ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO PADA MATERI PERKALIAN MATEMATIKA KELAS III SDIT BINA INSAN

Siti Yulia Malika Alfi Nadziroh[1], Cahya Amalia Chusna[2]
Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora[1,2]
e-mail: sitiyuliamalikaalfinadziroh@iaiku.ac.id, cahyaamaliachusna@iaiku.ac.id

Diterima: *10/10/2026*; Direvisi: *06/11/2026*; Diterbitkan: *09/11/2026*

ABSTRAK

Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep perkalian yang bersifat abstrak dan minimnya media pembelajaran konkret yang menarik melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kartu domino DOMBARA (Domino Barongan Blora) pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 untuk peserta didik kelas III SDIT Bina Insan serta mengetahui kelayakannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*). Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, dan sembilan peserta didik kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 93,2% dan validasi ahli materi 97,2%, dengan rata-rata kelayakan 95,2% (kategori sangat baik). Uji coba terbatas pada sembilan peserta didik memperoleh respons rata-rata 95,83% (kategori sangat baik). Dengan integrasi ilustrasi budaya lokal Barongan Blora, DOMBARA dinilai sebagai alternatif media pembelajaran perkalian yang konkret, kontekstual, dan layak digunakan. Penelitian ini terbatas pada uji kelayakan dan respons awal sehingga belum mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: *Blora, DOMBARA, Kartu Domino, Media Pembelajaran, Perkalian*

ABSTRACT

This study was motivated by students' difficulty in understanding the abstract concept of multiplication and the limited availability of engaging, concrete learning media. It aimed to develop DOMBARA (Domino Barongan Blora), a domino card learning medium for multiplication of whole numbers up to 100 for third-grade students at SDIT Bina Insan, and to determine its feasibility. The study employed Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The participants were one media expert, one material expert, and nine third-grade students. Data were collected through observation, interviews, media and material expert validation sheets, and a student response questionnaire, and were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the media expert validation reached 93.2% and the material expert validation reached 97.2%, with an average feasibility of 95.2% (very good category). The limited trial with nine students yielded an average response of 95.83% (very good category). With the integration of local cultural illustrations of Barongan Blora, DOMBARA is considered a concrete, contextual, and feasible alternative medium for learning multiplication. However, this study was limited to feasibility and initial response testing and did not measure the effectiveness of the media on learning outcomes.

Keywords: *Blora, DOMBARA, Domino Cards, Learning Media, Multiplication*

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik mengenali pola, menggunakan bilangan, dan memecahkan masalah secara logis (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika idealnya dirancang secara bertahap agar peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman konkret sebelum beralih pada simbol dan prosedur matematis (Igo et al., 2024). Penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari juga dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna (Yusron et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran matematika perlu memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik serta menyediakan aktivitas yang memungkinkan mereka memahami konsep melalui pengalaman langsung.

Capaian Pembelajaran Matematika Fase B pada elemen Bilangan menempatkan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 sebagai kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dengan bantuan benda konkret, gambar, dan simbol matematika (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024). Artinya, pembelajaran perkalian di kelas III tidak berhenti pada hafalan fakta perkalian, tetapi mengarah pada kemampuan mengoperasikan dan menyelesaikan masalah yang terkait dengannya. Kebutuhan akan representasi konkret menjadi wajar karena peserta didik usia sekolah dasar masih memerlukan jembatan antara tindakan pada benda nyata, gambaran visual, dan bentuk simbolik (Putri, 2021).

Pada praktiknya, penguasaan perkalian di sekolah dasar masih menghadapi kendala. Dalam penelitian terhadap 13 peserta didik kelas III, enam peserta didik mengalami kesulitan pada materi perkalian dan pembagian, yang meliputi kesalahan dalam proses pengerjaan, perhitungan, pemahaman konsep, nilai tempat, dan ketelitian (Igo et al., 2024; Pamungkas et al., 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kesulitan perkalian tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga dengan pemahaman konsep dan ketepatan prosedur, sehingga pembelajaran perlu memberi kesempatan untuk berlatih dan memeriksa pemahaman secara berulang. Hasil observasi awal di SDIT Bina Insan sejalan dengan hal tersebut: pembelajaran perkalian di kelas III masih memerlukan media yang konkret, menarik, mudah digunakan, dan memberi kesempatan berlatih aktif melalui kegiatan mencocokkan dan memeriksa jawaban.

