

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DOMPES (DOMINO
PECAHAN SENILAI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
NUMERASI SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

DENOK AULIA DITASARI

NPM : 2214060206

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

DENOK AULIA DITASARI

NPM: 2214060206

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DOMPES (DOMINO
PECAHAN SENILAI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
NUMERASI SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Juli 2026

Pembimbing I



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN. 0722039001

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

DENOK AULIA DITASARI
NPM: 2214060206

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DOMPES (DOMINO
PECAHAN SENILAI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
NUMERASI SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn
3. Penguji II : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Denok Aulia Ditasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 27 Desember 2004
NPM : 2214060206
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juni 2026

Yang Menyatakan



Denok Aulia Ditasari

NPM: 2214060206

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 5)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu”

(Hindia)

“Melamban bukanlah hal yang tabu, Kadang itu yang kau butuh Bersandar hibahkan bebanmu. Tak perlu kau berhenti kurasi. Ini hanya sementara, bukan ujung dari rencana”

(Perunggu)

“Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”

(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan pertolongan-Nya, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Ayahku tercinta. Terima kasih atas cinta yang tak pernah bertepi dan perjuangan yang tak pernah lelah demi masa depan penulis. Setiap tetes keringat, pengorbanan, dan kasih sayang yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah, bahkan ketika perjalanan terasa begitu berat.
2. Ibuku tersayang yang tak pernah lelah memberi semangat, izinkan aku mengucapkan semua beban yang bercampur bangga telah aku rengkuh, semua berpihak kepadaku, pasti doamu yang lancarkan upayaku, mesti doa yang meluncur dari bibirmu, dan yang aku tau kau takkan pernah berhenti untuk tumbuhku kini, semoga sesuai dengan yang kau impi, tertulis jelas namaku di setiap harap malammu.
3. Keluarga tercinta. Terima kasih kepada seluruh keluarga yang selalu menghadirkan doa, dukungan, perhatian, serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti mengalir. Kehangatan keluarga menjadi tempat terbaik bagi penulis untuk kembali menguatkan diri di tengah berbagai tantangan.
4. Dosen Pembimbing. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan, penulis

menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta kesabaran dalam membimbing setiap proses penyusunan skripsi ini.

5. Sahabat tercinta, Friesca, Rakhma, dan Vira. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita ini. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, semangat, canda, tawa, serta kesediaan untuk selalu hadir dalam suka maupun duka. Kehadiran kalian menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan akan terasa lebih ringan ketika dijalani bersama orang-orang yang tulus. Semoga persahabatan ini tetap terjaga, meskipun kelak kita melangkah menuju jalan kehidupan yang berbeda.
6. Kepada diri sendiri. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan ketika keadaan terasa sulit, tetap melangkah ketika rasa lelah datang silih berganti, dan tidak menyerah meskipun berkali-kali dihampiri keraguan. Terima kasih telah berani bermimpi, berusaha, belajar, dan bangkit dari setiap kegagalan. Perjalanan ini mungkin tidak selalu mudah, tetapi setiap air mata, doa, dan perjuangan telah mengantarkan penulis pada titik yang hari ini dapat disyukuri.

ABSTRAK

Denok Aulia Ditasari. Pengembangan Media Interaktif DOMPES (Domino Pecahan Senilai) untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media interaktif, DOMPES, pecahan senilai, kemampuan numerasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sedangkan media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan senilai. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif DOMPES (Domino Pecahan Senilai) untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest kemampuan numerasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif DOMPES memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 85,33%, validasi ahli media sebesar 90,67%, dan rata-rata kevalidan sebesar 88%. Media juga memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis dengan persentase respon guru sebesar 91,11%, respon siswa sebesar 98,50%, dan rata-rata kepraktisan sebesar 94,81%. Selain itu, media DOMPES terbukti efektif meningkatkan kemampuan numerasi siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 52,6 menjadi 92,95 pada posttest, tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100%, serta nilai N-Gain sebesar 0,86 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif DOMPES (Domino Pecahan Senilai) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada materi pecahan senilai di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pada kesempatan ini saya ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd selaku pembimbing I skripsi yang selalu membimbing dan mengarahkan saya dalam penyusunan proposal ini.
5. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd selaku pembimbing II skripsi yang selalu membimbing dan mengarahkan saya dalam penyusunan proposal ini.
6. Ibu Siti Saudah, S.Pd selaku Kepala sekolah SDN Gayam 3 Kota Kediri yang telah memperbolehkan saya melakukan penelitian pada sekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Dewi Sitatun, S.Pd selaku guru Kelas IV yang memberikan saran pada penelitian ini.
8. Seluruh warga sekolah SDN Gayam 3 Kota Kediri.
9. Kedua orang tua yang selalu memberi doa dan dukungan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini. Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka

diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 25 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Denok Aulia Ditasari'.

DENOK AULIA DITASARI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
A. Model/Pendekatan Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Desain Pengembangan	36
D. Tempat dan Waktu Perancangan	39

E.	Instrumen Penelitian	41
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
G.	Teknik Analisis Data	49
H.	Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	52
BAB IV		54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
A.	Data Produk Hasil Pengembangan	54
B.	Data Uji Coba	67
C.	Analisis Data	72
E.	Kajian Produk Akhir	84
BAB V		92
KESIMPULAN DAN SARAN		92
A.	Kesimpulan.....	92
B.	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN		98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	14
Tabel 3. 1 Rincian Waktu Perancangan Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	45
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru.....	46
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pretest dan Post-test	46
Tabel 3.8 Indikator Kevalidan.....	50
Tabel 3.9 Indikator Kepraktisan.....	51
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan	51
Tabel 4.1 Adaptasi Domino ke Kartu DOMPES Berdasarkan Beberapa Aspek...	58
Tabel 4.2 Adaptasi Domino ke Kartu DOMPES Berdasarkan Isi Kartu	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru	68
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	68
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	69
Tabel 4.8 Hasil pre-test dan post-test uji coba terbatas.....	70
Tabel 4.9 Hasil pre-test dan post-test uji coba luas.....	71
Tabel 4.10 Hasil Analisis Kevalidan.....	73
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan	75
Tabel 4.12 Hasil pre-test dan post-test uji coba luas.....	77
Tabel 4.13 Revisi Ahli Media dan Ahli Materi.....	78
Tabel 4.14 Tampilan dan Komponen Media Pembelajaran DOMPES.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pecahan Senilai 12	16
Gambar 2.2 Pecahan Senilai 12	16
Gambar 2.3 Pecahan Senilai 36 dan 12	16
Gambar 2.4 Desain Media DOMPES	18
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	30
Gambar 3.2 Desain Kerangka Media DOMPES.....	37
Gambar 3.3 Desain Media DOMPES	37
Gambar 4.1 Desain Ukuran Media DOMPES.....	57
Gambar 4.2 Gambar Bagian Depan dan Belakang Media DOMPES.....	57
Gambar 4.3 Desain Ukuran Media DOMPES	59
Gambar 4.4 Desain Media DOMPES.....	60
Gambar 4.5 Desain Packaging Media DOMPES.....	60
Gambar 4.6 Desain gambar dan angka pecahan senilai	61
Gambar 4.7 Desain belakang kartu DOMPES	61
Gambar 4.8 Desain Packaging Kartu DOMPES.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	99
Lampiran 2 Hasil Plagiasi	101
Lampiran 3 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Izin Penelitian	103
Lampiran 5 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	104
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN Gayam 3	105
Lampiran 7 Sampel Angket Need Assessment Siswa Kelas 4	106
Lampiran 8 Rekapitulasi Angket Need Assessment	107
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas 4	108
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	110
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media	113
Lampiran 14 Surat Pemanfaatan Produk	114
Lampiran 15 Dokumentasi Implementasi Media DOMPES	116
Lampiran 16 Perangkat Pembelajaran Media DOMPES	117
Lampiran 17 Sampel Lembar Hasil Pengerjaan Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas	129
Lampiran 18 Sampel Lembar Hasil Pengerjaan Pretest dan Posttest Uji Coba Luas	142
Lampiran 19 Sampel Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	148
Lampiran 20 Sampel Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Luas	149
Lampiran 21 Hasil Angket Kepraktisan Guru	150
Lampiran 22 Instrumen Penelitian	151
Lampiran 23 Kartu Bimbingan	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik. Matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan operasi hitung, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut berkaitan erat dengan literasi numerasi, yaitu kemampuan individu dalam menggunakan angka, data, simbol matematika, serta pengetahuan numerik untuk menganalisis informasi dan mengambil keputusan dalam situasi nyata sehari-hari (Gerakan Literasi Nasional, 2017 dalam Anderha & Maskar, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna agar mampu mendukung perkembangan kemampuan literasi numerasi siswa sejak dini.

