

**PENGUNAAN METODE BERMAIN DENGAN BANTUAN
MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI BILANGAN
PECAHAN PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 40 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Bidang Tarbiyah



Oleh:

YEBBY YELITA SARI
NIM. 1416242674

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) BENGKULU
2019**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276. 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Perihal: Skripsi Sdr. Yebby Yelita Sari

NIM BENGKULU: 1416242674

kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama BENGKULU : Yebby Yelita Sari

NIM BENGKULU : 1416242674

Judul BENGKULU : Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu.

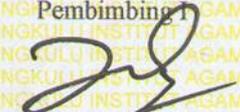
Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Juli 2019

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Zubacdi, M.Ag, M.pd
 Nip. 196903081996031005


Saepudin, M.Si
 NIP. 196802051997031002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Telp. (0736) 51171, Fax. (0736) 51276

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Yebby Yelita Sari NIM. 1416242674 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 30 juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

Dra.Khermarinah.M.pd.I
 NIP. 196312231993032002

Sekretaris

Dra.Aam Amaliyah.M.Pd
 NIP. 196911222000032002

Penguji I

Salamah, SE.M.Pd
 NIP. 197305052000032004

Penguji II

Wiwinda. M.Ag
 NIP. 197606042001122004

Bengkulu, Juli 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005



MOTO

❖ *Sesukses apa hasil akhir usahamu semua tergantung dari semulia apa niatmu di awal.*

❖ *Niat yang paling mulia adalah ketika semua aktifitasmu diniatkan untuk ibadah dan memberi manfaat bagi orang lain. Karena sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain, (H.R. Thabrani)*

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنْ تَنْصُرُوْا اللّٰهَ يَنْصُرْكُمْ وَيُثَبِّتْ اَقْدَامَكُمْ

Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolong dan meneguhkan kedudukanmu, (Q.S. Muhammad: 7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Ku Persembahkan Kepada :

❖ Allah swt. Yang telah memberikan kekuatan,taufik dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.

❖ Yang teristimewa kedua orang tuaku tercinta, Ayahku (Jusman) dan Ibuku (Rista Purnama) yang telah menjadi motivasi terbesar dalam hidupku,serta rela mengorbankan segala kemampuan yang dimilikinya dan selalu berdoa untuk keberhasilan yang besar dalam hidupku.

❖ Keluarga Besarku yang selalu mendukungku. Nek iyang, Nek Anang, Nek Ino, Bucik, Paman, oom, tante, Abng, Dan Adik-Adik ku yang selalu Mengingati dan mendoakan Kelancaran Studiku ini.

❖ Teman-Teman Seperjuangan Ku Erna Wati,Rosela,Suryani,Resmi yati Ningsih,Winarti, Tya Nofrianti Haidi Dan Sulastri yang Telah Banyak Mengisi hari-hari penulis dengan penuh canda tawa,semoga tetap menjadi ikatan persahabatan terbaik.

❖ Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

❖ Pihak lain namanya tidak dapat dicantumkan satu persatu dalam skripsi ini yang telah banyak memberikan bantuan moril dan materil.

❖ Civitas Akademik IAIN Bengkulu, Almamater, Nusa dan Bangsa.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yebby Yelita Sari

NIM : 1416242674

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2019

Yang menyatakan,



Yebby Yelita Sari

NIM : 1416242674

ABSTRAK

Yebby Yelita Sari, 2016. NIM. 1416242674 Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi PGMI IAIN Bengkulu.

Kata Kunci: Metode bermain, media kartu domino, dan hasil belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, serta kurangnya guru memanfaatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Perumusan masalah dari dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu yang berjumlah 24 orang siswa.. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengukuran ketuntasan belajar klasikal siswa dan persentase. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu terbukti efektif di terapkan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan model ini siswa lebih terlibat aktif, dan mengalami sendiri proses pembelajaran tersebut, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu. Hal ini terbukti pada siklus I, nilai rata-rata sebesar 74,17 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 70,83% dan belum dinyatakan tuntas, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II yaitu skor rata-rata peserta didik sebesar 81,46 dengan ketuntasan klasikal sebesar 91,67% dan dinyatakan sudah tuntas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat izin, karunia serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan senantiasa kepada junjungan alam dan teladan bagi umat manusia, Nabi Muhammad SAW. keluarga, dan para sahabatnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan sebagai salah satu syarat menyelesaikan perkuliahan strata 1. Penelitian Tindakan Kelas ini berjudul: **“Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu”**.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan baik penulisan, bahasa maupun penyampaian yang digunakan dalam bentuk kalimat. Untuk itu izinkanlah penulis menghanturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris sekaligus sebagai Pembimbing I yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Saepudin, M.Si. selaku Pembimbing II yang telah bersusah payah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Dahirin,S.Pd,MM Selaku Kepala SD Negeri 40 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Bapak dan Ibu dosen IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian pada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
6. Ahmad Irfan,S.Sos.I M.Ag Selaku Kepala perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keluasaan bagi penulis dalam mencari

konsep-konsep teoritis.

7. Teman-teman seperjuangan yang telah ikut memberikan motivasi baik materi maupun spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bangsa, Negara dan agama yang tercinta.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan skripsi ini adalah berkat bantuan dari berbagai pihak. Akhirnya kepada Allah SWT penulis memohon semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Atas segala bantuan yang tiada ternilai harganya, semoga Allah SWT. membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya atas segala kebaikan semoga menjadi amal shaleh, Amin ya Rabbal'alamin.

Bengkulu, juli 2019
Penulis,



Yebby Yelita Sari
NIM : 1416242674

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	i
MOTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Metode Bermain	10
2. Media Pembelajaran	14
3. Hasil Belajar	21
4. Pembelajaran Matematika	23
B. Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	35
D. Data dan Sumber Data	43
E. Validitas Instrumen.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	48
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dipelajari di SD adalah mata pelajaran matematika. Padahal pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang akan diajarkan di sekolah. Penguasaan matematika menjadi salah satu materi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat kita lihat bahwa pelajaran matematika ini telah diberikan di sekolah sejak duduk di sekolah dasar hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Matematika juga diperlukan dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya.

Matematika Pada pendidikan sekolah Dasar sering dianggap pelajaran yang membosankan karena sulit di pahami oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena dapat perbedaan antara karakteristik matematika dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Matematika memiliki objek kajian yang abstrak sedangkan anak usia sekolah dasar (antara 6 sampai 12 tahun) termasuk ke dalam fase operasional konkret, dimana kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika namun, masih terkait dengan objek yang bersifat konkret.

Matematika menjadi salah satu standar isi (mata pelajaran) wajib di Sekolah Dasar (SD). Ruang lingkup mata pelajaran matematika adalah bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Matematika juga diperlukan dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Adapun tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dunia yang selalu berkembang, melalui

latihan bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif, serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu.¹ Agar pembelajaran matematika di SD berhasil guru dalam mengajar perlu memiliki media pembelajaran yang tepat.

Media adalah bentuk jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.²

Media dalam arti yang sempit dikenal dengan alat peraga matematika merupakan bagian dari media pembelajaran. Ini diperlukan bagi peserta didik yang memulai belajar dengan bagian yang konkret untuk memahami konsep yang abstrak. Benda konkret sebagai perantara. Konsep yang abstrak akan mengedap, melekat, dan tahan lama, bila dipelajari melalui hal yang konkret dan pengertian alat peraga matematika di rencanakan dan berguna terutama bagi peserta didik yang daya abstraknya kurang tajam. Dengan alat peraga

¹ Ismail,dkk. *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hl. 115

² Ramayulis. *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hl 213

yang di rencanakan itu peserta didik akan aktif, asyik bekerja tanpa ada rasa takut dan tertekan serta tegang³. Tuntunan bagi seorang pendidik semakin besar dalam proses pembelajaran, pendidik harus bisa membuat dan mengkreasikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media, karena dengan menggunakan media peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif dalam belajar, dan sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran, jenis media dalam pembelajaran matematika dengan baik.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”, (Q.S An-Nahl: 44).

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

³ Ramayulis. *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hl. 96

Untuk itu diperlukan kemampuan pendidik untuk dapat merancang pembelajaran matematika yang kreatif dan dapat mengaitkan konsep matematika yang abstrak. Menjadi mudah di pahami oleh peserta didik secara konkret. Hal tersebut berkaitan erat dengan model, metode, dan media yang digunakan pendidik dalam mengajarkan matematika terutama media pembelajaran yang di gunakan, karena salah satu manfaat media yaitu “membuat konkret konsep-konsep yang abstrak” Konsep-konsep yang di rasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran konkret, sehingga hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik banyak yang rendah atau tidak mencapai KKM yang telah di tetapkan.⁴

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 40 Kota Bengkulu di kelas IV pada tanggal 18 Maret 2018. terungkap masih adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika, yaitu pendidik di lapangan masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam mengajarkan matematika. Pengalaman belajar yang dirancang pendidik dilapangan belum dapat mengembangkan kemampuan matematis yang seharusnya dimiliki peserta didik. Hal itu disebabkan karena pendidik tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik menjadi cepat bosan dalam belajar, dan sebagian peserta didik banyak yang mengantuk, cara pendidik mengajar kurang menarik perhatian peserta didik untuk

⁴ Hermawan. A.K., Asra dan Dewi. L. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hl. 11

memperhatikan penjelasan pendidik, ketika pembelajaran peserta didik masih banyak yang megobrol dengan peserta didik lainnya, peserta didik di posisikan sebagai pendengar dan tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi tidak aktif dalam pembelajaran dan mudah mengantuk.⁵

Menurut informan Sisimiwati, S.pd permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran matematika adalah *pertama*, kesulitan pendidik menggunakan media yang cocok dalam proses pembelajaran matematika. *Kedua*, Peserta didik menganggap membosankan. *Ketiga*, kurangnya minat. *Keempat*, rendahnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika.⁶

Objek kajian matematika yang abstrak membuat peserta didik menganggap bahwa matematika itu sulit. Dalam prakteknya, ketika pembelajaran matematika teknik yang digunakan pendidik biasanya hanya ceramah, memberi contoh soal kemudian peserta didik diberi latihan soal. Ketika diberikan soal yang berbeda dari contoh soal yang diberikan pendidik, peserta didik kesulitan mengerjakannya karena pada saat pendidik menerangkan peserta didik sebetulnya belum paham betul. Pendidik biasanya terus melanjutkan ke materi selanjutnya meskipun ada peserta didik yang belum memahami. Untuk itulah kebanyakan peserta didik menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga banyak dihindari dan ditakuti.