Kartu domino dipilih sebagai media karena struktur kartunya memungkinkan informasi pada setiap bagian kartu disusun dan dicocokkan, sehingga latihan perkalian dapat dilakukan secara lebih aktif dan interaktif (Lestari et al., 2025). Pengembangan kartu domino untuk pembelajaran operasi perkalian di sekolah dasar telah dilakukan dan menghasilkan media yang valid, praktis, serta dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain (Adawiyah & Kowiyah, 2021; Muhammad & Gunawan, 2025). Penelitian lain mengembangkan media kartu domino untuk penguasaan fakta dasar perkalian pada peserta didik kelas III dan memperoleh respons positif dari peserta didik (Putri, 2021). Selain itu, pendekatan etnomatematika telah digunakan untuk mengaitkan pembelajaran matematika dengan unsur budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Muhammad & Gunawan, 2025). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengembangkan kartu domino perkalian yang mengintegrasikan konteks budaya lokal Barongan Blora sebagai bagian dari desain media.

Barongan Blora dipilih sebagai konteks karena kedekatannya dengan lingkungan budaya masyarakat Blora. Kesenian tradisional ini berkembang di tengah masyarakat Blora dan bentuk pertunjukannya terus berubah seiring perubahan zaman (Cahyono et al., 2023). Integrasi

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

unsur budaya lokal dapat menghadirkan materi secara lebih kontekstual karena peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan lingkungan dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka, sejalan dengan pendekatan etnomatematika yang mengaitkan konsep matematika dengan praktik dan unsur budaya masyarakat (Pratiwi et al., 2022). Pengintegrasian unsur budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan konsep matematika yang lebih dekat dengan pengalaman dan lingkungan kehidupan peserta didik (Utami et al., 2026). Pemanfaatan konteks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui pengalaman yang lebih konkret dan bermakna (Yusron et al., 2024).

Penelitian ini mengembangkan DOMBARA (Domino Barongan Blora), media kartu domino untuk materi perkalian bagi peserta didik kelas III SDIT Bina Insan yang memadukan aktivitas mencocokkan kartu dengan ilustrasi budaya Barongan Blora. Perpaduan tersebut menjadi nilai baru penelitian sekaligus karakteristik yang membedakan DOMBARA dari media kartu domino pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kartu domino DOMBARA pada materi perkalian bagi peserta didik kelas III SDIT Bina Insan serta mengetahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan respons peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan model 4D yang terdiri atas tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Penelitian dilaksanakan di SDIT Bina Insan pada bulan September 2026 dengan subjek 9 peserta didik kelas III dan 2 validator, yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respons peserta didik, dengan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons peserta didik.

Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tugas, konsep, dan tujuan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan penelaahan bahan ajar. Tahap *Design* merancang media DOMBARA, meliputi penyusunan materi perkalian bilangan cacah sampai 100 yang selaras dengan capaian pembelajaran elemen Bilangan (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024), soal beserta pasangan jawabannya, desain kartu, ilustrasi Barongan Blora, aturan permainan, petunjuk penggunaan, dan tata letak. Pada tahap *Develop*, rancangan direalisasikan menjadi produk, divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, direvisi berdasarkan masukan validator, lalu diujicobakan secara terbatas kepada 9 peserta didik kelas III SDIT Bina Insan. Tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah setelah produk dinyatakan layak.

Validasi menilai aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, kesesuaian isi, ketepatan konsep, dan kejelasan petunjuk penggunaan. Respons peserta didik dikumpulkan melalui angket 10 butir pernyataan dengan indikator ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan (γ), yaitu jumlah skor jawaban validasi dibagi jumlah skor tertinggi dikalikan 100% (Hutabri, 2022), kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Tabel 1. Kategori Validasi

γ (%)	Interpretasi
$75 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$50 < \gamma \leq 75$	Baik
$25 < \gamma \leq 50$	Cukup Baik
$0 < \gamma \leq 20$	Kurang Baik

Tabel 1 menunjukkan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran kartu domino. Penilaian dilakukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Persentase tersebut kemudian dikategorikan sesuai dengan rentang nilai yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran kartu domino DOMBARA memuat materi perkalian untuk peserta didik kelas III SDIT Bina Insan dalam bentuk kartu domino berisi pasangan soal dan jawaban perkalian, sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas mencocokkan kartu. Desain media dilengkapi dengan ilustrasi Barongan Blora sebagai konteks budaya lokal. Bagian ini menyajikan hasil pengembangan, validasi ahli, dan respons peserta didik, dilanjutkan dengan pembahasan.

