

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO DENGAN PENDEKATAN
DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 37
SUNGAI BANGKAL, KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Dalam Mencapai Gelar
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh:

Mardianto

NIM : 22050024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H / 2026 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan **“Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek Kota Padang”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil saya tidak melakukan penciptakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Padang, 23 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan



Mardianto
Nim : 22050024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek Kota Padang” yang ditulis oleh Mardianto NIM. 22050024 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi pernyataan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 23 Februari 2026

Pembimbing 1



Vini Wela Septiana M.Pd
NIDN. 1027098603

Pembimbing 2



Dini Susanti M.Pd
NIDN. 1015018604

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek Kota Padang” yang ditulis oleh Mardianto NIM. 22050024 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari :

Padang, 23 Februari 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



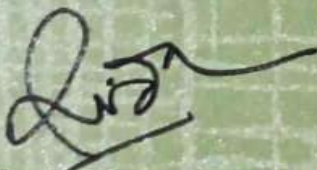
Vini Wela Septiana M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti M.Pd

Anggota



Ridania Ekawati M.Pd



Sekar Harum Pratiwi M.Pd

**Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat**




Dr. Syaflin Halim, M.A

ABSTRAK

Mardianto, 2026 : Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek, Kota Padang

Media pembelajaran matematika di sekolah dasar masih didominasi buku teks dan metode konvensional sehingga keterlibatan murid kurang optimal, khususnya pada materi perkalian pecahan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar murid kelas V. Oleh karena itu, dikembangkan media kartu domino sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menantang, dan mendorong partisipasi aktif murid dalam mengonstruksi pemahamannya melalui permainan edukatif yang terstruktur.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain menggunakan angket validasi. Uji praktikalitas diperoleh melalui angket yang diisi guru, sedangkan uji efektivitas diukur melalui hasil tes belajar murid setelah menggunakan media kartu domino pada pembelajaran perkalian pecahan.

Media kartu domino dikembangkan dengan pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, keterlibatan aktif, kolaborasi, dan penguatan pemahaman konseptual. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 91% dengan kategori **sangat valid**, praktikalitas 93% dengan kategori **sangat praktis**, dan efektivitas 89% dengan kategori **sangat efektif**. Dengan demikian, media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Kartu Domino, 4D, *Deep Learning*, Matematika.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah bersyukur kepada Allah SWT. Yang maha mengabulkan, maha pengasih, maha penyayang, dan selalu memberikan nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang peneliti buat ini dengan judul “Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek, Kota Padang” Selanjutnya, bershawat kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan yang baik, manusia paling agung yang sangat dirindukan oleh seluruh umatnya dan manusia panutan yang menolong kita diakhirat kelak.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Dalam menyusun skripsi ini, peneliti mendapatkan doa dan banyak dukungan dari pihak yang sangat berarti dan sangat peneliti sayangi, dan seseorang yang sangat berperan penting bagi peneliti dalam mendukung penyelesaian skripsi ini yaitu Ayahanda **Ramli**, Ibunda **Leni Desyenti**, yang selalu membimbing dan mendidik dan telah memberikan kasih sayang yang besar dan luar biasa ini. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat sekaligus

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

dosen penguji 1 atas bimbingan, dorongan, dan arahan yang begitu berharga selama proses penelitian skripsi. Semangat dan keyakinan beliau berikan menjadi motivasi penting bagi peneliti untuk menuntaskan skripsi ini dengan baik.