⁵ Observasi Awal, Kamis, 18 Maret 2018, SDN 40 Kota Bengkulu

⁶ Wawancara dengan informan Yuli Yanti, tanggal 18 Maret 2018

Setelah mengidentifikasi dan menganalisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu pada mata pelajaran matematika, maka alternatif tindakan yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan adalah dengan menggunakan media permainan kartu domino pecahan.

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran mengenai penjumlahan pecahan karena masih terdapat peserta didik yang menganggap prosedur Prinsip keaktifan, belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses aktif yaitu kegiatan merespon terhadap stimulus pembelajaran. Setiap individu harus melakukan sendiri aktivitas belajar, karena belajar tidak bisa di wakilkan kepada orang lain.⁷

1. Prinsip keterlibatan langsung, prinsip ini berhubungan dengan prinsipaktivitas bahwa setiap individu harus terlibat secara langsung untukmengalaminya.
2. Prinsip balikan dan penguatan, prinsip ini berkaitan dengan teori belajar *operant conditioning* dari B.F. Skinner yang menekankan pada penguatan respon untuk memperoleh balikan yang sesuai dengan rancangan pembelajaran. Balikan yang diperoleh peserta didik setelah belajar melalui pengamatan metode-metode pembelajaran yang menantang.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah dengan permainan kartu domino. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino merupakan suatu pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip belajar tersebut, diantaranya prinsip perhatian, prinsip keaktifan dan prinsip keterlibatan. Karena pada praktik pembelajarannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Dalam satu kelompok diberikan satu paket media kartu domino yang berisi 28 buah

⁷ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hl.102

kartu. Pada setiap kartu terdiri dari ruas kanan dan ruas kiri. Ruas kanan berupa soal penjumlahan atau pengurangan pecahan dan ruas kiri berupa jawaban pecahan yang tidak sesuai dan harus dicari pasangannya oleh peserta didik. Dalam kegiatan ini peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat secara aktif membangun sendiri pengetahuannya.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ini terdapat kegiatan stimulasi, mengarahkan, mengatur dan memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat memahami pokok bahasan pecahan. Metode permainan kartu domino ini juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa matematika bukanlah hal yang sulit serta dapat dipelajari dengan bermain.

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan metode bermain dengan bantuan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bilangan pecahan pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang ada meliputi:

1. Guru sebagian besar masih kesulitan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan efektif.
2. Perencanaan pembelajaran yang di buat oleh guru belum dapat mengembangkan kemampuan matematis peserta didik

3. Dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran
4. Sebagian peserta didik cepat bosan, mengantuk dan tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai masalah yang dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, tidak semua masalah akan diteliti. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Penggunaan media permainan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan kartu domino pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berhubungan diantaranya:

1. Manfaat bagi penulis

Memberikan tambahan pengalaman dan wawasan kepada penulis sebagai seorang calon guru atau pendidik.

2. Manfaat bagi pendidik

Diharapkan dapat memberikan gambaran bagi parapendidik untuk melaksanakan pembelajaran secara variatif agar suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah. Di samping itu, akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak belajar untuk masyarakat, berinteraksi dengan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah. Di samping itu akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak

belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut. Dalam bermain anak juga belajar dalam memahami standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang kurang baik (buruk). Sehingga terjalin bentuk komunikasi karena dari hubungan tersebut anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan di senangi banyak orang atau teman.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Permainan Kartu Domino

Sama halnya dengan bermain domino biasa, alat peraga/permainan domino ini dapat dilakukan 2-5 orang. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau rutan angka-angka yang di wakili⁸ oleh lingkaran-lingkaran berwarna merah. Pada kartu domino matematika (DOMAT) ini, kartu tersebut berisi berbagai soal dan jawaban. Pada kartu domino matematika (DOMAT) , dibagi menjadi dua bagian yang sama, satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain.

Media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar siswa dan untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal. Pembelajaran menggunakan *Domino*

⁸ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujino. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. (Jakarta: Indeks Peramata Puri Media, 2013), hl.34

Card ini dilatar belakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar dan terampil berhitung mengkonversi pecahan-desimal dengan menghubungkan masing-masing kartu domino.⁹

Domino adalah permainan bilangan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar), tiap kartu di bagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Domino matematika pecahan adalah permainan kartu matematika yang setiap kartunya berisi hal-hal yang berkaitan dengan bilangan pecahan dan desimal. Pada permainan ini setiap kartunya mempunyai dua bagian yang harus di kaitkan dengan bagian pada kartu lainnya yang memiliki nilai yang sama.

Adapun langkah-langkah metode kartu domino yaitu:¹⁰

1. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang
2. Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan.
3. Sebelum permainan dimulai siswa siswa diberikan waktu 5-10 menit untuk mencari jawaban pada kartunya.
4. Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada diatas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakan “lewat”, begitu seterusnya.
5. Permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”.

Bentuk permainan kartu domino bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui dalam

⁹ Firman Tsabbit Abqari, dkk. *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*. Pendidikan Matematika-Universitas Negeri Malang, Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 9, Bln September, 2018, hl. 1190-1199

¹⁰ Paul Ginnis. *Trik & Taktik Mengajar*. (Jakarta, PT Indeks, 2009), hl. 116

kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu kartunya dan antara permainannya. Kegunaan adalah untuk melatih keterampilan peserta didik dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di SD untuk materi pecahan, seorang pendidik dapat melakukan pembelajaran pecahan kepada peserta didik dengan cara bermain.

Petunjuk penggunaan media pembelajaran kartu domino matematika ini adalah:

1. Permainan ini cocok dimainkan secara berkelompok dengan banyaknya pemain 2,3,4 atau 5 orang.
2. Sebelumnya kartu dikocok terlebih dahulu, bagikan kartu tersebut kepada masing-masing pemain sebanyak 4 kartu.
3. Buku satu (1) kartu dari tumpukkan.
4. Secara bergantian pemain menyambung susunan kartu, misal untuk kartu penjumlahan pecahan maka hasil penjumlahan pecahan biasa disambung dengan hasil penjumlahan yang sesuai.
5. Setiap menurunkan satu kartu tiap permainan mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa. Apabila tumpukan kartu sisa habis, sedang pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, maka permainan akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
6. Pemenang adalah pemain yang sudah tidak memiliki kartu atau yang memiliki kartu paling sedikit.¹¹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari medium, yang berarti pengantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima pesan.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesa dari komunikator menuju komunikan. Media berasal dari bahasa

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Bealajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2011), hl: 12-13

latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.¹²

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, guru (*komunikator*), bahan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan, pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹³

Dilain pihak, *National Education* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik terletak maupun *audio-visual* dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau digantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris; *art*) dan *logos* (bahasa indonesia; ilmu). Menurut Webster “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai: perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Pengertian lain disebutkan bahwa pengertian media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

¹² Rudi Susilana dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung: Wacana Prim, 2009), h. 6

¹³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hl. 3

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.¹⁴

Media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar siswa dan untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal. Pembelajaran menggunakan *Domino Card* ini dilatar belakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar dan terampil berhitung mengkonversi pecahan-desimal dengan menghubungkan masing-masing kartu domino. Permainan ini mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*).¹⁵

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Secara umum, media mempunyai fungsi yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra,

¹⁴ Rostina Sundayana. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung : Alfabeta, 2015), hl. 7

¹⁵ Firman Tsabbit Abqari, dkk. *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Volume: 3 Nomor: 9 Bulan September Tahun 2018 , hl. 1190—1199

- a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b. Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *Timelapse* atau *High Speed Photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.¹⁶
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
 - 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori* dan kinestetiknya.
 - 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁷

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai:¹⁸

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Hal lain, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad ada tiga fungsi utama media pembelajaran adalah untuk :

¹⁶ Rostina Sundayana. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hl. 7-8

¹⁷ Rostina Sundayana. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hl. 8-9

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru, 2010), hl. 8

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau¹⁹ hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.
2. Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat positif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak kurang senang, netral atau senang.
3. Memberi instruksi, untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran. Media dapat meningkatkan ketertarikan para pembelajar sehingga informasi mudah diterima. Penggunaan media mempunyai landasan salah satunya adalah teori belajar oleh Mayer juga berdasarkan landasan filosofis, teknologi dan empiris. Dalam

¹⁹ Rostina Sundayana. *Media Dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hl. 13

penggunaan media ada beberapa hal yang harus diperhatikan supaya media tersebut menjadi media yang efektif.²⁰

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam penyampaian materi pelajaran dapat membantu guru untuk meraiik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Jenis dan Karakteristik Media pembelajaran

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajara. Menurut Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.²¹

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah : film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

²⁰ Lisiswanti, dkk. *Peranan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Departemen Patology Anatomi, Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, 2010, hl. 105

²¹ Rostina Sundayana. *Media Dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hl. 13-14

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.²²
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide, film, video dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rudy Brets, dalam Sanjaya, yang mengklasifikasikan media menjadi tujuh, yaitu:

1. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, Televisi, dan animasi
2. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide.
3. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto microphone.
6. Media audio, seperti : radio telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku modul, bahan ajar mandiri.²³

Media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

Memahami karekteristik berbagai media pengajaran merupakan

²² Rostina Sundayana. *Media Dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hl. 14-15

²³ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujino. *Bermain Kreatif Berbaris Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Indeks Permata Puri Media, 2013), hl.34

kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.