Hasil

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDIT Bina Insan, pembelajaran perkalian membutuhkan media yang konkret, menarik, dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih secara aktif dan berulang. Peserta didik memerlukan media yang mudah digunakan, menarik perhatian, dan melibatkan interaksi langsung, sehingga DOMBARA dirancang dalam bentuk kartu yang dapat dimainkan dan dicocokkan.

Analisis tugas menunjukkan bahwa materi berfokus pada operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 sesuai capaian pembelajaran matematika kelas III, mulai dari perkalian sederhana hingga soal yang menuntut ketelitian, dengan format mencocokkan soal dan jawaban agar peserta didik tidak hanya menghitung tetapi juga memeriksa kesesuaian pasangan kartu. Berdasarkan analisis konsep, tujuan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang, menentukan hasil perkalian bilangan cacah sampai 100, mencocokkan soal perkalian dengan jawaban yang tepat, dan menyelesaikan soal perkalian sederhana dengan teliti.

Tahap Perancangan (*Design*)

Rancangan DOMBARA disusun berdasarkan hasil tahap *Define* dan mencakup bentuk serta ukuran kartu, materi perkalian, pasangan soal dan jawaban, ilustrasi Barongan Blora, aturan permainan, dan tata letak. Soal dan pasangan jawaban disusun dalam bentuk kartu domino agar peserta didik berlatih menentukan hasil perkalian sekaligus mencocokkan jawaban. Aturan permainan dibuat sederhana sehingga kegiatan mencocokkan kartu dapat dilakukan secara mandiri maupun bersama teman. Ilustrasi Barongan Blora menjadi unsur visual untuk menghadirkan konteks budaya lokal, sedangkan ukuran kartu, jenis dan ukuran huruf, serta warna disesuaikan dengan kebutuhan keterbacaan dan kemudahan penggunaan. Gambar 1 dan Gambar 2 menunjukkan rancangan media sebelum dan sesudah revisi.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary



Gambar 1. Sebelum Revisi



Gambar 2. Setelah Revisi

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2, revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk memperbaiki tampilan, keterbacaan, kesesuaian materi, kejelasan pasangan soal dan jawaban, serta petunjuk penggunaan. Perbaikan tampilan meliputi tata letak, ukuran dan jenis huruf, serta penggunaan warna agar informasi pada kartu lebih jelas dan mudah dibaca. Materi dan pasangan soal dengan jawaban diperiksa kembali agar sesuai dengan konsep perkalian, dan petunjuk permainan diperjelas agar langkah penggunaan kartu lebih mudah dipahami. Komentar kedua validator adalah sebagai berikut.

> **Komentar validasi ahli media:** *"Media sudah cukup baik, namun masih perlu dilakukan beberapa perbaikan, yaitu pada desain dan tampilan media, layout cover, ukuran kartu, serta bahan yang digunakan agar media lebih menarik, praktis, dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran."*

> **Komentar validasi ahli materi:** *"Menurut saya sudah bagus, media DOMBARA-nya juga menarik. Cuma masih ada sedikit kekurangan di bagian bahan ajarnya, mungkin bisa ditambah atau dilengkapi lagi supaya lebih mendukung penggunaan medianya. Intinya sudah bagus kok, Bu, tinggal dilengkapi sedikit aja."*

