, NO.3, HAL 185.