3. **Vini Wela Septiana, M.Pd** selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing 1, yang memberikan berbagai pengetahuan, pemahaman dan selalu membimbing peneliti dari awal kuliah hingga penyelesaian tugas akhir kuliah saat ini.
4. **Dini Susanti M.Pd** selaku pembimbing 2 yang memberikan beribu wawasan, pengalaman, arahan serta motivasi yang begitu hebat, sehingga membuat peneliti mampu bertahan dan berjuang hingga saat ini.
5. **Sekar Harum Pratiwi M.Pd** selaku dosen penguji 2 dari peneliti serta validator yang telah memberikan motivasi, dukungan, saran dan arahan yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. **Seluruh Dosen PGMI dan Tenaga Kependidikan** yang telah memberikan arahan serta memperluas wawasan peneliti dalam meningkatkan proses akademik serta **Seluruh Tenaga Kependidikan** di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan bantuan, dukungan dan kerja sama dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
7. **Suwito, S.Pd.I., M.A** selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 37 Sungai Bangek, Kota Padang, dan ibu **Arini M.Pd** selaku wali kelas V. Dan ibu **Nina Absari, S.Pd.** selaku wali kelas V Sekolah Dasar 39 Tanjung Aur, Kota Padang, yang telah memberikan kesempatan penuh kepada peneliti untuk melakukan

penelitian dan penyebaran produk. Selanjutnya kepada majelis guru dan murid yang telah menerima dan melakukan kerjasama dengan peneliti.

8. **Kepada seluruh teman – teman seperjuangan Prodi PGMI UM Sumatera Barat** angkatan 22 yang selalu memberikan semangat dan saling menguatkan selama perkuliahan yang melewati berbagai tantangan, kebahagiaan, serta saling menguatkan dalam suka maupun duka.
9. **Jusmaniar (One)** Sebagai kakak ibu dan yang sudah di anggap orang tua yang selalu mengurus, membimbing dan mendidik dari kecil hingga saat ini.
10. Dan ucapan terimakasih kepada diri sendiri yang telah berjuang berproses, kuat dan sabar dalam menghadapi tantangan, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tidak putus asa apapun proses yang dihadapi dalam menyusun skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan perlu penyempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritikan serta masukan yang bersifat membangun. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan peneliti dalam dunia Pendidikan.

Padang, 23 Februari 2026

Mardianto
Nim: 22050024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BANGUNAN DAN GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk	10
H. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Hakikat Media Pembelajaran Kartu domino.....	13
2. Hakikat Pendekatan <i>Deep Learning</i>	21
3. Hakikat Hasil Belajar Matematika.....	27
4. Hakikat Pembelajaran Matematika	31
5. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu domino Dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i>	34
B. Penelitian Relevan	38
C. Kerangka Konseptual.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan	43
B. Prosedur Pengembangan.....	44
C. Uji Coba Produk	46
D. Jenis Data.....	46
E. Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Analisis Data.....	51
G. Validitas	53
H. Praktikalitas	54
I. Efektivitas	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	56
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	56
B. Penyajian Data Uji Coba	70
C. Analisis Data.....	86
D. Pembahasan	90

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i> Pada Pembelajaran Matematika yang Valid	93
2. Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i> Pada Pembelajaran Matematika yang Praktis	94
3. Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i> Pada Pembelajaran Matematika yang Efektif	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Kelas	2
Gambar 2.1 Media Kartu Domino	16
Gambar 4.1 Bagian Depan Media Kartu Domino.....	59
Gambar 4.2 Bagian Belakang Media Domino	60
Gambar 4.3 Sesudah Dan Sebelum Revisi Media Kartu Domino	61
Gambar 4.4 Pola Media Kartu Domino	61
Gambar 4.5 Cover Buku Panduan.....	62
Gambar 4.6 Kata Pengantar Dan Daftar Isi Buku Panduan	63
Gambar 4.7 Pendahuluan Buku Panduan.....	64
Gambar 4.8 Pengertian Media Kartu Domino Buku Panduan	65
Gambar 4.9 Desain Pembelajaran Buku Panduan.....	65
Gambar 4.10 Kegiatan Pembelajaran Buku Panduan	66
Gambar 4.11 Evaluasi Dan Kategori Penilaian Buku Panduan	67
Gambar 4.12 Materi Dan Daftar Pustaka Buku Panduan	68
Gambar 4.13 Biodata Dan Sinopsis Buku Panduan.....	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Media Kartu Domino	35
Tabel 3.1 Kisi Kisi Lembar Validasi	48
Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Pratikalitas	49
Tabel 3.3 Kisi Kisi Efektivitas Aktivitas Murid	50
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Validasi	52
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Pratikalitas	52
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Efektivitas.....	53
Tabel 4.1 Rekap Revisi Validator Media Kartu Domono.....	69
Tabel 4.2 Validasi Aspek Bahasa.....	71
Tabel 4.3 Validasi Aspek Bahasa.....	72
Tabel 4.4 Validasi Aspek Bahasa.....	73
Tabel 4.5 Validasi Aspek Design.....	74
Tabel 4.6 Validasi Aspek Design.....	75
Tabel 4.7 Validasi Aspek Design.....	76
Tabel 4.8 Validasi Aspek Isi	77
Tabel 4.9 Validasi Aspek Isi	78
Tabel 4.10 Validasi Aspek Isi	79
Tabel 4.11 Keseluruhan Data Validasi	80
Tabel 4.12 Pratikalitas Kesesuaian Waktu	81
Tabel 4.13 Pratikalitas Tampilan.....	81
Tabel 4.14 Pratikalitas Penggunaan Media	82
Tabel 4.15 Hasil Keseluruhan Pratikalitas	83
Tabel 4.16 Efektivitas Aktivitas Murid	84
Tabel 4.17 Efektivitas Hasil Belajar.....	85
Tabel 4.18 Hasil Keseluruhan Efektivitas	86

