

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar karena berperan penting dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, kritis, dan analitis pada peserta didik. Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan agar siswa mampu melakukan perhitungan secara benar, tetapi juga agar mereka dapat memahami konsep-konsep dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Saputro et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya dirancang secara bermakna dan kontekstual agar mampu mengembangkan struktur berpikir siswa secara bertahap, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak sehingga konsep yang dipelajari tidak bersifat abstrak semata. Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar semestinya adalah pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa nilai, melainkan pada proses pembentukan pemahaman konseptual yang mendalam dan berkelanjutan sehingga siswa mampu mengaitkan berbagai ide matematika secara terstruktur.

Keberhasilan pembelajaran matematika pada dasarnya dapat dilihat dari kualitas pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Pemahaman konsep tidak sekadar diartikan sebagai kemampuan menjawab soal dengan benar, tetapi juga mencakup kemampuan menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, menghubungkan berbagai representasi matematika, serta menerapkan konsep dalam situasi yang bervariasi. Putri et al. (2025) menjelaskan bahwa pemahaman konsep menjadi indikator penting dalam mengukur kualitas pembelajaran matematika karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam membangun koneksi antar konsep dan menggunakan representasi yang berbeda secara fleksibel. Apabila siswa hanya menguasai prosedur tanpa memahami makna konsepnya, maka pembelajaran akan cenderung bersifat mekanis dan

mudah terlupakan. Oleh karena itu, dalam kondisi idealnya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya mampu mendorong siswa untuk memahami makna konsep secara menyeluruh sehingga hasil belajar yang diperoleh benar-benar mencerminkan pemahaman yang mendalam, bukan sekadar hafalan prosedural.

Meskipun secara ideal pembelajaran matematika diarahkan pada penguatan pemahaman konsep, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum sepenuhnya optimal, khususnya pada materi pecahan. Materi pecahan merupakan salah satu topik yang bersifat abstrak karena menuntut siswa memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan serta membandingkan nilai pecahan dengan penyebut yang berbeda. Islamiah et al., (2025) mengemukakan bahwa kesulitan siswa dalam memahami pecahan sering muncul karena lemahnya kemampuan visualisasi dan kurangnya pemahaman terhadap makna simbol pecahan itu sendiri, sehingga siswa cenderung melakukan kesalahan konseptual seperti menganggap bahwa angka yang lebih besar pada pembilang atau penyebut selalu menunjukkan nilai pecahan yang lebih besar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar masih memerlukan perhatian khusus dan strategi pembelajaran yang lebih tepat agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, temuan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran pecahan masih menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil observasi tersebut dan diskusi dengan guru kelas, pembelajaran matematika pada materi pecahan masih menggunakan media sederhana berupa buku ajar serta catatan pada papan tulis. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, khususnya media berbasis permainan edukatif, belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian konsep pecahan belum sepenuhnya didukung oleh media yang mampu membantu peserta didik

menghubungkan simbol pecahan dengan representasi visual secara konkret. Kondisi tersebut menyebabkan proses penyampaian konsep pecahan belum sepenuhnya didukung oleh media yang mampu mengkonkretkan materi sehingga sebagian peserta didik masih memerlukan bantuan ketika menghubungkan simbol pecahan dengan representasi visual. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman konsep secara utuh serta berpotensi menimbulkan miskonsepsi pada materi pecahan (Az-zahara et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan latihan soal dinilai belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami konsep pecahan secara mendalam.

Gambaran mengenai kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi pecahan juga terlihat dari hasil pretest yang diberikan sebelum penggunaan media *Board Game Domino*. Dari 23 peserta didik, diperoleh nilai pada rentang 47 sampai 70 dengan rata-rata sebesar 58,61. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media yang dikembangkan, kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal materi pecahan masih berada pada tingkat yang perlu diperkuat. Kondisi ini semakin menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep pecahan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan visual.