Literasi numerasi menjadi salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam pendidikan abad ke-21. Kemampuan ini tidak hanya mencakup keterampilan berhitung, tetapi juga kemampuan menafsirkan informasi numerik, memahami hubungan antarbilangan, serta menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata. Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup positif dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data yang dikemukakan oleh Westiana (2025), persentase siswa yang mencapai kompetensi minimum numerasi pada tahun 2022 berada pada angka sekitar 45,24%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 62,45% pada tahun 2023, dan kembali meningkat menjadi 67,94% pada tahun 2024. Meskipun mengalami peningkatan, capaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa masih perlu terus ditingkatkan, terutama pada materi matematika yang bersifat abstrak seperti pecahan.

Salah satu materi matematika yang berperan penting dalam pengembangan literasi numerasi siswa sekolah dasar adalah pecahan senilai.

Materi ini berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam memahami hubungan nilai antarbilangan, melakukan penalaran matematis, serta menerapkan konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan senilai. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiartini dan Gunamantha (2024) menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pecahan senilai karena pembelajaran masih bersifat abstrak dan kurang memanfaatkan media visual maupun aktivitas konkret. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal bentuk pecahan tanpa memahami makna serta hubungan nilai antarpecahan secara mendalam.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Gayam 3 Kota Kediri, diketahui bahwa kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV pada materi pecahan senilai masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh capaian hasil belajar siswa yang sebagian besar memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mudah merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pecahan menggunakan metode pembelajaran yang didominasi penjelasan secara lisan dan latihan soal. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antarpecahan senilai, seperti menentukan kesetaraan antara dua pecahan dengan pembilang dan penyebut yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa, khususnya dalam memahami konsep, menalar, dan menerapkan pecahan dalam konteks sederhana, belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri, diketahui bahwa guru telah menggunakan metode ceramah, diskusi, dan latihan soal yang dipadukan dengan media sederhana, seperti potongan kertas atau gambar pada papan tulis. Meskipun metode tersebut telah membantu penyampaian materi, penggunaannya belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh siswa, khususnya dalam membangun keterampilan terkait materi pecahan senilai. Oleh karena itu, diperlukan pengayaan pembelajaran melalui media yang lebih interaktif agar

siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, bermakna, dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih efektif (Andriyani dkk., 2021). Tanpa adanya pengayaan melalui media yang sesuai, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membandingkan, menentukan kesetaraan, menyederhanakan pecahan, serta menerapkan konsep pecahan untuk menyelesaikan permasalahan numerasi sederhana.

Hasil tersebut juga diperkuat oleh need assessment yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami hambatan dalam mempelajari materi pecahan senilai. Sebanyak 25 dari 28 siswa (89,3%) menyatakan mengalami kesulitan memahami materi pecahan senilai, 24 siswa (85,7%) mengaku sering bingung saat mengerjakan soal pecahan senilai, dan 24 siswa (85,7%) menyatakan cepat merasa bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku. Di sisi lain, mayoritas siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media visual. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pengayaan yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, serta pemahaman konseptual siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran matematika, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa. Media yang bersifat visual, interaktif, manipulatif, dan menyenangkan akan membantu siswa memahami konsep abstrak seperti pecahan senilai secara lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, memperpanjang konsentrasi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Widyaputri dan Agustika (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran kontekstual yang divisualisasikan dalam bentuk gambar konkret membuat siswa lebih mudah memahami pecahan senilai dan merasa bahwa belajar matematika merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan

demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan numerasi, khususnya dalam memahami dan menerapkan konsep pecahan senilai.