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	42
Bagan 3.1 Model Pengembangan 4D.....	46
Grafik 4.1 Validitas	94
Grafik 4.2 Praktikalitas	95
Grafik 4.3 Efektivitas	96

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Kartu Domino.....	103
Lampiran 2 Validasi Bahasa.....	104
Lampiran 3 Validasi Design	113
Lampiran 4 Validasi Isi	122
Lampiran 5 Pratikalitas	131
Lampiran 6 Lembar Aktivitas Murid	135
Lampiran 7 Efektivitas Pre Test	136
Lampiran 8 Efektivitas Post Test	137
Lampiran 9 Buku Panduan	138
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	139
Lampiran 11 Surat Balasan Sekolah	140
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	141
Lampiran 13 Dokumentasi Penyebaran Produk.....	142
Lampiran 14 Biodata.....	143

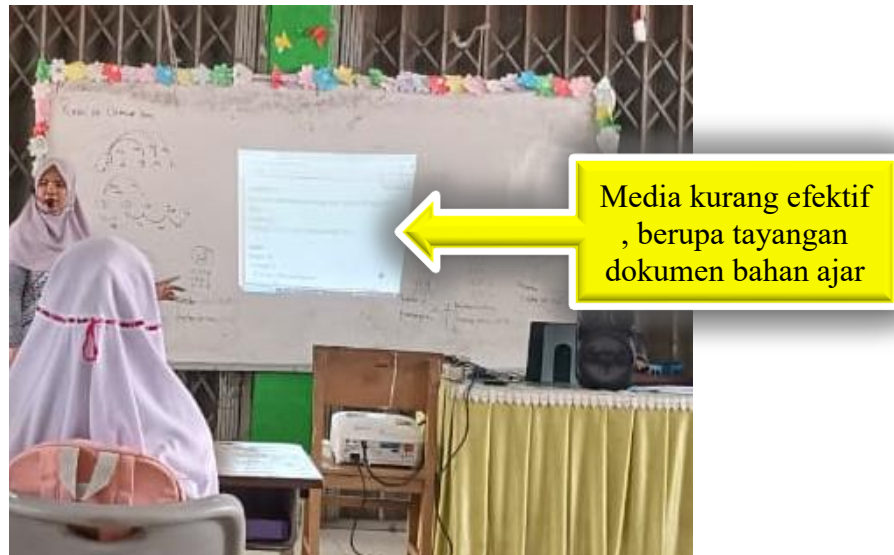
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas tujuan pembelajaran agar lebih mudah tercapai. Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memperjelas penyajian pesan maupun informasi kepada murid. Selain itu, media juga mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar Murid, karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui media pembelajaran, murid dapat memperoleh hasil belajar yang lebih mendalam, sekaligus menerima informasi secara lebih terstruktur dan kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif mempengaruhi tingkat efektifitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menggembirakan tentunya akan mendukung kebermaknaan kegiatan pembelajaran yang efektif. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah menyediakan berbagai pajangan dan media pembelajaran di banyak ruangan, media tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal. Banyak guru enggan menggunakan media yang tersedia dan lebih memilih metode mengajar tradisional, yaitu guru menjelaskan materi secara lisan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, sementara tugas murid hanya mencatat, menghafal, dan mengulang kembali informasi tersebut saat ujian berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, masih menggunakan cara konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah di depan kelas (Agung et al., 2021). Guru

belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga menyebabkan murid menjadi bosan, jenuh, dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Kelas

Berdasarkan hasil observasi 29 Oktober 2025 dikelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek Kota Padang membuktikan bahwa proses pembelajaran kurang efektif. Guru menggunakan proyektor dalam menyampaikan materi, namun tidak menggunakan media pembelajaran yang efektif. Guru hanya memaparkan materi berdasarkan tayangan dokumen bahan ajar. Dalam hal ini, guru belum memberikan media pembelajaran yang dapat menguatkan materi ajar. Media pembelajaran mempengaruhi interaksi pembelajaran dikelas. Interaksi pembelajaran dalam kelas menjadi relatif rendah dengan ketiadaan media pembelajaran, murid cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, sehingga murid kurang aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat

membantu murid memahami konsep secara lebih bermakna, termasuk penggunaan media inovatif ialah mengembangkan kartu domino.

Kartu domino merupakan permainan yang menggunakan kartu yang pada setiap sisinya terdapat tanda berupa nilai 1–6, biasanya disimbolkan dengan lingkaran berwarna. Permainan ini memiliki ciri khas berupa aktivitas mencocokkan atau memasang nilai yang sama secara berurutan. Salah satu bentuk pengembangan dari permainan ini adalah kartu domino dalam pembelajaran matematika. Pengembangan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dimodifikasi dengan memuat pasangan soal dan jawaban sesuai dengan materi yang akan diajarkan, seperti materi perkalian pecahan yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran perkalian pecahan dalam matematika dapat dikontekstualisasikan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an, salah satunya sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Baqarah ayat 261 yang menggambarkan konsep pelipatan dan penggandaan secara bertahap.

حَبَّةٌ مِّائَةً سُبُّلَةً كُلٌّ فِي سَنَابِلٍ سَبْعَ أَثْبَثَتْ حَبَّةٌ كَمَثَلِ اللَّهِ سَبِيلٌ فِي أَمْوَالِهِمْ يُنْفِقُونَ الَّذِينَ مَثَلُ

(٢٦١) عَلِيمٌ وَاسِعٌ وَاللَّهُ يَشَاءُ لِمَنْ يَضَعِفُ وَاللَّهُ

Artinya ;“ Perumpamaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya di jalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipat gandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Luas (karunia-Nya) lagi Maha Mengetahui”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Menurut Quraish Shihab, kata “*matsal*” dalam ayat tentang infak merupakan salah satu perumpamaan agung yang Allah SWT sampaikan untuk mendorong umat beriman berinjak di jalan-Nya tanpa keraguan. Perumpamaan itu menggambarkan bahwa benih yang ditanam di tanah subur dapat berbuah banyak, demikian pula infak yang dilakukan dengan ikhlas akan berlipat ganda pahalanya. Angka tujuh dalam ayat tersebut bukan sekadar bilangan matematis, melainkan simbol kelimpahan dan keluasan karunia Allah yang dapat melipatgandakan pahala lebih dari tujuh ratus kali lipat bagi siapa pun yang dikehendaki-Nya. Hal ini menegaskan bahwa balasan bagi orang yang berinjak di jalan Allah tidak terbatas, karena Allah Maha Kaya, Maha Luas karunia-Nya, dan Maha Mengetahui keikhlasan hamba-Nya. Infak yang dilakukan dengan niat tulus menjadi ladang amal yang berlipat ganda, baik di dunia maupun di akhirat. (Islam et al., 2025).