Salah satu faktor yang berpotensi memengaruhi belum optimalnya pemahaman konsep siswa adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep matematika secara konkret. Pada materi pecahan, peserta didik tidak hanya dituntut mengenal simbol tersebut dengan representasi bagian dari suatu keseluruhan. Oleh karena itu, pengguna media pembelajaran yang sesuai menjadi penting untuk membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap. Media yang masih terbatas pada penyajian simbol atau konsep secara bertahap. Media yang masih terbatas pada

penyajian simbol atau gambar sederhana belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman belajar yang mendukung terbentuknya pemahaman konseptual secara optimal.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pemahaman konsep siswa. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu yang dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi visual maupun manipulatif. Rahmadilla & Kholidya, (2025) menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika mampu membantu siswa membangun representasi mental terhadap konsep yang dipelajari sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna. Tanpa dukungan media yang memadai, peserta didik cenderung hanya menerima representasi simbolik yang sulit dipahami, khususnya pada materi pecahan yang memerlukan visualisasi hubungan antara bagian dan keseluruhan. Oleh karena itu, keterbatasan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep dapat menjadi salah satu penyebab belum optimalnya pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Ali et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Media yang melibatkan aktivitas langsung memungkinkan siswa tidak hanya melihat atau mendengar penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam memperkuat pemahaman konsep siswa pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan.

Salah satu media permainan yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Board Game Domino*. Ramadhona & Sutriyani, (2025) mengemukakan bahwa media domino pecahan efektif dalam membantu siswa memahami hubungan antara simbol dan representasi visual pecahan melalui aktivitas mencocokkan kartu, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara lebih konkret. Dalam konteks pembelajaran pecahan, domino dapat dirancang dengan memuat simbol pecahan pada satu sisi dan gambar representasi pecahan pada sisi lainnya, sehingga siswa dilatih untuk menghubungkan kedua bentuk representasi tersebut. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara tidak langsung membangun pemahaman terhadap konsep pecahan secara visual dan konseptual. Dengan desain yang tepat, *Board Game Domino* dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis domino dalam pembelajaran matematika. Ramadhona & Sutriyani, (2025) mengembangkan media domino papan pecahan menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi di atas 85% dan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan setelah penggunaan media, namun fokus penelitian tersebut lebih menekankan pada kelayakan dan efektivitas produk. Penelitian Lestari et al. (2025) juga menunjukkan bahwa kartu domino matematika memperoleh respon positif siswa di atas 85%, tetapi media yang dikembangkan masih digunakan dalam kelompok kecil. Sementara itu, Setiawan et al. (2020) mengembangkan kartu domino pecahan dengan peningkatan hasil belajar sekitar 30%, namun belum mengembangkan desain media dalam bentuk *board game* klasikal. Berdasarkan kajian tersebut, dapat diidentifikasi adanya gap penelitian berupa belum dikembangkannya media domino dalam bentuk *board game* berukuran besar dan bermagnet yang dirancang untuk pembelajaran klasikal serta mendukung keterlibatan seluruh siswa di kelas.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini menghadirkan pengembangan media pembelajaran berupa *Board Game Domino* yang dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pembelajaran klasikal. Media ini dikembangkan dengan ukuran kartu yang lebih besar serta dilengkapi dengan magnet sehingga dapat ditempelkan pada papan tulis dan digunakan secara bersama-sama oleh seluruh siswa di kelas. Selain itu, media ini juga dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual melalui aktivitas mencocokkan representasi gambar dan simbol pecahan. Dengan desain tersebut, *Board Game Domino* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman konsep matematika siswa.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan kebutuhan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Board Game Domino* dengan judul “Pengembangan *Board Game Domino* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Fase A”. Melalui pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran matematika khususnya materi pecahan dapat tersaji dengan lebih menarik, konkret, interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa SD Plus Al-Ghifari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan *Board Game Domino* sebagai media pembelajaran pada maapelajaran Matematika materi pecahan di SD Plus Al Ghifari?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *Board Game Domino* sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari?

3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan *Board Game Domino* pada mata Pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan *Board Game Domino* pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain awal pengembangan *Board Game Domino* sebagai media pembelajaran pada maapelajaran Matematika materi pecahan di SD Plus Al Ghifari.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan *Board Game Domino* sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari.
3. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan *Board Game Domino* pada mata Pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Board Game Domino* pada mata Pelajaran Matematika materi Pecahan di SD Plus Al Ghifari?

D. Manfaat penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Board Game Domino* pada mata pelajaran Matematika materi pecahan pada siswa fase A:

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan permainan edukatif seperti *Board Game Domino* untuk memahami konsep pecahan pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan rujukan bagi kajian mengenai efektivitas media manipulatif dalam mendukung pembelajaran matematika.