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 2, hasil validasi ahli materi pada Tabel 3, dan rekapitulasinya pada Tabel 4. Respons peserta didik pada uji coba terbatas disajikan pada Tabel 5.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Tampilan	Desain dan tata letak kartu domino DOMBARA menarik bagi peserta didik kelas III	3
2.	Tampilan	Pemilihan warna pada kartu sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	3
3.	Tampilan	Ilustrasi Barongan Blora ditampilkan dengan jelas dan proporsional	4
4.	Keterbacaan	Ukuran huruf dan angka pada kartu mudah dibaca oleh peserta didik	4
5.	Keterbacaan	Tata letak soal dan pasangan jawaban tidak membingungkan	4
6.	Kemudahan Penggunaan	Bentuk dan ukuran kartu domino mudah dipegang dan dimainkan oleh peserta didik	4
7.	Kemudahan Penggunaan	Bahan/material kartu cukup kuat dan tahan digunakan berulang	4
8.	Kejelasan Petunjuk	Petunjuk permainan kartu domino disusun secara runtut dan mudah dipahami	3
9.	Kejelasan Petunjuk	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas III	4
10.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Desain media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran perkalian	4
11.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Media memungkinkan penggunaan secara mandiri maupun berkelompok	4
		Total Skor	**41**

Tabel 2 menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor tertinggi pada sebagian besar indikator, terutama keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran. Ilustrasi Barongan Blora juga dinilai jelas dan proporsional. Skor yang lebih rendah diberikan pada desain dan pemilihan warna serta kejelasan petunjuk permainan, dan masukan pada aspek tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian Isi	Materi perkalian pada kartu domino DOMBARA sesuai dengan Capaian Pembelajaran elemen Bilangan Fase B	4
2.	Kesesuaian Isi	Cakupan materi perkalian bilangan cacah sampai 100 sudah memadai	4
3.	Ketepatan Konsep	Konsep perkalian yang disajikan benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi	4

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

4.	Ketepatan Konsep	Soal dan pasangan jawaban pada kartu sudah tepat secara matematis	4
5.	Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan pada kartu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III	3
6.	Kejelasan Bahasa	Istilah dan simbol matematika yang digunakan mudah dipahami	4
7.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Materi mendukung pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran perkalian	4
8.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Materi memberi ruang bagi peserta didik untuk berlatih menyelesaikan masalah perkalian	4
9.	Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka	Muatan materi selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka	4
		TOTAL SKOR	**35**

Pada Tabel 3, hampir seluruh indikator memperoleh skor tertinggi, meliputi kesesuaian isi, ketepatan konsep, keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka. Skor yang lebih rendah hanya diberikan pada kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III, yang menjadi masukan agar bahasa pada kartu tetap sederhana, jelas, dan mudah dipahami.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi

Validasi	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	35	36	97,2%	Sangat Baik
Ahli Media	41	44	93,2%	Sangat Baik
Rata-Rata	**-**	**-**	**95,2%**	**Sangat Baik**

Rekapitulasi pada Tabel 4 menunjukkan bahwa kedua validator menilai DOMBARA berada pada kategori sangat baik, sehingga media memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi. Perbaikan tetap dilakukan terutama pada tampilan, keterbacaan, kejelasan petunjuk permainan, dan bahasa pada kartu sebelum media diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik.

Tabel 5. Respons Peserta Didik

No.	Responden	Nilai	Kategori
1	Zaki	95%	Sangat Baik
2	Musya	95%	Sangat Baik
3	Keyla	100%	Sangat Baik
4	Varo	90%	Sangat Baik
5	Grizelda	100%	Sangat Baik
6	Nayla	95%	Sangat Baik
7	Ashima	95%	Sangat Baik
8	Arrav	97,5%	Sangat Baik
9	Reza	95%	Sangat Baik

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Setelah direvisi, DOMBARA diujicobakan secara terbatas kepada sembilan peserta didik kelas III SDIT Bina Insan. Berdasarkan Tabel 5, seluruh peserta didik memberikan respons pada kategori sangat baik, dengan rata-rata 95,83%. Angket respons mencakup ketertarikan terhadap media, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi dan petunjuk permainan, serta keterlibatan peserta didik selama menggunakan kartu DOMBARA.

Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap *Disseminate*, DOMBARA yang telah direvisi setelah validasi ahli dan uji coba terbatas diperkenalkan secara terbatas di lingkungan SDIT Bina Insan dalam bentuk produk akhir kartu domino yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Dengan demikian, produk telah tersedia dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran perkalian di sekolah tempat penelitian, tetapi belum disebarluaskan ke sekolah atau subjek yang lebih luas. Tahap ini merupakan adaptasi model 4D yang disesuaikan dengan cakupan penelitian.