Konsep ini sejalan dengan pembelajaran perkalian pecahan, di mana suatu bilangan dikalikan dengan pecahan untuk menghasilkan nilai baru yang proporsional dan terukur. Murid tidak hanya memahami prosedur perkalian pecahan secara mekanis, tetapi juga mampu memaknai konsep perkalian sebagai proses penggandaan dan perluasan nilai secara logis. Dengan demikian, integrasi nilai religius dalam pembelajaran perkalian pecahan dengan media kartu domino dapat membantu murid membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan bermakna.

Media kartu domino diadaptasi dengan sumber permasalahan kontekstual yang harus diselesaikan oleh murid. Setiap kartu domino tidak hanya berisi soal dan jawaban, tetapi juga dapat didesain sebagai *stimulus* masalah yang mendorong

murid menganalisis kesesuaian konsep, mendeteksi ketidakcocokan, serta menghubungkan informasi antar kartu. Pengembangan media kartu domino, tanpa didukung pendekatan pembelajaran yang relevan, tentunya kurang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu murid memahami konsep secara lebih komprehensi dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif ialah pendekatan *deep learning*.

Menurut Wardani et al., (2025) *deep learning* dalam bidang pendidikan adalah suatu pendekatan yang menuntun murid untuk menguasai konsep secara lebih mendalam, mengaitkan pengetahuan antar materi, memanfaatkan pemahaman tersebut dalam konteks kehidupan nyata, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Pendekatan ini memiliki perbedaan mendasar dari *surface learning*, yang cenderung menekankan hafalan atau sekadar pengulangan informasi tanpa pemahaman yang menyeluruh. *Deep learning* sebagai pendekatan yang berpusat pada pembentukan pengalaman belajar yang sadar (*mindful*), penuh makna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*). *Deep learning* dalam pendidikan tidak hanya merujuk pada teknologi kecerdasan buatan, tetapi juga pendekatan pedagogis yang menekankan proses belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna. Pendekatan ini diyakini mampu mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Kamberi, 2025).

Hasil belajar adalah kemampuan murid yang terbentuk melalui proses pembelajaran dan tercermin dari perubahan pengetahuan serta perilaku (Ajizah et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran matematika, perubahan tersebut tampak pada meningkatnya kemampuan murid dalam memahami konsep, menerapkan



prosedur, serta menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis. Secara teoretis, hasil belajar matematika meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, di mana murid tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep dan keterampilan berhitung, tetapi juga memiliki ketelitian, ketekunan, serta kemampuan mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi nyata. Dengan demikian, hasil belajar matematika yang baik ditunjukkan oleh kemampuan murid memahami konsep secara mendalam, menggunakan strategi yang tepat dalam pemecahan masalah, serta menunjukkan sikap positif dan percaya diri dalam menghadapi soal-soal matematika.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 37 Sungai Bangek, Padang menjadi landasan dari penelitian ini yang memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran kartu domino matematika dengan pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Pengembangan media kartu domino matematika dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna, di mana murid belajar melalui proses mencocokkan soal dan jawaban sehingga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih tinggi. Aktivitas tersebut selaras dengan pendekatan *deep learning* yang menekankan pemahaman konseptual, proses berpikir reflektif, serta konstruksi pengetahuan secara mandiri untuk meningkatkan hasil belajar murid secara lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti, mengembangkan sebuah judul **“Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan *Deep Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek, Kota Padang”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk dari latar belakang di atas dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru di kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran matematika yang efektif.
2. Proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan penyampaian materi melalui dokumen tayangan, tanpa didukung media pembelajaran yang memperkuat pemahaman konsep murid.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan murid mudah bosan, jenuh, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.
4. Interaksi pembelajaran di kelas relatif rendah, ditandai dengan murid yang pasif, kurang berani mengajukan pertanyaan, dan jarang mengemukakan pendapat.
5. Pembelajaran belum disajikan secara kontekstual dan bermakna, baik melalui media konkret maupun pengaitan dengan nilai-nilai religius dan kehidupan sehari-hari.
6. Pendekatan *deep learning* belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar murid.
7. Hasil belajar matematika murid belum menunjukkan pemahaman konseptual yang mendalam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penelitian focus untuk pembelajaran matematika dengan **“Pengembangan Media Kartu Domino Dengan Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 37 Sungai Bangek, Kota Padang”** dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi tentang perkalian pecahan dengan media pembelajaran Kartu domino berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Ini diharapkan menjadi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan aplikatif, untuk murid dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