- b. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan dan menguji media pembelajaran matematika berbasis permainan, khususnya media domino pecahan, guna meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa fase A sekolah dasar dalam proses pembelajaran.
2. Secara praktis
- a. Bagi guru, media *Board Game Domino* pecahan ini dapat menjadi alternatif alat bantu pembelajaran yang menarik, mudah diterapkan, dan membantu menjelaskan materi secara lebih konkret sehingga proses mengajar menjadi lebih variatif.
 - b. Bagi siswa, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep pecahan dan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah, produk media ini dapat menjadi salah satu sarana pendukung pembelajaran matematika yang memperkaya fasilitas belajar dan membantu menciptakan lingkungan kelas yang lebih inovatif serta kondusif bagi pembelajaran abad ke-21.
 - d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau bahan perbandingan dalam mengembangkan media pembelajaran serupa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk melakukan kajian lanjutan dengan cakupan materi, jenjang kelas, atau model pengembangan yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, serta proses belajar siswa. Menurut Miarso, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar (Rohima, 2023). Penggunaan media menjadi penting terutama dalam pembelajaran matematika yang sering kali bersifat abstrak, sehingga

membutuhkan bantuan visual atau manipulatif agar konsep dapat dipahami secara lebih konkret oleh siswa .

Dalam konteks pembelajaran matematika, permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan adalah *Board Game Domino*. Permainan domino pada dasarnya merupakan permainan yang menggunakan kepingan kartu yang harus dicocokkan berdasarkan pasangan nilai tertentu. Domino dalam konteks pembelajaran merupakan media permainan yang dimodifikasi menjadi alat bantu belajar dengan cara mencocokkan pasangan konsep tertentu pada setiap kartu atau kepingan domino (Arsi et al., 2025). Dalam pembelajaran, prinsip permainan tersebut dapat dimodifikasi menjadi media edukatif dengan menyesuaikan isi kartu sesuai dengan konsep yang dipelajari siswa. Dengan demikian, *Board Game Domino* dalam penelitian ini dirancang sebagai media pembelajaran yang memuat pasangan simbol pecahan dan representasi gambar pecahan sehingga siswa dapat memahami konsep melalui aktivitas mencocokkan kartu secara langsung.

Media tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika, yaitu ilmu yang mempelajari pola, hubungan, struktur, dan penalaran logis yang disusun secara sistematis. Menurut James A. Van de Walle, matematika merupakan ilmu tentang pola dan hubungan yang membantu manusia memahami dan memecahkan berbagai permasalahan secara logis (Fitriani, 2025). Salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah pecahan. Pecahan merupakan bilangan yang menyatakan bagian dari suatu keseluruhan yang dituliskan dalam bentuk pembilang dan penyebut. Menurut Richard R. Skemp, pemahaman konsep matematika (termasuk pecahan) perlu dibangun melalui representasi yang bermakna agar siswa dapat memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan (Fauziah et al., 2025).

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Melalui model ini, proses pengembangan media dilakukan secara sistematis mulai dari analisis permasalahan pembelajaran hingga menghasilkan produk media yang layak digunakan di kelas. Dalam kerangka berpikir penelitian ini, proses pengembangan dimulai dari analisis permasalahan dan kebutuhan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan studi literatur mengenai *Board Game Domino*. Tahap berikutnya adalah perancangan media *Board Game Domino* dan pengembangan produk awal yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah memperoleh masukan dari para ahli, produk direvisi dan dilanjutkan dengan uji coba terbatas kepada siswa. Hasil uji coba kemudian dievaluasi untuk melihat efektivitas media dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Melalui rangkaian tahapan tersebut diharapkan dihasilkan produk akhir berupa media *Board Game Domino* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan di sekolah dasar.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar 1. 1 kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Di bawah ini merupakan hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Sari dan Farizal Imansyah, (2024) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu domino sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu domino pada jenjang sekolah dasar dengan pendekatan penelitian pengembangan. Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan fokus materi, di mana penelitian tersebut diterapkan pada pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini diterapkan pada pembelajaran matematika materi pecahan. Selain itu, media yang dikembangkan pada penelitian tersebut masih berupa kartu domino sederhana tanpa pengembangan desain board game klasikal. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan pengembangan media *Board Game Domino* yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran matematika sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual bagi siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Faizah et al., (2025) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Pemahaman Peserta Didik Materi Operasi Pecahan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-

