

ABSTRAK

Latifatatus Sa'adah, 1222090084, 2026. "Pengembangan *Board Game Domino* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Fase A" (*Research and Development*)

Materi pecahan merupakan salah satu materi matematika di sekolah dasar yang membutuhkan pemahaman secara konkret agar peserta didik dapat menghubungkan bagian dan keseluruhan serta memahami hubungan antara simbol dan representasi visual. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SD Plus Al-Ghifari Bandung, penggunaan media pembelajaran konkret dan visual pada materi pecahan masih terbatas, sehingga peserta didik membutuhkan media yang dapat membantu memahami konsep pecahan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kelayakan, respons guru dan peserta didik, serta efektivitas media *Board Game Domino* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan Fase A. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons, tes *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk data validasi dan respons, sedangkan efektivitas dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, *paired sample t-test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Board Game Domino* dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE. Validasi ahli media memperoleh 86% pada tahap I dan meningkat menjadi 92% pada tahap II, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 94% pada tahap I dan meningkat menjadi 98% pada tahap II. Respons guru memperoleh 80% dengan kategori baik, sedangkan respons peserta didik pada uji coba skala terbatas dan skala luas masing-masing memperoleh 93% dengan kategori sangat baik. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai *pretest* dari 58,60 menjadi *posttest* 87,78, dengan hasil *paired sample t-test* sebesar $0,01 < 0,05$ dan N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media *Board Game Domino* dinyatakan layak, memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik, serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan Fase A di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Board Game Domino*, Media Pembelajaran, Matematika, Pecahan, Fase A.