

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO (DOMIGARIS)
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMP
MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Novi Dwi Safitri
22310016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO (DOMIGARIS) PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMP MATERI
PERSAMAAN GARIS LURUS**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI Bojonegoro

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana

OLEH:

NOVI DWI SAFITRI

22310016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

IKIP PGRI BOJONEGORO

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris)**
Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis
Lurus disusun oleh:

Nama : Novi Dwi Safitri
NIM : 22310016
Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 6 Juli 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspananda, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris) Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus** disusun oleh:

Nama : Novi Dwi Safitri

NIM : 22310016

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Hari Rabu tanggal 15 Juli 2026

Bojonegoro, 15 Juli 2026

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0725079001

Sekretaris,



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0708118601

Penguji I,



Ari Indriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706098702

Penguji II,



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0708118601

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah, tapi dua kali Allah
berjanji bahwa “*Fa inna ma'al usri yusra, inna ma'al usri yusra*”
“setiap kesulitan pasti ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”
(Nadin Amizah)

“Ketika semua terlihat berlawanan denganmu, ingatlah bahwa pesawat terbang
selalu terbang melawan angin, bukan mengikuti arus angin”
(Henry Ford)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayahnya serta doa dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan tidak lepas dari berbagai hambatan dalam proses penyusunannya. Namun, berkat bantuan dari segala pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Saya mengucapkan terimakasih kepada pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya skripsi ini dapat di selesaikan pada waktunya.
2. Kedua orang tua terhebat saya, Bapak Yatin dan Ibu Sriningsih. Terimakasih selalu memberikan kasih sayang yang sangat tulus, doa yang tiada henti, dan dukungan yang tidak pernah putus. Terimakasih telah menjadi alasan terkuat untuk terus berjuang, bekerja keras tanpa mengenal lelah demi masa depan saya, dan selalu percaya bahwa saya mampu melewati setiap tantangan. Pengorbanan kalian adalah motivasi terbesar dalam hidup saya.
3. Kepada saudara kandung saya Lugianto, terimakasih sudah memberikan dukungan tanpa henti.
4. Kepada sahabat seperjuangan saya, Inge, Anika, Lidia. Terimakasih terima kasih telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang indah selama masa perkuliahan.
5. Seseorang yang cukup istimewa dan tidak bisa saya sebutkan namanya, terimakasih selalu mendukung, menguatkan, dan percaya kepada kemampuan

saya. Terimakasih atas kesabaran dan selalu ada disetiap langkah ini. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik, penyemangat di kala lelah, dan menjadi seseorang yang cukup berarti bagi saya.

6. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, berjuang sampai detik ini, dan tidak menyerah meskipun banyak tantangan yang harus dihadapi. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari kesuksesan yang lebih besar di masa depan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Novi Dwi Safitri

NIM : 22310016

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris) pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.



ABSTRAK

Safitri, Novi Dwi, 2026. Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris) pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus, Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing I Dr. Dra. Junarti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Domino, Domigaris, Persamaan Garis Lurus

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika, dimana guru terbiasa menggunakan metode konvensional, sehingga membuat siswa kesulitan memahami materi persamaan garis lurus. Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu mengembangkan media kartu domino (Domigaris) dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domigaris yang layak dan efektif dalam pembelajaran matematika khususnya materi persamaan garis lurus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Hasil penelitian menunjukkan, bahwa diperoleh nilai rata-rata validasi media sebesar 92,65% dan ahli materi sebesar 84,3% dengan kategori sangat layak. Keefektifan ditunjukkan dari hasil uji coba skala kecil dengan rata-rata nilai angket respon siswa sebesar 80% kriteria sangat baik dan hasil lembar observasi aktivitas siswa sebesar 100% kriteria sangat aktif. Sedangkan, pada uji coba skala besar rata-rata nilai angket respon siswa sebesar 86,18% kriteria sangat baik dan hasil lembar observasi aktivitas siswa sebesar 100% dengan kriteria sangat aktif. Dengan demikian, media pembelajaran kartu domino (Domigaris) dinyatakan sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP.