Di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajar secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan diharapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis serta pengelompokan dari media yang akan digunakannya. Dengan media yang akan digunakannya tersebut, guru harus meyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakannya tersebut, akan benar-benar memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Menurut Ghufron, belajar adalah proses

interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respon.²⁴

Belajar ialah suatu proses usaha usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.²⁵

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui pelatihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.²⁶ Ciri umum kegiatan belajar adalah sebagai berikut :

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau sengaja.
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi

²⁴ Nur Ghufron dan Rini Risnawati. *Gaya Belajar Kajian Teoretik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 16

²⁵ Daryanto. *Belajar dan Mengajar*. (CV. Yrama Widya : Bandung, 2010), h. 2

²⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hl. 48

aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.²⁷

Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati. Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek psikomotorik. Menurut Hanafiah, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.²⁸

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dibutuhkan seseorang untuk mengetahui kemampuan setelah melakukan kegiatan yang bersifat belajar, karena prestasi adalah hasil belajar yang mengandung unsur hasil penilaian, hasil usaha kerja, dan ukuran kecakapan yang dicapai suatu saat.²⁹

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyetujui perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berpikir.

²⁷ Sam's, Rosma Hartiny. *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. (Teras: Yogyakarta, 2010), h. 32

²⁸ Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 7

²⁹ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 68

4. Pembelajaran Matematika

1. Konsep Pembelajaran Matematika

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Adapun tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.³⁰ Sedangkan menurut Hamalik, pembelajaran adalah unsur kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³¹ Terutama pembelajaran Matematika.

Hudoyo mengartikan Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, karena itu Matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga Matematika perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak MI/SD, bahkan sejak TK. Namun

Matematika yang pada hakekatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif, formal dan abstrak harus diberikan kepada anak-anak MI/SD yang cara berfikirnya masih pada tahap operasi konkret.

Jadi, matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan

³⁰ Isjoni. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hl. 38

³¹ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pengembangan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hl.57

aktifitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran.

2. Pentingnya Belajar Matematika menurut Islam

Berbicara tentang Islam tentunya tidak boleh melupakan landasan utama ajaran ini, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits. Al-Qur'an merupakan sumber pokok ajaran Islam yang bersifat qath`y, yang secara murni merupakan wahyu dari Allah SWT. Dalam hal ini ternyata, Al-Qur'an merupakan sumber ilmu pengetahuan yang telah banyak dibuktikan oleh para ahli dewasa ini.

Syeh Thonthowy Jauhari dalam tafsirnya Al-Jawahir telah memberikan penafsiran bahwa Allah SWT. telah bersumpah dengan ilmu secara keseluruhan. Dia bersumpah dengan bilangan genap dan ganjil yang keduanya merupakan bilangan asal (Qs. Al-Fajr : 3). Ini cukup beralasan sekali karena Al-quran memang diturunkan bagi umat yang berakal. Dalam perkembangan matematika selanjutnya, apa yang disampaikan Al-Qur'an tersebut kini telah terbukti yaitu dengan muncul teori angka yang disebut "Binary System". Dalam istilah binary ini hanya ada dua macam bilangan yaitu genap dan ganjil. Yang digunakan dalam komputer elektronik yakni 0 (nol) dan 1 (satu) untuk mengerjakan hitungan secara modern.³²

Alquran dan sunnah dalam pengembangan ilmu diposisikan sebagai sumber ayat-ayat qawliyyah sedangkan hasil observasi,

³² <https://izoelsyifa.wordpress.com/2010/09/01/matematika-dalam-islam/> diakses pada tanggal 29 April 2019

eksperimen, dan penalaran logis diposisikan sebagai sumber ayat-ayat kauniyyah. Dengan posisinya seperti ini, maka berbagai cabang ilmu pengetahuan selalu dapat dicari sumbernya dari Alquran dan sunnah. Seperti, ilmu matematika yang dikembangkan atas dasar sumber Alquran dan sunnah serta hasil observasi, eksperimen, dan penalaran logis. Dalam Alquran, misalnya disebutkan bahwa langit yang diciptakan Allah berjumlah tujuh. Penciptaan tujuh langit ini kalau dikolerasikan dengan peristiwa-peristiwa besar kenabian seperti turunnya wahyu dan isra'-mi'raj, ternyata memiliki rahasia matematis. Tidak hanya itu, masih banyak rahasia matematika lainnya yang tidak dapat dijelaskan semua dalam tulisan ini sehingga penulis hanya mengungkapkan beberapa konsep matematika dalam Islam yang berkaitan dengan Alquran.

Matematika merupakan ilmu yang sentral dalam kehidupan sehari-hari dan matematika sudah dikenalkan sejak dini. Begitu banyak kegiatan kita yang telah menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari maupun tidak, sebenarnya seseorang tidak dapat terlepas dari matematika. Tetapi bagi sebagian besar orang menganggap bahwa matematika merupakan ilmu yang amat berat dan sulit. Salah satu hal yang perlu dilakukan untuk mengintegrasikan matematika dengan Islam yaitu terlebih dahulu mengetahui apa itu matematika dan bagaimana sifatnya. Istilah matematika berasal dari kata Yunani,

matheinau mantheneinyang berarti mempelajari. Kata ini memiliki hubungan yang erat dengan kata Sansekerta, medha atau widya yang memiliki arti kepandaian, ketahuan, atau intelegensia.³³

Matematika adalah ilmu tentang besaran (kuantitas). Matematika adalah ilmu tentang hubungan (relasi). Matematika adalah ilmu tentang bentuk (abstrak). Matematika adalah ilmu yang bersifat deduktif.

Matematika adalah ilmu tentang struktur-struktur yang logik. Definisi-definisi yang telah ada semuanya benar, berdasarkan sudut pandang tertentu. Beragamnya definisi itu dapat disebabkan oleh keluasan wilayah kajian matematika itu sendiri dan sudut pandang yang digunakan.³⁴ Namun yang menjadi ciri khas matematika yang tidak dimiliki pengetahuan lain adalah matematika merupakan abstraksi dari dunia nyata, menggunakan bahasa simbol, dan menganut pola pikir deduktif. Untuk mempelajari matematika, selain mengetahui definisi matematika, akan lebih baik jika dikaji terlebih dahulu sifat-sifat atau karakteristik matematika itu sendiri.

Jika kita melihat ke dalam Al-Qur'an, maka kita tidak akan terkejut atau mungkin akan mengatakan bahwa ungkapan Galilio ataupun Hawking adalah basi. Sekitar 600 tahun sebelumnya, Al-Qur'an sudah menyatakan bahwa segala sesuatu diciptakan secara matematis, sesuai firman Allah dalam surat Al-Qamar ayat 49:

³³ Annisah Kurniati, "Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam kepada Anak Sejak Dini", *Journal of Mathematics Education UIN Suska Riau*, Vol.1, No.1, 2015, diakses di ejournal.uin-suska.ac.id pada tanggal 29 April 2019, hl. 2

³⁴ Abdusysykir. *Ada Matematika dalam Al-Qur'an*. (Malang: UIN Malang Press, 2016), hl. 2

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ ﴿٤٩﴾

Artinya: *Sesungguhnya kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran.*³⁵

Dari ayat di atas, diketahui bahwa semua yang ada di alam ini ada ukurannya, ada hitungan-hitungannya, ada rumusnya, atau ada persamaannya. Sifat atau karakteristik dari matematika terdiri dari objek matematika abstrak, memiliki simbol yang kosong dari arti, bertumpu kesepakatan, berpola pikir deduktif, konsisten dalam sistemnya, dan memperhatikan semesta pembicaraannya.³⁶ Keberadaan simbol ini memberi peluang yang besar kepada matematika untuk digunakan dalam berbagai ilmu dan kehidupan nyata. Seperti contoh simbol 1, 2, 3, 4, dan seterusnya tidak memiliki makna apa-apa, akan tetapi ide bilangan 1, 2, 3, dan seterusnya ada di alam ide seperti banyaknya benda yang dimiliki oleh seseorang berjumlah 2 dan sebagainya.

Mempelajari ilmu pengetahuan alam adalah bagian dari mempelajari agama sebab agama telah memerintahkannya. Ajaran Islam memerintahkan terhadap umatnya untuk menelaah alam semesta dalam rangka mendekati diri kepada Allah SWT demi tercapainya kebahagiaan di dunia dan akhirat. Begitu juga dengan matematika, sesungguhnya matematika itu memiliki hubungan yang sangat erat

³⁵ Depag. RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Bandung: Diponegoro, 2011), hl. 214

³⁶ Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan vol. 2, no. 2, 2017 P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup-Bengkulu Available online: <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JF>

dengan tradisi spiritual umat Islam, akrab dengan al-Qur'an, dan tentunya matematika juga dapat dijadikan sebagai "jalan" menuju pencapaian manfaat-kebahagiaan baik di dunia maupun akhirat.

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian penulis Angkat yakni:

1. Penelitian yang di lakukan oleh (P. Diva Wulan, Skripsi, 2014) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah di terapkannya model pembelajaran TGT berbantu kartu domino pada kelas IV semester 1 di SDN 4 Kayu putih Malaka. Subjek Penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode yang dianalisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantu kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu 97%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada siklus 1 hasil belajar siswa yaitu 70,5% yang berada pada kategori sedang. Dan pada siklus II memperoleh data 80,20% yang berada pada kategori tinggi.³⁷

Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan media kartu domino untuk

³⁷ Luh Pt Diva Wulan "Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV". e-Jurnal Undiksha, Vol 1, No 1 (2013), hl. 1

meningkatkan hasil belajar matematika. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Matematika Siswa Kelas IV di SD No. 4 Kayu Putih Malaka Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Puji Mar Atul Khasanah Skripsi, 2013) dengan judul yang diteliti "*Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar siswa Kelas V SD*" Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan kartu domino kata bergambar yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dan dari hasil analisis menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan penguasaan kosakata dengan diperoleh hasil pada siklus 1 sampai dengan siklus III, yang semua mendapatkan nilai rata-rata 69, pada siklus 1 meningkat menjadi 75, siklus II menjadi 83, dan siklus III menjadi 86.

Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan Media Kartu Domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut

dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Domino Kata Bergambar Siswa Kelas V SD. Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penggunaan metode Bermain Dengan Bantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Iis Aprina Wati Skripsi, 2017) yang berjudul *Penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.*³⁸ Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta rata-rata nilai siswa pada UH 1 siklus 1 adalah 64 sehingga UH 1 siklus 1 mengalami peningkatan gain yaitu 0,35 dengan kategori sedang. Selanjutnya pada UH 2 siklus 2 nilai rata-rata siswa meningkat kembali menjadi 79,63 dengan peningkatan gain tetap dengan kategori sedang dengan nilai 043 dan secara klasial siswa telah tuntas dengan persentase 87,5%.

Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan media domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bilangan pecahan pelajaran matematika. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang Penggunaan Media Kartu Domino Untuk

³⁸Aprinawati,2017, penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Vol. 9 N0.2 juni 2017, hl. 123-134

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Tampan Marpoyan Damai Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penggunaan Media Domino Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai. Untuk meningkatkan hasil belajar ini, terutama dalam Pembelajaran matematika, maka sangat diperlukan suatu media yang menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya adalah dengan menggunakan kartu domino pecahan. Penggunaan media permainan kartu domino pecahan dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik karena dalam pembelajaran akan diuji kesiapan serta pemahaman peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino pecahan ini juga dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar, karena selama pembelajaran berlangsung peserta didik bermain kartu domino pecahan ini didalam kelompoknya. Dengan bermain.³⁹

Peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang. Sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

³⁹ Sri Hayati, (2013), *Pengembangan Media kartu Domino Untuk Peningkatan Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan bilangan Pecahan Pada siswa Kelas V SD*, Jurnal. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.

Media Permainan kartu domino pecahan dapat meningkatkan kemampuan matematis, ketelitian dan kecepatan berpikir peserta didik untuk mencari jawaban dari soal-soal yang ada dikartu tersebut dan kemudian dipasangkan menurut pasangan soal dan jawaban masing-masingnya secara berurutan. Dengan demikian peserta didik akan merasa tertantang untuk segera menyelesaikan semua soal-soal yang ada pada kartu domino tersebut, Sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan berlomba untuk menjadi pemenang dalam kelompoknya. Keadaan seperti ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan media permainan kartu domino pecahan ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan pecahan IV SDN 40 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018/2019

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*), menurut Suharsimi “Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh pendidik yang bersangkutan. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata pendidik dalam kegiatan pengembangan profesinya.”⁴⁰

Tujuan utama PTK adalah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. PTK berbeda dengan penelitian terapan lainnya. Pada umumnya penelitian formal dilakukan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian ilmiah yang ketat sehingga hasilnya lebih bersifat konseptual yang kadang-kadang tidak berkontribusi terhadap pemecahan masalah yang bersifat praktis dan langsung dihadapi oleh guru. Lain halnya dengan PTK, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis, sehingga kadang-kadang pelaksanaannya sangat situasional dan kondisional yang kadang-kadang kurang memerhatikan kaidah-kaidah ilmiah.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

⁴⁰ Suharsmi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hl 104

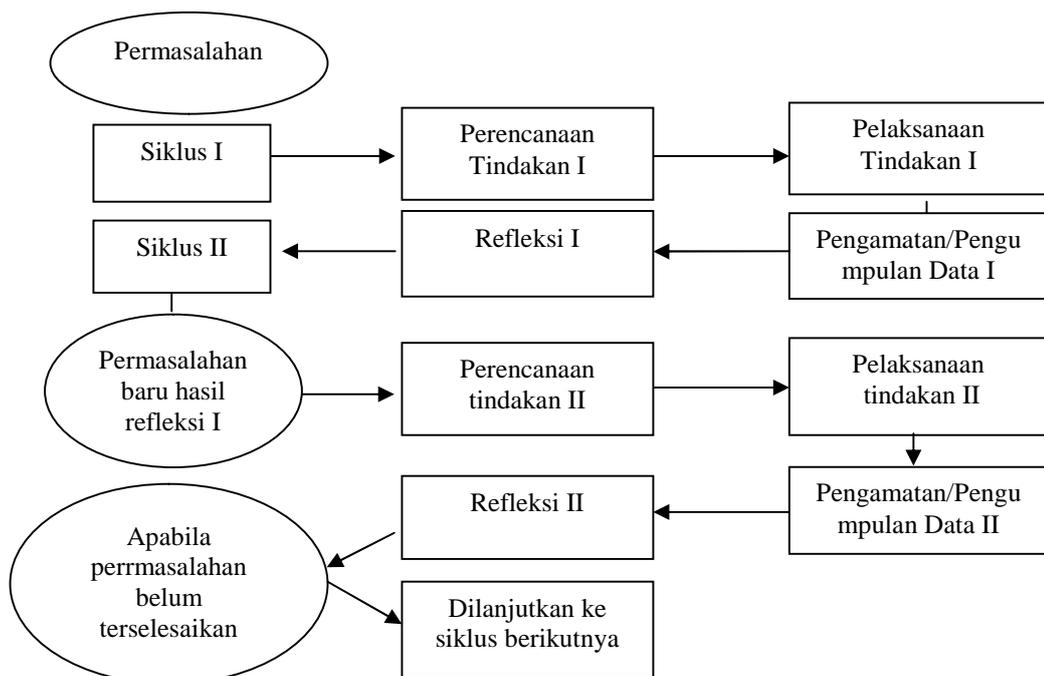
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 40 Kota Bengkulu terdapat 10 ruang yang terdiri dari: 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang UKS, 1 ruang perpustakaan, Penelitian ini dilaksanakan dengan pertimbangan, sekolah tersebut bersedia menerima inovasi pendidikan.

2. Subjek Penelitian

Tempat Penelitian ini dilakukan di SDN 40 Kota Bengkulu pada semester ganjil tahun 2018/2019

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada desain PTK yang Menggunakan Prosedur ke ³⁴ is dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Hubungan keempat komponen tersebut merupakan suatu siklus dan digambarkan pada bagan berikut:



Desain Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart⁴¹

Penjelasan dari bagan di atas dapat diuraikan sebagai berikut : Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu satu siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Jika indikator keberhasilan pada siklus I belum mencapai sasaran dan tujuan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II fokus dan tindakan adalah memperbaiki permasalahan yang muncul pada siklus I. Dan apabila kriteria keberhasilan pada siklus I mencapai sasaran, penelitian tetap dilanjutkan pada siklus II dengan materi yang baru untuk melihat apakah kriteria keberhasilan yang dicapai lebih baik pada siklus I. Jika belum berhasil maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.⁴² Merujuk pada prosedur penelitian Kemmis dan Mc. Taggart, maka rencana tindakan terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan

Setelah menemukan masalah, penulis bersama pendidik wali kelas merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Kegiatan perencanaan meliputi:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino pecahan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.
- b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 74.

⁴² Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hl. 16

- c. Membuat media kartu domino pecahan yang akan digunakan untuk menjelaskan materi penjumlahan atau pengurangan pecahan.
 - d. Membuat 5 paket kartu domino pecahan untuk dimainkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.
 - e. Membuat lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk melihat aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino pecahan.
 - f. Membuat tes evaluasi hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan indikator-indikator capaian kompetensi peserta didik.
 - g. Menyusun materi ajar yang akan diberikan pada peserta didik.
2. Pelaksanaan

Pada tahap ini pendidik melaksanakan rencana pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino pecahan. Adapun tahapan-tahapan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan
Kartu Domino Pada Materi Bilangan Pecahan

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Kegiatan awal (± 10 menit)	
a. Pendidik mengucapkan salam pembuka dan berdoa.	a. Peserta didik menjawab salam dan berdoa.
b. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.	b. Peserta didik mendengarkan pendidik.
c. Pendidik mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti	

- pembelajaran.
- d. Pendidik bertanya tentang materi pecahan yang sudah di ajarkan sebelumnya.
 - e. Pendidik mengingatkan kembali cara menjumlahkan pecahan yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya.
 - f. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Peserta didik menyiapkan diri untuk siap mengikuti pembelajaran.
 - d. Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan pendidik.
 - e. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan pendidik.
 - f. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik
2. Kegiatan Inti (± 35 menit)
- Eksplorasi
- a. Pendidik memperlihatkan kartu domino pecahan yang telah disediakan.
 - b. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik tentang pecahan biasa dan pecahan campuran.
 - c. Pendidik menjelaskan tentang pecahan biasa, pecahan campuran, dan cara menjumlahkannya.
 - d. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta
- a. Peserta didik memperhatikan kartu domino pecahan yang telah disediakan pendidik.
 - b. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik, dan peserta didik bertanya kepada pendidik tentang hal yang masih diragukannya.
 - c. Peserta didik mendengarkan

didik untuk mengerjakan soal-soal yang telah dibuat oleh pendidik.

penjelasan pendidik.

- d. Peserta didik mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh pendidik.

Elaborasi

- a. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok dengan kemampuan masing-masing anggotanya memiliki kemampuan yang berbeda-beda
- b. Dalam pembagian kelompok tersebut, tiap peserta didik dipanggil namanya dan diberikan nomor sesuai dengan kemampuan tiap anggota kelompok.
- c. Bagi peserta didik yang mendapat nomor yang sama, maka mereka adalah satu kelompok diskusi.
- d. Pendidik membagikan kartu domino pecahan berupa soal-soal pada tiap kelompok.
- e. Pendidik memberikan intruksi kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang ada di kartu domino.