Pembahasan

Hasil tahap *Define* menunjukkan kebutuhan akan media perkalian yang konkret, menarik, dan memungkinkan latihan aktif. Kebutuhan tersebut sejalan dengan penelitian Yahya, Gunarhadi, dan Riyadi (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi hitung di sekolah dasar masih memerlukan dukungan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan pengalaman konkret. Andarsa et al. (2025) juga melaporkan bahwa media konkret dapat mendukung minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pemilihan kartu domino sebagai bentuk DOMBARA sejalan dengan pendapat Debrenti (2024) bahwa permainan dan manipulatif konkret dapat membantu peserta didik membangun, memperkuat, serta menghubungkan berbagai representasi konsep matematika. Temuan tersebut juga didukung oleh meta-analisis Nur (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar, dengan penerapan yang tetap disesuaikan dengan tujuan dan konteks pembelajaran.

Penggunaan kartu sebagai media belajar sambil bermain pada tahap *Design* merujuk pada penelitian Astriani dan Khairani (2022) yang mengembangkan media MATHCA untuk materi perkalian kelas III. Penelitian tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang DOMBARA sebagai media yang menggabungkan latihan perkalian dengan aktivitas permainan. DOMBARA dikembangkan dengan karakteristik yang berbeda, yaitu menggunakan format kartu domino dengan pasangan soal dan jawaban serta mengintegrasikan ilustrasi budaya lokal Barongan Blora. Dengan demikian, penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar bentuk aktivitas pembelajaran, sedangkan karakteristik materi, desain kartu, dan konteks budaya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas III SDIT Bina Insan. Penilaian ahli media yang menyatakan ilustrasi Barongan Blora jelas dan proporsional menunjukkan bahwa konteks budaya lokal dapat hadir sebagai unsur visual yang mendukung penyajian materi, sejalan dengan pendekatan etnomatematika yang mengaitkan konsep matematika dengan unsur budaya masyarakat (Shidqi et al., 2023).

Hasil validasi yang berada pada kategori sangat baik, baik pada aspek media maupun materi, menunjukkan bahwa DOMBARA memenuhi kriteria kelayakan dari sisi tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan ketepatan konsep perkalian. Penilaian tinggi pada ketepatan konsep menunjukkan bahwa pasangan soal dan jawaban pada kartu mendukung penyampaian materi secara tepat dan tidak menyimpang dari konsep yang

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

harus dipelajari peserta didik kelas III. Meskipun demikian, catatan validator pada aspek tampilan, petunjuk permainan, dan bahasa menunjukkan bahwa kelayakan tidak berhenti pada skor: revisi tetap diperlukan agar informasi pada kartu mudah dipahami dan media sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Respons peserta didik yang sangat baik pada aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan kebermanfaatan media selaras dengan hasil validasi ahli, sehingga penilaian ahli dan respons pengguna sama-sama menunjukkan penerimaan yang baik terhadap DOMBARA. Temuan ini sejalan dengan Anggraini, Nurhayati, dan Kusumaningrum (2021) yang melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Namun, temuan Anggraini et al. (2021) merupakan hasil penelitian terdahulu dan tidak dapat digunakan sebagai bukti bahwa DOMBARA meningkatkan keterampilan matematika peserta didik.

Penyebarluasan dibatasi pada lingkungan sekolah sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan yang masih berfokus pada pengembangan awal produk, karena produk media pembelajaran dikembangkan melalui tahapan pengujian dan evaluasi sebelum diterapkan pada konteks penggunaan yang lebih luas (Ananda & Zulfadewina, 2023). Keterbatasan penelitian ini terletak pada uji coba yang hanya melibatkan sembilan peserta didik dan belum mencakup pengukuran efektivitas melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Oleh karena itu, hasil penelitian ini terutama memberikan bukti mengenai kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan respons awal peserta didik dalam konteks kelas III SDIT Bina Insan, dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu domino DOMBARA (Domino Barongan Blora) untuk materi perkalian bilangan cacah sampai 100 pada peserta didik kelas III SDIT Bina Insan. DOMBARA memiliki karakteristik berupa pasangan soal dan jawaban perkalian serta ilustrasi Barongan Blora sebagai unsur budaya lokal dalam desain media. Penilaian ahli media dan ahli materi menempatkan DOMBARA pada kategori sangat layak, dan uji coba terbatas menunjukkan respons peserta didik yang sangat baik, sehingga DOMBARA layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran perkalian yang konkret dan kontekstual di kelas III. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji kelayakan dan respons awal serta belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih luas, menguji efektivitas DOMBARA melalui desain penelitian yang sesuai, serta menguji kepraktisan media secara lebih sistematis berdasarkan respons peserta didik dan guru. Pengembangan selanjutnya juga dapat menerapkan DOMBARA pada materi operasi hitung lainnya dengan tetap mempertahankan unsur budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2370–2376. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