Berbagai penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas media berbasis permainan dalam pembelajaran matematika. Misalnya, N.L.G. Wiratni, dkk. (2021) menemukan bahwa media kartu domino bilangan memiliki keistimewaan karena mampu mengubah permainan domino yang umumnya dikenal dalam konteks negatif menjadi sarana edukatif yang bernilai positif. Pengembangan media tersebut bertujuan membantu guru dalam memfasilitasi penyampaian materi matematika, khususnya pada pokok bahasan bilangan pecahan. Nirwana, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa media domino mampu memperjelas konsep-konsep pembelajaran di kelas IV SD. Selain itu, Ajizah dan Andjariani (2023) membuktikan bahwa penggunaan domino dapat membantu siswa memahami konsep pecahan sederhana dengan lebih baik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan domino berpotensi mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa karena mampu membantu siswa memahami hubungan antar konsep matematika secara konkret dan menyenangkan.

Menjawab permasalahan tersebut, penggunaan media kartu permainan (*game card*) menjadi salah satu alternatif yang relevan sebagai bentuk pengayaan pembelajaran. Media kartu permainan memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas mencocokkan, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif sehingga konsep pecahan senilai tidak hanya dipahami secara simbolik, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, media kartu permainan diharapkan dapat melengkapi metode pembelajaran yang telah digunakan guru, meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta mendukung peningkatan kemampuan literasi numerasi pada materi pecahan senilai.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DOMPES (DOMINO PECAHAN SENILAI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA**

KEDIRI”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran DOMPES (Domino Pecahan Senilai) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada materi pecahan senilai.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan dalam konteks pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai sesuai dengan kurikulum kelas IV sekolah dasar.
3. Pengembangan dan uji coba media dilakukan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri selama semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media interaktif DOMPES pada materi pecahan senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif DOMPES pada materi pecahan senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif DOMPES pada materi pecahan senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kevalidan media interaktif DOMPES pada materi pecahan senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri.
2. Mengetahui kepraktisan media interaktif DOMPES pada materi pecahan senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri.
3. Mengetahui keefektifan media interaktif DOMPES pada materi pecahan

senilai untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan secara teoritis dalam ranah pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pengembangan media interaktif yang berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Inovasi media DOMPES (Domino Pecahan Senilai) turut memperkaya khazanah akademik terkait strategi pembelajaran berbasis aktivitas konkret yang relevan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru melalui penyediaan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media DOMPES memungkinkan guru menyampaikan materi tentang pecahan senilai secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak.

b. Manfaat Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan media DOMPES dapat meningkatkan kemampuan numerasi, memperkuat partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka memahami konsep pecahan senilai secara lebih konkret. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, siswa terlibat langsung dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Hal ini juga dapat mendorong perkembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi saat bermain secara kelompok.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana

diamanatkan dalam program Merdeka Belajar. Media DOMPES dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang cenderung sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, keberadaan media inovatif ini dapat memperkuat budaya pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara utuh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, N., & Andjariani, R. (2023). *Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 25–34.
- Aliana. (2024). *Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 12(2), 112–120.
- Amalia, R., & Wahyuni, E. (2023). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(1), 54–61.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Anditiasari, A., Syamsudin, A., & Hasanah, N. (2021). *Psikologi Pendidikan: Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Laksana.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N.W.(2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1),37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ardiansyah, R., & Handayani, F. (2022). *Model Pengembangan ADDIE dalam Pembuatan Media Pembelajaran SD*. EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(3), 78–88.
- Ariani, Y., & Helsa, Y. (2024). *Literasi Numerasi Berbasis ICT*. Deepublish Digital.
- Astutik, R., & Mahfudz, M. (2022). *Pembelajaran Matematika Berbasis Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika Dasar, 6(2), 45–50.
- Aswita,dkk. (2022). *PENDIDIKAN LITERASI: MEMENUHI KECAKAPAN ABAD 21*. Yogyakarta: K-Media.
- Baihaki, A. (2024). *Panduan Matematika Pecahan untuk SD/MI*. Surabaya; Mitra Eduka.
- Benny. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif dan Peningkatan Hasil Belajar*.
- Bintang, A.M., dkk. (2023). *Strategi Menentukan Pecahan Senilai dalam Pembelajaran SD*. Jurnal Ilmiah Matematika Dasar, 11(1), 16–23.
- Damayanti, F. T., & Apriana, W. N. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Terhadap Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Gardu Tahun Ajaran 2025/2026. *Pena Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41-47.