- a. Peserta didik mengkondisikan diri ke dalam kelompok yang telah ditentukan oleh pendidik.
- b. Peserta didik menjalankan intruksi dari pendidik.
- c. Peserta didik duduk bersama dalam kelompoknya masing-masing.
- d. Peserta didik menerima kartu domino pecahan pada tiap kelompok.
- e. Peserta didik melakukan diskusi kelompok dan diberikan kesempatan untuk bertanya antar teman kelompoknya.
- f. Peserta didik menyiapkan diri untuk mengikuti turnamen

- f. Pendidik memberitahu akan diadakannya turnamen antar kelompok.
- g. Pendidik menjelaskan aturan permainan dalam turnamen. Permainan ini bernama permainan kartu domino pecahan. Dalam permainan ini, masing-masing kelompok diwakili oleh satu orang.
- h. Pendidik mengambil secara acak kertas yang berisi nama peserta didik dimasing-masing kelompok. Peserta didik yang terpilih dalam pengambilan tadi adalah peserta didik yang akan menjadi perwakilan untuk bertanding dengan kelompok lainnya.
- i. Pendidik memberikan aba-aba bahwa turnamen siap untuk dimulai.
- j. Pendidik mengawasi jalannya turnamen.
- k. Pendidik melakukan pembahasan dan penghitungan skor yang diperoleh tiap anggota kelompok yang mengikuti turnamen.
- antar kelompok.
- g. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik.
- h. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen.
- i. Peserta didik siap untuk bertanding.
- j. Masing-masing pemain mendapatkan 4 buah kartu domino pecahan. Buka satu kartu dari tumpukan kartu sisa untuk menjadi pembuka permainan. Secara bergantian pemain menyambung susunan kartu, misal untuk kartu penjumlahan pecahan maka hasil penjumlahan pecahan biasadisambung dengan hasil penjumlahan pecahan yang sesuai. Setiap menurunkan satu kartu tiap pemain mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa.

1. Pendidik memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapat skor tertinggi.
 - Apabila tumpukan kartu sisa habis, sedang pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, maka permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya. Pemenang adalah pemain yang sudah tidak memiliki kartu atau yang memiliki kartu paling sedikit.
- k. Peserta didik bersama pendidik melakukan pembahasan dan penghitungan skor yang diperoleh tiap anggota kelompok yang mengikuti turnamen.
- l. Peserta didik yang memperoleh skor tertinggi mendapat penghargaan dari pendidik.

Konfirmasi

- a. Pendidik memberi penguatan dan umpan balik positif kepada peserta didik yang melaksanakan tugas dengan baik.
 - a. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik.
 - b. Peserta didik mengajukan pertanyaan

- b. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas. kepada peserta didik.

3. Kegiatan Penutup (± 25 menit)

- | | |
|--|--|
| <p>a. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>b. Pendidik bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah.</p> | <p>a. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>b. Peserta didik bersama pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah.</p> |
|--|--|

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati adalah aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran mengenai penjumlahan pecahan menggunakan Metode permainan kartu domino, yang bertindak sebagai observer dalam penelitian ini adalah pendidik kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu.

4. Refleksi

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, penulis berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan mencatat secara cermat mengenai hal-hal yang masih perlu diperbaiki, seperti penulis berdiskusi dengan observer bagaimana 56

pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh penulis, apa kekurangan penulis dalam melaksanakan pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki oleh penulis, serta apa kekurangan dan kelebihan penulis dalam melaksanakan pembelajaran.

Refleksi dilakukan setiap akhir pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk melihat sejauh mana ketercapaian indikator keberhasilan. Apabila indikator keberhasilan sudah tercapai, maka siklus berhenti sampai siklus pertama. Apabila belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif.

2. Sumber data yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu:

- a. Data Primer, dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap hal yang dianggap berhubungan dengan objek yang dimaksudkan.
- b. Data Sekunder, sumber data sekunder meliputi peninggalan tertulis seperti arsip- arsip nilai peserta didik yang didapatkan dari pendidik.

E. Validitas Instrumen

Informasi yang dijadikan data dalam penelitian ini harus diuji validitasnya, sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan sebagai dasar kuat untuk menarik suatu kesimpulan dalam penelitian.

Pengujian validitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi dan review informan kunci. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data. Triangulasi sumber data meliputi data guru dan siswa. Sedangkan triangulasi metode yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi hasil tes.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.⁴³

Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik ketika pembelajaran menggunakan metode permainan kartu domino serta aktivitas peserta didik ketika melakukan permainan. Pengambilan data dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas mengenai kondisi peserta didik yang dilakukan oleh observer. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi yang berupa indikator aktivitas pendidik dan peserta didik.

2. Lembar Tes Evaluasi Hasil Belajar Peserta didik

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.⁴⁴

⁴³ Purwanto, Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 149

⁴⁴ Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h. 179

Tes digunakan untuk memperoleh gambaran hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan menggunakan media permainan kartu domino pecahan. Teknik pengambilan data ini dilakukan dengan cara peserta didik mengisi lembar tes evaluasi hasil belajar setelah itu dikumpul kepada penulis. Soal tes berbentuk uraian yang terdiri dari 10 soal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto film dokumenter, serta data yang relevan penelitian.⁴⁵ Dokumentasi, untuk mendapatkan data tentang keadaan sekolah lokasi penelitian.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik pengolahan dan analisis data observasi aktivitas peserta didik dan pendidik

Lembar observasi aktivitas peserta didik dan pendidik digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk melihat keberhasilan mengajar pendidik yang dilakukan dengan cara memberi ceklis pada setiap kegiatan yang dilakukan, selanjutnya jumlah poin pada setiap ceklis dihitung untuk mendapatkan skor aktivitas peserta didik dan pendidik. Adapun pedoman penskorannya berikut ini.

⁴⁵ Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 77

Tabel 3.1
Pedoman Penskoran Hasil Obervasi

No	Guru
1	Jumlah observasi = 14
2	Nilai tertinggi tiap butir = 4
3	Skor tertinggi = 56
4	Kisaran untuk setiap kategori $56/4 = 14$
5	Kategori penilaian : 1 – 14 = Kurang 15 – 29 = Cukup 30 – 45 = Baik 46 – 60 = Sangat Baik

2. Teknik Pengoahan dan Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik.

Teknik pengolahan data hasil belajar peserta didik dilakukan dengan cara:

- a) Mengumpulkan tes hasil belajar peserta didik.
- b) Memeriksa lembar jawaban tes hasil belajar peserta didik.
- c) Mencocokkan tes hasil belajar peserta didik dengan kunci jawaban.
- d) Memberi skor terhadap jawaban yang ditulis oleh peserta didik berdasarkan kunci jawaban.
- e) Menghitung skor tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kalkulator.
- f) Mengurutkan nilai peserta didik dari yang tertinggi ke yang terendah.

Untuk menentukan persentase hasil belajar peserta didik secara klasikal, dapat digunakan rumus:

$$TB = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Tuntas Belajar

S = Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai

n = Jumlah peserta didik.⁴⁶

Untuk menentukan dan mencari rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.⁴⁷

$$= n \sum x$$

Keterangan:

= rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

n = banyaknya subjek

Hasil belajar matematika peserta didik dikatakan meningkat apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran persentase rata-rata peserta didik yang memiliki nilai sama atau di atas KKM adalah 75. Jika hal ini tercapai, maka media permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik di kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu. Tahap analisis data digunakan untuk perbandingan antara hasil belajar peserta didik pada setiap pertemuan, membandingkan hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus II, serta membandingkan dengan ketuntasan klasikal dan KKM.

⁴⁶ Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2009), h. 79

⁴⁷ Sudjana. *Metode Statistika*. (Bandung: Tarsito, 2013), hl. 109

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Berdirinya SD Negeri 40 Kota Bengkulu

SD Negeri 40 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1973. Tanah SD Negeri 40 Kota Bengkulu merupakan tanah hibah dari salah satu masyarakat. Tanah hibah itu seluas 1810 M². SD Negeri 40 Kota Bengkulu terletak di Jalan Bukit Barisan Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang saat ini dipimpin oleh kepala sekolah bernama bapak Dahirin, S.Pd, MM.⁴⁸

Dalam proses belajar mengajar, SD Negeri 40 Kota Bengkulu dianggap cukup baik. Siswa yang bersekolah di SD Negeri 40 Kota Bengkulu berasal dari berbagai kalangan dan setiap tahunnya siswa selalu bertambah. Sejak berdiri dari tahun 1973 sampai sekarang SD Negeri 40 Kota Bengkulu dari tahun ke tahun terus ada kemajuan dan mendekati kesempurnaan. Ruang belajar dari tahun ke tahun terus mendapat perhatian dari pemerintah dengan direhabnya setiap ruang belajar yang

⁴⁸ Dokumentasi SDN 40 Kota Bengkulu, tanggal 14 Januari 2019

rusak, sehingga pada saat ini SD Negeri 40 Kota Bengkulu sudah memiliki 9 ruangan belajar yang keadaannya baik.