Penjabaran dari identifikasi masalah yang dikemukakan , maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Valid?
2. Bagaimana pengembangan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Praktis?
3. Bagaimana pengembangan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. Mengembangkan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Valid.
2. Mengembangkan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Praktis.
3. Mengembangkan media kartu domino dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 37 Sungai Bangek Kota Padang yang Efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran Matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar pada murid SDN 37 Sungai Bangek, Kota Padang.
- b. Memberikan Pengetahuan keilmuan mengenai peningkatan mutu Pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Matematika di SDN 37 Sungai Bangek, Kota Padang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Murid
Membantu dalam memahami Pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi Guru
Menjadikan ide dalam mengembangkan metode pengajaran, memungkinkan mereka melaksanakan pembaharuan penyampaian materi kepada murid, serta

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

mendorong munculnya ide merancang media pembelajaran agar lebih efektif di masa depan.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini pihak sekolah dapat memberikan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan dan meningkatkan saat proses belajar murid.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan Peneliti dan kontribusi dalam dunia Pendidikan terutama dalam mata Pelajaran matematika.

G. Spesifikasi Produk

1. Bentuk Media

Media berupa kartu domino matematika yang dimodifikasi, terdiri atas dua bagian pada setiap kartu, yaitu bagian soal dan bagian jawaban yang saling berpasangan sesuai konsep matematika.

2. Materi Pembelajaran

Media dikembangkan untuk materi matematika kelas V sekolah dasar, khususnya perkalian pecahan, yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik murid.

3. Pendekatan Pembelajaran

Media dirancang berbasis pendekatan *deep learning*, yang menekankan pembelajaran bermakna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*).

4. Karakteristik Soal

Soal pada kartu domino disusun secara bertahap dari tingkat pemahaman konsep hingga penerapan, sehingga mendorong murid untuk berpikir kritis, reflektif, dan mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata.

5. Model Penggunaan

Media digunakan melalui aktivitas permainan edukatif secara berkelompok, di mana murid mencocokkan kartu soal dan jawaban, berdiskusi, serta menyimpulkan konsep secara bersama-sama.

6. Interaksi dan Keterlibatan Murid

Media dirancang untuk meningkatkan interaksi antar murid dan antara murid dengan guru, sehingga mendorong keaktifan, keberanian berpendapat, dan kerja sama dalam proses pembelajaran.

7. Tampilan Visual

Kartu domino didesain dengan warna, simbol, dan tata letak yang menarik serta proporsional agar mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik murid kelas V.

8. Kemudahan Penggunaan

Media mudah digunakan oleh guru dan murid, tidak memerlukan peralatan tambahan yang kompleks, serta dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka.

9. Tujuan Pengembangan Produk

Media kartu domino dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid, melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna dan sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Kartu Domino

Media pembelajaran kartu domino merupakan sarana belajar yang diadaptasi dari permainan kartu domino dan disesuaikan dengan materi pelajaran.

2. Pendekatan *Deep Learning*

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran menitikberatkan pada penguasaan konsep secara mendalam dan reflektif, bukan hanya hafalan prosedural, sehingga murid dapat mengintegrasikan pengetahuan dan berpikir kritis.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar matematika merupakan pencapaian murid dalam menguasai materi matematika yang diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah. Pencapaian ini mencakup kemampuan kognitif murid, meliputi pemahaman konsep, penguasaan fakta, penerapan prinsip, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap masalah matematika.

4. Matematika

Matematika adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis murid melalui pemahaman konsep dan struktur matematika.