Ananda, S. R., & Zulfadewina, Z. (2023). Analysis of the effect of Powtoon application interactive learning media on mathematics learning ability of elementary school students. *Jurnal Paedagogy, 10*(1), 268–276. https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.5688

Andarsa, F. D., Setiawati, F. P., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu, 4*(2), 357–364. https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2587

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode Digital Game Based Learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356

Astriani, L., & Khairani, N. A. (2022). Development of a multiplication learning media for primary school mathematics using Multiple Math Card. *Jurnal Pendidikan MIPA, 23*(2), 712–722. https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i2.pp712-722

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Cahyono, A., Sunarto, S., Da Ary, D., & Prameswari, N. S. (2023). Between mystical and entertainment: A study on Barongan show in Blora, Indonesia. *Research Journal in Advanced Humanities, 4*(1), 44–62. https://doi.org/10.58256/rjah.v4i1.1207

Debrenti, E. (2024). Game-based learning experiences in primary mathematics education. *Frontiers in Education, 9*, 1331312. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1331312

Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 4, pp. 296-300). https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/en/article/view/5363

Igo, O. P., Laksana, D. N. L., Noge, M. D., & Qondias, D. (2024). Analisis kemampuan numerasi siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal matematika: Studi di SD Inpres Dhereisa. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 5*(7), 324–337. https://doi.org/10.59141/japendi.v5i7.2857

Lestari, D. A., Hanifa, M., & Rosita, D. (2025). Pengembangan media kartu domino untuk mengenalkan konsep dasar matematika siswa kelas II sekolah dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education, 6*(1), 25–33. https://doi.org/10.51875/jispe.v6i01.586

Muhammad, A. F. N., & Gunawan, G. (2025). Peran etnomatematika dalam pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 10*(1), 720–727. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1092

Nur, M. A. (2025). Meta analisis pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar di Indonesia. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 5*(2), 494–505. https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i2.2921

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338

Pamungkas, D., Sundari, R. S., & Saputro, B. A. (2022). Analisis kesulitan belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas III. *Jurnal Cerdas Mendidik, 1*(1), 1-13. https://doi.org/10.26877/cm.v1i1.12298

Pratiwi, K. R., Nurmaina, M., & Aridho, F. F. (2022). Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, *2*(1), 99-105. https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3810

Putri, V. A. D. (2021). *Pengembangan media kartu domino matematika berbasis aplikasi Microsoft Power Point untuk meningkatkan penguasaan fakta dasar perkalian pada siswa kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. UIN Sultan Syarif Kasim Riau Repository. https://repository.uin-suska.ac.id/53555/

Shidqi, L., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2023). The development of kobatar learning media for learning mathematics in elementary school. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, *3*(2), 886-892. https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.02.015

Utami, N. D., Mariana, N., & Ekawati, R. (2026). The impact of ethnomathematics approach on numeracy and mathematical reasoning skills of elementary school students: A systematic literature review. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika, 10*(1), 74–89. https://doi.org/10.26740/jrpipm.v10n1.p74-89

Yahya, A. A. Y., Gunarhadi, G., & Riyadi, R. (2023). Needs analysis of Android game media in mathematics learning to increase learning interest of elementary school students. Dalam *Proceedings of ICLIQE 2022* (pp. 705–715). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2_66

Yusron, A., Muffidah, D. N., Rahmawati, I., Lahfah, N. F., & Rasilah. (2024). Media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran,* *2*(9), 559–573. https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2821

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/educational.v7i1.16338