2. Keadaan Guru SD Negeri 40 Kota Bengkulu

Jumlah guru SD Negeri 40 Kota Bengkulu pada Tahun Pelajaran 2018/2019 sebanyak 11 orang yang terdiri dari 6 orang guru PNS dan 5 orang guru honorer. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Keadaan Guru SD Negeri 40 Kota Bengkulu
Tahun Pelajaran 2018/2019

No	NAMA GURU	JABATAN	PANGKAT / GOL
1	Dahirin, S.Pd, MM	Kepala Sekolah	Pembina Tk.I - IV/b
2	Lela Isnaini	Guru PAI	Pembina - IV/a
3	Hj. Lismawati, S.Pd	Guru Kelas II	Pembina Tk.I - IV/b
4	Sismiwati, S.Pd	Guru Kelas IV	Pembina - IV/a
5	Isma Yeni, S.Pd	Guru VI	Pembina - IV/a
6	Anwar Susanto	Staf Tata Usaha	Pengatur Muda - II/a
7	Recka Madesasmi, S.Pd	Guru Kelas III	Honorer K2
8	Alex Febriyanto	Staf Penjaga	Honor PTT
9	Ellis Destriani, S.Pd	Staf Operator/Guru	Honor PTT
10	Melli Meilani, S.Pd	Guru Kelas I	Honor GTT
11	Nopran Ardiansya, S.Pd	Guru Penjaskes	Honor GTT

Sumber: Dokumen SD Negeri 40 Kota Bengkulu, Januari, tahun 2019

3. Fungsi dan tugas guru SD Negeri 40 Kota Bengkulu

Kepala sekolah dan guru bertanggung jawab dan mempunyai tugas melaksanakan KBM secara efektif dan efisien, meliputi:

- a. Membuat peranagkat pengajaran
 1. Silabus
 2. Prograram Tahunan/Semesteran
 3. Program RPP
 4. Program Mingguan
 5. LKS, (Dokumen SD Negeri 40 Kota Bengkulu).
 - b. Melaksanakan KBM
 - c. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar mengajar, ulangan harian, ulangan umum, dan ulangan akhir.
 - d. Melaksanakan analisis, hasil ulangan akhir
 - e. Melaksanakan dan menyusun program perbaikan dan pengawasan
 - f. Mengisi daftar nilai siswa
 - g. Melaksanakan kegiatan membimbing kepada guru lain dalam PBM
 - h. Membuat alat peraga
 - i. Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni
 - j. Mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum
 - k. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa
 - l. Mengisi dan meneliti daftar hadir siswa
 - m. Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk kenaikan pangkat.
4. Keadaan Siswa SD Negeri 40 Kota Bengkulu

Keadaan siswa SD Negeri 40 Kota Bengkulu sampai Januari 2018 berjumlah 131 orang siswa. Untuk lebih jelas lagi mengenai masing-

masing jumlah dari masing-masing kelas dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SD N 40 Kota Bengkulu Tahun 2018/2019

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	13	15	28
2	II	10	7	17
3	III	12	12	24
4	IV	16	8	24
5	V	10	11	21
6	VI	9	8	17
Jumlah		70	61	131

Sumber: Dokumen SD Negeri 40 Kota Bengkulu, Januari, tahun 2019

5. Kegiatan Siswa

Siswa SD Negeri 40 Kota Bengkulu memiliki banyak kegiatan-kegiatan di sekolah diantaranya:

- a. Belajar, menerima pelajaran dari guru.
- b. Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti pengajian dan rabana.
- c. Les, khusus kelas 6.
- d. Mengikuti kegiatan lain yang tidak terprogram.
- e. Bimbingan cara-cara beribadah khususnya ibadah sholat.

Adapun mengenai bimbingan kagamaan dilaksanakan pada sore hari yaitu 2 kali dalam satu minggu. Di samping kegiatan bimbingan ibadah di

atas juga diadakan kegiatan yang bersifat untuk memantapkan kepribadian siswa seperti kegiatan kepramukaan, UKS, kegiatan olahraga, kegiatan sosial agamis yang diselenggarakan di luar waktu jam pelajaran.

B. Hasil Penelitian

1. Pratindakan

Pada pertemuan I peneliti mengadakan pretes sebagai tindakan memeriksa lapangan dengan menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan, yang pada akhirnya dipakai tolak ukur perbandingan sebelum ada tindakan kelas dengan sesudah ada tindakan kelas. Pertemuan II, peneliti menerapkan metode bermain dengan bantuan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil pretes yang dilaksanakan, siswa tampak kurang antusias dan kurang beminat dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga terdapat beberapa siswa yang mengalihkan perhatiannya dengan bermain sendiri, menggambar, dan berbicara dengan temannya pada saat guru menjelaskan materi, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari hasil pratindakan diperoleh rata-rata sebesar 55,21, dengan ketuntasan belajar secara klasikal 41,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara klasikal siswa belum dikatakan tuntas yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih belum efektif, sehingga metode konvensional

yaitu metode ceramah dan tanya jawab kurang sesuai untuk diterapkan khususnya pada materi bilangan pecahan. Indikator lain yang menyatakan rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan adalah banyak siswa yang cenderung tidak peduli dengan jawabannya, apakah salah atau betul, tidak adanya keinginan untuk bertanya jika mengalami kesulitan, mereka cenderung diam, tidak peduli dengan perolehan hasil yang mereka dapatkan. Itulah dampak karena siswa tidak diikut sertakan untuk berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Untuk kesempurnaan penelitian ini maka peneliti telah mempersiapkan perencanaan tindakan sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah menyusun silabus, kartu domino dan RPP berdasarkan SK dan KD dengan penggunaan metode permainan dan kartu domino, meminta kesediaan guru bidang studi matematika sebagai guru di dalam kelas dan menyusun format pengamatan (lembar observasi) tingkat aktifitas siswa dan guru selama prose pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari Rabu tanggal 16 Januari 2019. Sebelum pelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa tentang perlunya mempelajari pecahan bilangan. Pertemuan pertama ini membahas tentang

pecahan senilai. Guru menjelaskan materi dengan waktu yang singkat, kemudian menjelaskan cara memainkan kartu domino matematika dengan aturan permainannya terdapat pada RPP.

Dengan ceramah dan tanya jawab guru menjelaskan berbagai jenis pecahan dan cara penyelesaiannya sesuai RPP. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, yang mana satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa yang ditentukan oleh guru mata pelajaran matematika di sekolah itu. Permainan pertama dimainkan oleh 2 kelompok yaitu kelompok 1 dan 2 sedangkan kelompok 3 dan 4 hanya melihat permainan berlangsung. Setelah selesai kelompok 1 dan 2 bermain dan telah mendapat kelompok pemenangnya. Kemudian permainan dilanjutkan oleh kelompok 3 dan 4, setelah kelompok 3 dan 4 selesai bermain telah mendapatkan pemenangnya maka pemenang pertama dan kedua diadu lagi untuk mendapatkan pemenangnya. Disini guru membagikan sebanyak 19 buah kartu domino kepada setiap kelompok, sehingga setiap kelompok mendapat 9 kartu dan satu kartu dijadikan sebagai pembuka permainan, karena siswa yang diteliti 24 orang. Sebelum memulai permainan siswa diberi waktu 5 menit sampai 10 menit untuk mencari jawaban soal yang ada pada kartu masing-masing di kelas satu lembar. Setelah selesai mencari jawaban soal siswa melaksanakan permainan.

Diawal permainan siswa masing-masing kelas kurang terkelola karena siswa banyak bertanya bagaimana cara memainkan kartu, guru membimbing langsung di meja permainan. Setelah mendapatkan

bimbingan sebagian kecil siswa sudah bisa memainkan kartu. Guru menyampaikan kepada siswa agar berusaha untuk memenangkan permainan. Dari 4 kelompok hanya satu kelompok yang bisa menyelesaikan permainan dengan baik sedangkan 3 kelompok belum bisa menyelesaikan permainan karena ada kelompok yang kurang memahami berbagai jenis pecahan senilai dan cara penyelesaiannya. Guru berusaha membimbing sampai siswa menemukan jawaban dan bisa menurunkan kartunya. Kegiatan akhir pada pembelajaran yaitu membuat kesimpulan tentang pelajaran itu.

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat aktivitas guru dalam menerapkan metode permainan kartu domino matematika pada pelajaran ini belum semua terlaksana.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru dan aktivitas siswa diisi oleh peneliti. Aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. Aktivitas guru terdiri dari 14 jenis aktivitas yang diobservasi, yaitu:

- 1 Cara guru membuka pelajaran
- 2 Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi
- 3 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- 4 Guru menerangkan materi pelajaran
- 5 Guru mempersiapkan media yang telah digunakan
- 6 Cara guru membagi kelompok
- 7 Guru menjelaskan tugas yang telah dikerjakan siswa
- 8 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat di dalam kelompok
- 9 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
- 10 Konfirmasi terhadap argument-argumen siswa
- 11 Penanaman konsep
- 12 Bimbingan dan pengawasan pada saat siswa mengerjakan tugas
- 13 Evaluasi
- 14 Cara guru menutup pelajaran

Berikut ini akan disajikan hasil observasi aktivitas guru siklus I pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Skor Kegiatan Guru pada Siklus I

No	Pengamat	Skor
1	Pengamat 1	42
2	Pengamat 2	43
Total Skor		85
Rata-rata		42,5
Kriteria		Baik

Siklus: pertama, tanggal 16 Januari 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor kegiatan guru pada proses pembelajaran pada siklus pertama adalah 42,5 dan

dikategorikan “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dan bantuan kartu domino pada sub pokok bahasan pecahan senilai tergolong baik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Maka dengan itu artinya proses pembelajaran dengan metode bermain dan media kartu domino yang dilakukan oleh guru sudah tergolong baik.