- Fatimah. (2022). *Motivasi Belajar Siswa dalam Perspektif Psikologi Pendidikan*.
- Fauzi, R., & Wulandari, S. (2022). *Pengantar Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriani, D., & Kusuma, H. (2024). *Pengembangan Media Belajar Pecahan Menggunakan Kartu Domino untuk Meningkatkan Literasi Matematika pada Anak Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 67–75.
- Gunawan, D., dkk. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif untuk SD*. Malang: Media Edukasi Nusantara.
- Hamzah, P., dkk. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hariati (2022). *Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Materi Matematika Pada Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Inayah, A. N. A. I., Nagari, G. P., Setiawan, K., & Anisah, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi-Numerasi untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(2), 106-113. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Sains. Gerakan Literasi Nasional*.
- Lathief Dwi Putra, M., & Nurafni, N. (2021). Bahan Ajar Media Aplikasi BAM” Math Genius” Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar. *MIMBARPGSD Undiksha*, 9(2),358.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36511>.
- Lestari, H., & Rosita, L. (2025). Pengembangan Media Kartu Sambung Domino Berbasis Power Point Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 229-240.
- Lumbansiantar, T., dkk. (2021). *Pemanfaatan Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 59–66.
- Musser, G. L., Burger, W. F., & Peterson, B. E. (2007). *Mathematics for Elementary Teachers: A Contemporary Approach* (8 ed.). Pearson Education, Inc.
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630.

- Ni'mah, L., & Budiyo. (2024). *Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 1–8.
- Ni'mah, C. C. M. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pecahan" KARDO PECAHAN" Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3).
- Nurhayati, T., dkk. (2024). *Psikologi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurudin, N. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan Active Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 5(1), 364-376.
- Nurussofa, R., & Astuti, H.P. (2023). *Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kreativitas Pembelajaran Dasar, 9(1), 77–85.
- Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan modul elektronik berbasis Android dengan aplikasi Kodular pada mobile learning mata pelajaran penataan produk kelas XI BDP SMK. *Jurnal pendidikan tata niaga (JPTN)*, 10(2), 1669-1678.
- Priansa, D.J. (2015). *Perilaku Organisasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ramadhona, D. P., & Sutriyani, W. (2025). Pengembangan Media Domino Papan Pecahan (Dopapen) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 680-694.
- Ritawati, A., dkk. (2024). *Bilangan Pecahan dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika SD*. Bandung: Setia Pustaka.
- RUGANI, S. N. (2023). *PENGUNAAN MEDIA DOMINO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS IV SDN 045 PADANG ALIPAN* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(2), 132-140.
- Santika, A., & Handayani, D. (2022). *Media Permainan Edukatif untuk Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 5(3), 33–40.
- Sari, L., & Widodo, A. (2022). *Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia,

4(2), 101–109.

- Sijabat, dkk., (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem, 8(2), 2398-2409. Jurnal Basicedu.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sugiartini, N.W., & Gunamantha, I.M. (2024). *Kesulitan Siswa dalam Memahami Pecahan Senilai di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 12(1), 43–50.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *Model Pengembangan ADDIE dalam Pendidikan Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 6(1), 22–29.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.
- Uno, H.B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, D. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa SD*. Jurnal EduMat, 6(1), 12–20.
- Widyaputri, A., & Agustika, P. (2021). *Penggunaan Media Kontekstual untuk Pembelajaran Pecahan Senilai*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika, 7(2), 98–107.
- Wiratni, N.L.G., dkk. (2021). *Pengembangan Media Kartu Domino Bilangan Pecahan*. Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar, 8(2), 44–52.
- Wulandari, D., & Sari, M. (2022). *Media Interaktif Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Dasar, 3(1), 20–28. Yogyakarta: Deepublish.