ABSTRACT

Safitri, Novi Dwi, 2026. Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris) pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus, Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing 1 Dr. Dra. Junarti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Domino Cards, Domigaris, Straight Line Equation*

This research is motivated by the lack of media use in mathematics learning, where teachers are accustomed to using conventional methods, making it difficult for students to understand the material of linear equations. The solution used to overcome this problem is to develop domino card media (Domigaris) in mathematics learning for grade VIII SMP. This research aims to develop domino card media that is feasible and effective in mathematics learning, especially linear equations material. The method used in this research is R&D with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The results of the study showed that the average value of media validation was 92.65% and material experts were 84.3% with a very feasible category. Effectiveness is shown from the results of small-scale trials with an average value of student response questionnaires of 80% with very good criteria and the results of student activity observation sheets were 100% with very active criteria. Meanwhile, in large-scale trials the average value of student response questionnaires was 86.18% with very good criteria and the results of student activity observation sheets were 100% with very active criteria. Thus, the domino card learning media (Domigaris) is declared very suitable and very effective for use in learning linear equation material for class VIII SMP.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Pengembangan Media Kartu Domino (Domigaris) Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro.

Dalam proses penyusunan skripsi in, penulis mengalami banyak hambatan. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa hormat, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor IKIP PGRI Bojonegoro serta dosen pembimbing I, Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd., yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dengan penuh sabar serta memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd. Terima kasih telah memberikan fasilitas dan bimbingan akademik dengan baik selama masa perkuliahan.
3. Dian Ratna Puspananda S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih sudah meluangkan waktu, memberikan arahan serta dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd. terimakasih telah memberikan dukungan dan fasilitas yang telah diberikan.

5. Kepada guru matematika SMP Negeri 2 Balen, Ibu Nur Aini Ayu' Fistanti, S.Pd. Terimakasih sudah memberikan izin dan membantu selama proses penelitian berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi penyusunan, isi, maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca, khususnya dalam bidang pendidikan matematika, serta dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya.

Bojonegoro, 30 April 2026

(Penulis)

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Media Kartu Domigaris	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kajian Teoritis	12
C. Kerangka berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	35

A. Pendekatan Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian	35
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	39
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	40
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	44
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP.....	80
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN.....	87
Lampiran	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan.....	10
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa	43
Tabel 3.5 Nilai Validitas Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.6 Kriteria Uji Reliabilitas	47
Tabel 3.7 Nilai Reliabilitas Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Dengan Skala Likert	48
Tabel 3.9 Skala Persentase Uji Kelayakan.....	49
Tabel 3.10 Penskoran Respon Siswa.....	50
Tabel 3.11 Kriteria Respon Siswa	51
Tabel 3.12 Tingkat Keaktifan Siswa	52
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Lembar Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.3 Angket Respon Siswa (Skala Kecil).....	64
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Skala Kecil)	65
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa (Skala Besar).....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartu Domino yang Berkembang Dimasyarakat	18
Gambar 2. 2 Media Pembelajaran Kartu Domigaris (Domino Garis Lurus)	19
Gambar 2. 3 Persamaan Garis Lurus.....	25
Gambar 2. 4 Persamaan Garis Lurus.....	26
Gambar 2. 5 Persamaan Garis Lurus.....	28
Gambar 2. 6 Persamaan Garis Lurus.....	29
Gambar 2. 7 Kerangka berpikir.....	34
Gambar 4. 1 Desain Background dan Desain Bagian Depan Kartu	57
Gambar 4. 2 Buku Petunjuk Penggunaan	58
Gambar 4. 3 Wadah Kartu Domigaris	59
Gambar 4. 4 Box penyimpanan kartu	60
Gambar 4. 5 Grafik Analisis Data Uji Kelayakan.....	70
Gambar 4. 6 Grafik Analisis Data Uji Keefektifan Media Skala Kecil	71
Gambar 4. 7 Grafik Analisis Data Uji Keefektifan Media Skala Besar.....	72
Gambar 4. 8 Kisi-kisi sebelum revisi.....	73
Gambar 4. 9 Kisi-kisi setelah revisi	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	88
Lampiran 3 Lembar Pedoman Wawancara.....	89
Lampiran 4 Lembar Observasi Tidak Terstruktur	90
Lampiran 5 Lembar Validasi Butir Instrumen.....	91
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi Oleh Validator I.....	99
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi Oleh Validator II	101
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media Oleh Validator I	103
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media Oleh Validator II	105
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa (Skala Kecil).....	107
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Skala Kecil)	112
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa (Skala Besar)	114
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Skala Besar)	120
Lampiran 14 Kisi-kisi Materi	122
Lampiran 15 Media Pembelajaran	124
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Produk Slaka Kecil	127
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Produk Skala Besar	130
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	132
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I	133
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	134
Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UUSPN pasal 1 ayat 1). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap individu, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kualitas pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran sebagai kegiatan utama di sekolah. Proses belajar dan pembelajaran merupakan bentuk edukasi yang menciptakan interaksi antara guru dan siswa (Anisa et al. 2020). Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan

dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran yang baik tidak terlepas dari penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, melalui media pembelajaran, diharapkan guru dapat menyajikan pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.

Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap abstrak dan membutuhkan inovasi media pembelajaran adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan (Luh et al., 2024). Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa dalam menyelesaikan soal matematika, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis siswa (Rahmatia et al., 2017). Dalam undang-undang yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, dijelaskan bahwa pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika sering dianggap

sulit dan membosankan bagi siswa (Prayekti et al., 2022). Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan konsep pecahan, kemampuan berhitung, dan kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah (Ayu et al., 2021). Kesulitan ini disebabkan karena ketidakbiasaan siswa untuk berlatih memecahkan masalah matematika dikelas (Luh et al., 2024). Selain itu, penyebab lainnya siswa sering kurang teliti dalam mengoperasikan bilangan dan terlalu terburu-buru dalam mengerjakan soal (Lantang et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Persamaan Garis Lurus merupakan salah satu materi matematika yang diajarkan di kelas VIII SMP, termasuk di SMPN 2 Balen. SMPN 2 Balen merupakan salah satu sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru matematika kelas VIII pada tanggal 12 November 2025, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum memanfaatkan media pembelajaran apapun. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu, guru matematika kelas VIII SMP juga mengatakan bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi 60% siswa. Siswa juga mudah lupa dengan materi yang telah diajarkan sehingga guru terus mengulang materi yang diajarkan. Hal ini dapat menjadi kendala tersendiri ketika siswa mempelajari materi yang lebih kompleks seperti persamaan garis lurus.

Kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran

matematika yang lebih baik, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Salah satunya adalah penggunaan media kartu domino. Media kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi soal dan jawaban terkait materi persamaan garis lurus. Hestuaji (dalam Panjaitan, 2018) menjelaskan bahwa kartu domino merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, menurut (Aziz, 2019) media kartu domino dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta dapat direplikasi untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, permainan kartu domino yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, khususnya persamaan garis lurus dengan lebih baik, sehingga membuat siswa lebih terlibat aktif, mandiri, dan termotivasi untuk belajar.

Sejalan dengan penelitian Adawiyah & Kowiyah (2021) tentang pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar, menunjukkan hasil persentase kelayakan media sebesar 83,3% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran berhasil menajamkan pikiran peserta didik dalam berhitung karena mereka dapat belajar dan bermain tanpa merasa bosan. Selain itu, hasil angket diketahui bahwa respon siswa terhadap kartu domino perkalian sangat baik dipersentase 89% dan berhasil menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam menghafalkan operasi perkalian. Lubis (2023) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran kartu domino kimia (domika) pada materi sistem koloid kelas XI MIPA SMAN 1 Muaro Jambi

juga menjelaskan bahwa penggunaan media kartu domino terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berdiskusi.

Diperkuat dengan penelitian Prayekti et al. (2022) tentang pengembangan media permainan matematika berbasis kartu domino pada materi eksponen, yang menunjukkan penggunaan media kartu domino sangat layak digunakan ditinjau dari hasil validasi media dan hasil validasi materi pada skor 4 dan respon siswa terhadap permainan kartu domino eksponen menunjukkan persentase 91% dengan kategori “sangat baik”. Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa juga menunjukkan bahwa media sangat menarik serta siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian Wartini (2021) tentang pengembangan media pembelajaran DONAT (Domino Matematika) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarakan juga menunjukkan kelayakan media memperoleh persentase sebesar 90,23% dengan kategori “sangat layak”. Dilihat dari respon siswa, memperoleh persentase 86,67% (sangat praktis) pada kelompok uji coba terbatas dan 85,52% (sangat praktis) pada kelompok uji lapangan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran, baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya. Meskipun demikian, hasil observasi di SMPN 2 Balen menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih dilaksanakan secara konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan siswa, khususnya pada pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino

(Domigaris) Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Materi Persamaan Garis Lurus”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berupa kartu domino yang layak dan efektif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi persamaan garis lurus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu domino (domigaris) pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP materi persamaan garis lurus?.
2. Mendeskripsikan kelayakan media kartu domino (domigaris) pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP materi persamaan garis lurus?.
3. Mendeskripsikan keefektifan media kartu domino (domigaris) pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP materi persamaan garis lurus?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu domino (domigaris) pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP materi persamaan garis lurus?.
2. Mendeskripsikan media kartu domino yang layak dalam pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII SMP.
3. Mendeskripsikan media kartu domino yang efektif dalam pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII SMP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran kartu domino dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi persamaan garis lurus, khususnya di kelas VIII SMP dengan cara yang lebih inovatif dan variatif dibandingkan metode konvensional, sehingga tidak hanya memudahkan guru dalam menyajikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, tetapi juga meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika yang berfokus pada pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- b. Dapat memudahkan siswa memahami materi persamaan garis lurus.
- c. Bermain sambil belajar tentang materi persamaan garis lurus, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2) Bagi Guru

- a. Dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi matematika lainnya.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu domino pada materi persamaan

garis lurus. Media pembelajaran kartu domino dalam penelitian ini bisa disebut dengan kartu domigaris (domino garis lurus). Domigaris ini merupakan media pembelajaran matematika yang dirancang untuk membantu siswa kelas VIII SMP dalam memahami materi persamaan garis lurus melalui permainan edukatif yang interaktif. Permainan ini mengadaptasi permainan kartu domino yang berkembang di masyarakat pada umumnya. Perbedaannya, dalam permainan kartu domino yang berkembang di masyarakat berisi gambar lingkaran pada masing-masing bidang kartu. Sedangkan pada media pembelajaran kartu domigaris, masing-masing bidang berisi soal dan jawaban terkait materi persamaan garis lurus .

Secara fisik, media pembelajaran kartu domigaris terdiri dari satu set kartu yang berisi 30 kartu dengan ukuran masing-masing 9 cm x 5 cm. Pengembangan media ini didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak menggunakan kertas jenis *art paper 260* gsm. Setiap kartu berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua bagian. Bagian depan kartu berisi soal dan jawaban. Sedangkan pada bagian belakang kartu, terdapat barcode (*QR code*) yang berisi angket respon siswa yang harus diisi setelah sesi pembelajaran selesai sebagai bentuk evaluasi. Media pembelajaran kartu domigaris juga dilengkapi dengan kemasan penyimpanan kartu serta buku panduan yang berisi petunjuk penggunaan yang berisi aturan permainan, dan penjelasan materi persamaan garis lurus secara ringkas. Kemasan penyimpanan kartu dan buku panduan kemudian dicetak menggunakan jenis kertas *art paper 120* gsm. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dikemas ke dalam *box* penyimpanan media yang terbuat dari akrilik. Kelebihan dari media kartu domigaris ini adalah praktis dalam penggunaan dan pembuatannya, bisa digunakan disetiap waktu dan tidak memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya, mudah

dibawa kemana-mana karena ukurannya yang relative kecil. Sedangkan kelemahan dari media kartu ini adalah memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya dan rentan terhadap kerusakan jika tidak disimpan dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Media Kartu Domigaris

Asumsi dan keterbatasan penelitian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami secara jelas landasan yang menjadi dasar proses pengembangan media, sekaligus memastikan bahwa pengembangan media kartu domino untuk pembelajaran matematika dapat terlaksana secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut penjelasan mengenai asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini.

1. Asumsi

Penelitian ini dapat diasumsikan bahwa melalui pengembangan kartu domino (domigaris) dalam pembelajaran matematika, dapat memberikan media pembelajaran yang layak dan efektif dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional pada materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP.

2. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya yaitu,

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi persamaan garis lurus saja.
2. Media yang dikembangkan berupa media kartu, sehingga rentan terhadap kerusakan, hilang serta cepat usang jika digunakan berulang kali dan tidak disimpan dengan baik.
3. Media yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika disesuaikan dengan kurikulum SMP yang diteliti, yaitu Kurikulum Merdeka.