Tabel 4.4
Skor Kegiatan Aktifitas Siswa pada Siklus I

No	Pengamat	Skor
1	Pengamat 1	30
2	Pengamat 2	33
Total Skor		63
Rata-rata		31,5
Kriteria		Cukup

Siklus: pertama, tanggal 16 Januari 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor kegiatan guru pada proses pembelajaran pada siklus pertama adalah 31,5 dan dikategorikan “cukup”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dan bantuan kartu domino pada sub pokok bahasan pecahan senilai tergolong cukup dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Maka dengan itu artinya proses pembelajaran dengan metode bermain dan media kartu domino yang dilakukan oleh guru sudah tergolong cukup.

d. Evaluasi

Kemudian untuk melihat tingkat ketuntasan belajar siswa, berikut akan peneliti uraikan hasil belajar siswa pada tindakan (siklus) I. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Daftar Belajar Siswa Tindakan Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes	Keterangan
1	1	60	75	Tuntas
2	2	75	80	Tuntas
3	3	75	80	Tuntas
4	4	70	75	Tuntas
5	5	70	75	Tuntas
6	6	80	85	Tuntas
7	7	50	60	Tidak Tuntas
8	8	75	80	Tuntas
9	9	60	65	Tidak Tuntas
10	10	60	70	Tidak Tuntas
11	11	30	50	Tidak Tuntas
12	12	75	80	Tuntas
13	13	70	85	Tuntas
14	14	80	90	Tuntas
15	15	75	85	Tuntas
16	16	60	75	Tuntas
17	17	75	80	Tuntas

18	18	60	80	Tuntas
19	19	80	80	Tuntas
20	20	70	75	Tuntas
21	21	50	65	Tidak Tuntas
22	22	50	60	Tidak Tuntas
23	23	40	75	Tuntas
24	24	20	55	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata		62,92	74,17	

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada pembelajaran tindakan (siklus) I, setelah pembelajaran dilakukan siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 17 orang siswa. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 sebanyak 7 orang siswa. Untuk mengukur ketuntasan belajar siswa dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6

Persentasi Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Siklus I

Jumlah siswa yang mendapat nilai 70 ke atas	Persentasi ketuntasan belajar klasikal	Kriteria ketuntasan belajar klasikal
17 orang	70,83%	Belum Tuntas

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal : } X = \frac{N}{S} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{24} \times 100\%$$

$$= 70,83\%$$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 75 ke atas hanya 17 orang dari 24 orang siswa. Setelah di analisis dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal maka di dapat persentase ketuntasan belajar sebesar 70,83%, ini berarti bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal, ketuntasan belajar klasikal dicapai apabila 85% dari jumlah siswa mendapat nilai 75 keatas.

Belum tuntasnya proses pembelajaran pada siklus I disebabkan oleh proses pembelajaran matematika dengan menerapkan metode pembelajaran bermain dan bantuan media kartu domino ini masih belum terlaksana secara optimal, hal ini ditandai dengan adanya aspek yang kurang selama proses pembelajaran baik pada aktivitas guru maupun aktivitas siswanya.

e. Refleksi

Memperhatikan proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai, maka berdasarkan diskusi peneliti (observer) dengan guru terhadap hasil belajar siswa pada siklus I, terdapat beberapa kelemahan diantaranya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino yang telah dilakukan guru masih terdapat beberapa catatan kelemahan yaitu:

a) Siswa masih bingung dalam melakukan permainan kartu domino

b) Siswa masih ragu dengan jawabannya salah atau betulnya.

Permasalahan ini terjadi karena penjelasan guru terhadap cara bermain kurang maksimal dan setelah selesai permainan guru tidak mencari jawaban dari pertanyaan yang terdapat kartu secara bersama-sama.

Dengan demikian untuk siklus berikutnya guru harus menjelaskan lebih baik lagi mengenai cara bermain, dan setelah selesai permainan guru mencari jawaban dari pertanyaan yang terdapat dalam kartu domino secara bersama-sama, sehingga siswa mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan perbaikan pembelajaran siklus II oleh peneliti dilaksanakan dengan bantuan teman sejawat. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran antara lain sebagai berikut:

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- 1) Membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
- 2) Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain pada siklus II ini.
- 3) Menentukan kelompok siswa.

- 4) Memberikan contoh dalam memainkan kartu domino. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
- 5) Memperpanjang waktu bermain peran, dari yang semula 50 menit menjadi 60 menit.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 17 Januari 2019. Pada kegiatan siklus II guru memberikan masalah yang lebih kompleks dari kegiatan sebelumnya yaitu ditambah dengan bilangan desimal. Siswa diminta untuk menuliskan pecahan biasa dan desimal dari gambar yang telah diberikan, serta siswa juga diminta untuk menggambar bentuk dari pecahan biasa dan desimal yang telah dituliskan pada LKK. Jadi, kegiatan 2 ini siswa tidak hanya menuliskan pecahan biasa dan bilangan desimal saja, akan tetapi siswa juga menggambarannya. Adapun hasil pekerjaan tiap kelompok dikatakan baik dalam menjawab permasalahan yang diberikan. Mereka mampu menuliskan pecahan biasa dan desimal berdasarkan gambar yang tersedia. Akan tetapi, ada juga kesalahan terletak pada cara menggambarannya. Pada kelompok 3, mereka lupa untuk mengarsirnya bagian yang tersisa dari benda tersebut. Pada kelompok 1, mereka kurang teliti dalam membuat bagian pecahannya yang seharusnya terdapat lima bagian yang sama besar, mereka membuat enam bagian yang sama besar.

Pada pertemuan kedua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan kedua yaitu siswa dapat terampil berhitung mengonversi pecahan dan desimal dengan berbantuan media permainan kartu domino. Siswa di dalam kelompok diharapkan mampu menghubungkan masing-masing kartu domino dengan tepat. pada pelaksanaan pembelajaran guru membagikan kartu domino kepada setiap masing-masing kelompok untuk dikerjakan. Pada kegiatan permainan kartu domino, siswa diawali dengan melakukan (*Ompimpa*) untuk menentukan siapa yang mengeluarkan kartu lebih awal. Setelah ditentukan, siswa secara bergantian melempar kartu domino dengan menghubungkannya yang senilai (pecahan dan desimal). Guru berkeliling pada setiap kelompok untuk melihat kendala dan kesulitan yang terjadi. Pada kelompok 3 terlihat kebingungan dalam melakukan permainan kartu domino, sehingga guru mendekati dan membimbingnya. Setelah dibimbing dan diberi beberapa contoh dalam menghubungkan setiap kartu domino akhirnya anggota siswa kelompok 3 dapat melanjutkannya sendiri. Suasana kelas semakin aktif dalam berkelompok, siswa sangat antusias dan saling memberikan komentarnya ketika menghubungkan setiap kartu.

Suasana di dalam kelas terlihat sangat aktif dan siswa di dalam kelompok terlihat saling berdiskusi untuk menghubungkan setiap kartu domino. Adapun hasil masing-masing kelompok belum benar semuanya, karena masih terdapat beberapa kartu pada setiap kelompok yang belum

selesai dihubungkan. Kelompok 1 telah melakukan permainan dengan baik, akan tetapi masih terdapat 13 kartu domino yang belum dihubungkan. Masing-masing siswa memegang kartu sebanyak 2 kartu domino.

Diakhir proses pembelajaran, siswa diberikan soal untuk dikerjakan. Kegiatan itu merupakan tindakan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru dan aktivitas siswa diisi oleh peneliti. Aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. Aktivitas guru terdiri dari 14 jenis aktivitas yang diobservasi, yaitu:

- 1 Cara guru membuka pelajaran
- 2 Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi
- 3 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 4 Guru menerangkan materi pelajaran
- 5 Guru mempersiapkan media yang telah digunakan
- 6 Cara guru membagi kelompok
- 7 Guru menjelaskan tugas yang telah dikerjakan siswa
- 8 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan

pendapat di dalam kelompok

- 9 Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
- 10 Konfirmasi terhadap argument-argumen siswa
- 11 Penanaman konsep
- 12 Bimbingan dan pengawasan pada saat siswa mengerjakan tugas
- 13 Evaluasi
- 14 Cara guru menutup pelajaran

Berikut ini akan disajikan hasil observasi aktivitas guru siklus II pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Skor Kegiatan Guru pada Siklus II

No	Pengamat	Skor
1	Pengamat 1	52
2	Pengamat 2	53
Total Skor		105
Rata-rata		52,5
Kriteria		Baik

Siklus: Kedua, tanggal 17 Januari 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor kegiatan guru pada proses pembelajaran pada siklus pertama adalah 52,5 dan dikategorikan “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dan bantuan kartu domino pada sub pokok bahasan pengurangan pecahan desimal tergolong baik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Maka dengan itu artinya proses pembelajaran dengan metode bermain dan

media kartu domino yang dilakukan oleh guru sudah tergolong sangat baik.

Tabel 4.13
Skor Kegiatan Aktifitas Siswa pada Siklus II

No	Pengamat	Skor
1	Pengamat 1	45
2	Pengamat 2	47
Total Skor		92
Rata-rata		46
Kriteria		Baik

Siklus: Kedua, tanggal 17 Januari 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor kegiatan guru pada proses pembelajaran pada siklus pertama adalah 15,54 dan dikategorikan “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan guru pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dan bantuan kartu domino pada sub pokok bahasan pengurangan pecahan desimal tergolong baik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Maka dengan itu artinya proses pembelajaran dengan metode bermain dan media kartu domino yang dilakukan oleh guru sudah tergolong baik.

d. Evaluasi

Kemudian untuk melihat tingkat ketuntasan belajar siswa, berikut akan peneliti uraikan hasil belajar siswa pada tindakan (siklus) II. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Daftar Belajar Siswa Tindakan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Pretes	Nilai Postes	Keterangan
1	1	70	80	Tuntas
2	2	70	80	Tuntas
3	3	80	85	Tuntas

4	4	65	80	Tuntas
5	5	75	80	Tuntas
6	6	75	80	Tuntas
7	7	55	90	Tuntas
8	8	75	75	Tuntas
9	9	65	75	Tuntas
10	10	65	90	Tuntas
11	11	80	85	Tuntas
12	12	80	85	Tuntas
13	13	80	80	Tuntas
14	14	80	90	Tuntas
15	15	80	90	Tuntas
16	16	60	70	Tidak Tuntas
17	17	75	80	Tuntas
18	18	70	90	Tuntas
19	19	75	80	Tuntas
20	20	75	85	Tuntas
21	21	75	80	Tuntas
22	22	70	75	Tuntas
23	23	80	90	Tuntas
24	24	45	65	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata		71,67	81,67	