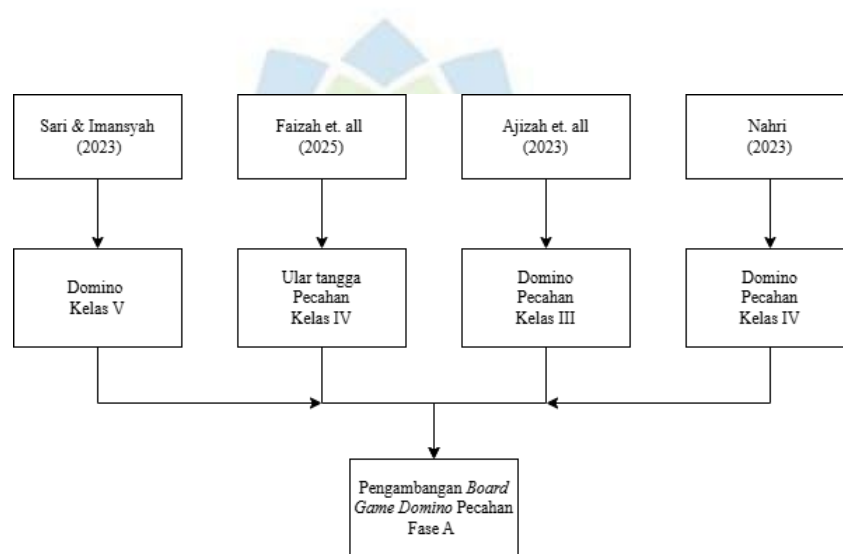
experimental dengan desain one group pretest-posttest, dengan melibatkan siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi pecahan, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 58,00 pada pretest menjadi 79,20 pada posttest. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (board game) dalam pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media permainan yang digunakan, di mana penelitian Faizah et al. menggunakan permainan ular tangga, sedangkan penelitian ini menggunakan *Board Game Domino* yang dirancang khusus dengan pasangan simbol dan representasi visual pecahan. Selain itu, media pada penelitian sebelumnya digunakan sebagai permainan papan konvensional, sementara penelitian ini mengembangkan domino sebagai media visual manipulatif yang dapat ditempelkan pada papan tulis sehingga dapat digunakan secara klasikal oleh seluruh siswa di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaruan dalam bentuk desain media board game yang berbeda namun tetap berada dalam kategori permainan edukatif matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ajizah et al., (2023) berjudul Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu domino pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang menghasilkan produk media kartu domino pecahan yang telah melalui proses validasi ahli serta uji coba pada siswa. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media kartu domino pecahan yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media domino untuk pembelajaran matematika pada materi pecahan di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada desain media yang dikembangkan, di mana penelitian tersebut masih menggunakan kartu domino konvensional yang dimainkan secara kelompok kecil, sedangkan penelitian ini mengembangkan *Board Game Domino* dengan ukuran kartu yang lebih besar serta dilengkapi magnet sehingga dapat ditempelkan pada papan dan digunakan dalam pembelajaran klasikal. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan inovasi dalam bentuk desain media yang memungkinkan keterlibatan seluruh siswa dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Annas Arofatur Nahri, (2023) berjudul “Pengembangan Media Domath (*Domino Mathematic*) pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media Domath (*Domino Mathematic*) pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk domino untuk pembelajaran matematika pada materi pecahan di jenjang sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menempatkan media domino sebagai sarana untuk membantu pembelajaran materi pecahan. Adapun perbedaannya terletak pada karakteristik produk dan subjek penelitian. Penelitian Nahri mengembangkan media Domath pada materi pecahan untuk kelas IV SD Negeri 1 Landungsari, sedangkan penelitian ini mengembangkan

Board Game Domino untuk materi pecahan pada Fase A. Penelitian ini juga memiliki karakteristik media yang dirancang untuk pembelajaran klasikal dengan kartu berukuran besar dan dilengkapi magnet sehingga dapat digunakan secara langsung pada papan tulis. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dalam pengembangan media domino, khususnya dari segi jenjang fase, karakteristik produk, dan penggunaannya dalam pembelajaran klasikal.



Gambar 1. 2 Bagan Penelitian Terdahulu