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada pembelajaran tindakan (siklus) II, siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 22 orang siswa. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 sebanyak 2 orang siswa. Untuk mengukur ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15

Persentasi Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Siklus II

Jumlah siswa yang mendapat nilai 75 ke atas	Persentasi ketuntasan belajar klasikal	Kriteria ketuntasan belajar klasikal
22 orang	91,67%	Belum Tuntas

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan belajar klasikal : } X &= \frac{N}{S} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{24} \times 100\% \\
 &= 91,67\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 75 ke atas hanya 22 orang dari 24 orang siswa. Setelah di analisis dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal maka di dapat persentase ketuntasan belajar sebesar 91,67%, ini berarti bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal, karena ketuntasan belajar klasikal sudah dicapai lebih dari 85% dari jumlah siswa mendapat nilai 75 keatas, oleh sebab itu proses pembelajaran dihentikan.

e. Refleksi

Memperhatikan proses pembelajaran pada siklus II yang telah diuraikan di atas dan melihat tingkat hasil belajar siswa pada materi pengurangan pecahan desimal, maka berdasarkan diskusi peneliti dan observer terhadap hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar seluruh siswa kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu dengan rata-rata 81,46%. Dengan demikian indikator keberhasilan siswa telah mencapai/melebihi 75% siswa, maka tidak perlu lagi perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Pembahasan

Berdasarkan jenis data yang penulis gunakan adalah kualitatif dan kuantitatif persentase, maka cara yang digunakan adalah data yang

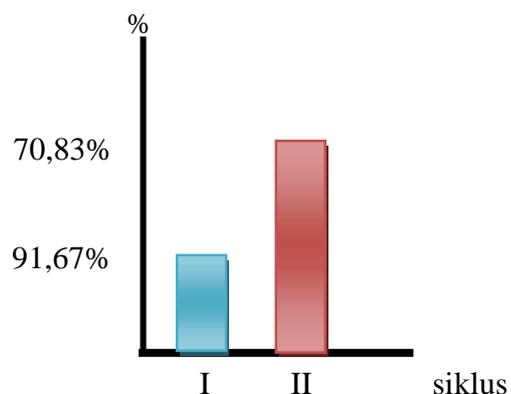
diklasifikasikan kedalam 2 kelompok yaitu data yang bersifat kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau bentuk kalimat dan data yang bersifat kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka-angka dalam bentuk persentase.

Penerapan metode bermain dan bantuan media kartu domino dalam penelitian ini merupakan permainan pembelajaran yang dapat mempengaruhi pola interaksi siswa serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat secara bersama.

Tabel 4.16
Hasil Belajar Siswa Pada Tiap Siklus

Siklus	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal
I	70,83%	Tidak Tuntas
II	91,67	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II pada materi bilangan pecahan melalui penggunaan metode bermain dengan bantuan kartu domino dalam proses pembelajaran matematika. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.1

Persentase Ketuntasan Belajar Kalsikal Siswa

Jumlah siswa yang ada di kelas IV sebanyak 24 orang siswa dan semua siswa mengikuti tes pada siklus I, dan II, dimana hasil tes siklus I belum berhasil karena pada siklus I hanya 17 siswa yang sudah tuntas (70,83%), sedangkan proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila 85% mendapat nilai 75, ketidak tuntas proses pembelajaran pada siklus ini disebabkan oleh masih kurang maksimalnya dalam penerapan metode bermain dan bantuan mdia kartu domino sehingga masih ada beberapa kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus ini, yang menyebabkan siswa masih belum mengerti serta kurang seriusnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kemudian pada siklus II, ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 91,67% dengan peningkatan 8,34% jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II sudah termasuk kriteria tuntas, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini.

Penggunaan metode bermain dengan kartu domino bertujuan sebagai alat

untuk meningkatkan keterampilan berhitung konversi pecahan-desimal yang di desain dalam bentuk permainan. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan, sehingga siswa akan terbantu meningkatkan keterampilan berhitungnya. Media permainan merupakan suatu alat bermain yang dapat digunakan oleh siswa untuk memenuhi naluri bermainnya.⁴⁹ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Okpube dan Anugwo, menunjukkan bahwa dengan model permainan dapat meningkatkan antusiasme belajar matematika sehingga siswa memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Oleh karena itu, dengan menggunakan media permainan *domino card* akan memberi dampak positif pada naluri belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan terampil berhitung konversi pecahan dan desimal dengan perasaan senang.⁵⁰ Adanya bantuan media pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu selain dapat membantu dalam proses pembelajaran, media permainan tersebut juga dapat memberikan pengalaman yang konkrit dan dapat menarik perhatian serta motivasi belajar siswa.

Menurut Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih

⁴⁹ Zawacki-Richter, O., Müskens, W., Krause, U., Alturki, U., & Aldraiweesh, A. (2015). Student Media Usage Patterns and Non-Traditional Learning in Higher Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(2), 136–170. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i2.1979>

⁵⁰ Okpube, N. M., & Anugwo, M. N. (2016). Card Games and Algebra Tic Tacmatics on Achievement of Junior Secondary II Students in Algebraic Expressions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 5(2), 93-100. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1108533&site=ehost-live>

mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pebelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.⁵¹

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Hal ini didukung dari penelitian (Zhughoiriyah, Made, & Ayu) yang menyatakan bahwa dengan bermain kartu domino dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajarnya. Tindakan pembelajaran saat ini dilakukan dengan prosedur langkah-langkah permainan *domino card* yang dirancang oleh peneliti. Pada pembelajaran ini siswa dilibatkan secara langsung, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran berlangsung dengan baik dan aktif, respon siswa selama pembelajaran terlihat senang dan antusias dalam melakukan kegiatan menghubungkan setiap kartu domino, siswa disibukkan dengan kegiatan menghitung, mengoreksi, dan saling berdiskusi untuk menghubungkan setiap kartu domino. Suasana terlihat kondusif meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berkelompok dikarenakan lemah dalam berhitung, sehingga guru langsung memberikan bimbingan terhadap siswa yang kurang aktif. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru selalu mengawasi dan membimbing siswa untuk memberikan bimbingannya terhadap siswa yang merasa kesulitan dalam

⁵¹ Iwan Falahudin. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara (www.juliwi.com) Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104 – 117

menghubungkan kartu-kartu domino.⁵² Dengan bimbingan dan pengawasan yang baik, akan berdampak pada keefektifan belajar siswa. Penjelasan tersebut didukung oleh (Ayebo & Assuah) yang menyatakan bahwa dengan pengontrolan guru terhadap siswa akan mendukung pada belajar siswa, yang mana siswa dengan mudah mengeksplor pengetahuannya melalui bimbingan guru.⁵³

Pada pertemuan pertama sampai terakhir siswa selalu disibukkan dengan pekerjaannya. Guru mengenalkan konsep pecahan desimal terlebih dahulu kepada siswa dengan tujuan siswa paham tentang konsep pecahan dan desimal. pemahaman konsep sangatlah baik diberikan kepada siswa sebelum diberikan lebih lanjut. Dengan pemberian pemahaman konsep, siswa akan memahami materi dan menjadikan mereka lebih profesional mengembangkan pengetahuan berikutnya. Oleh karena itu, sebelum mengonversi pecahan-desimal, siswa diberi pemahaman konsep pecahan dan desimal terlebih dahulu. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan lembar kerja kelompok mengenai pecahan dan desimal. Tujuan LKK ini supaya siswa dapat belajar bersama-sama di dalam kelompok, sehingga siswa paham tentang materi pecahan dan desimal.

Tujuan dari pembelajaran berkelompok dapat mengembangkan kemampuan pedagogik siswa dalam pemanfaatan pembelajaran yang efektif. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk bermain kartu domino di dalam

⁵² Zhughoiriyah, B., Made, N. S., & Ayu, L. T. (2015). Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3 (1), 1—10. Diperoleh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5885/4239>.

⁵³ Ayebo, A., & Assuah, C. (2017). Exploring Teachers' Knowledge of Classroom Management and Control 1. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(1), 169–185.

kelompok, setiap siswa bergantian menghubungkan kartu domino dengan benar sehingga berbentuk rantai. Dari permainan kartu domino ini siswa terlatih untuk mengonversi pecahan ke desimal dan desimal ke pecahan, sehingga siswa terbiasa dan terampil berhitung konversi pecahan-desimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa:

3. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, di mana dengan model ini siswa lebih terlibat aktif, dan mengalami sendiri proses pembelajaran tersebut.
4. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu. Hal ini terbukti pada siklus I, nilai rata-rata sebesar 74,17 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 70,83% dan belum dinyatakan tuntas, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II skor rata-rata peserta didik sebesar 81,46 dengan ketuntasan klasikal sebesar 91,67% dan dinyatakan sudah tuntas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyampaikan beberapa saran, saran yang dimaksud adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar diharapkan guru matematika dapat menggunakan metode permainan kartu domino khususnya pada pembelajaran pecahan agar siswa agar lebih serius dalam belajar matematika.

2. Kepada penelitian selanjutnya agar meneliti lebih dalam tentang penggunaan metode permainan kartu domino guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada kepala sekolah perlu memantau dan membina terhadap dampak kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bahan penelitian kemajuan yang dicapai, sehingga apa yang ditemukan di PTK dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, Firman Tsabbit, dkk. 2018. *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*. Pendidikan Matematika-Universitas Negeri Malang , Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 9.
- Arikunto, Suharsmi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asra, Hermawan. A.K. dan Dewi. L. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja RosdakaryaZ
- Ayebo, A., & Assuah, C. 2017. Exploring Teachers' Knowledge of Classroom Management and Control 1. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(1),
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, Esa. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : CV. Yrama Widya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Falahudin, Iwan. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara (www.juliwi.com) Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014
- Ginnis, Paul. 2009. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Ghufron, Nur dan Risnawati, Rini. 2013. *Gaya Belajar Kajian Teoretik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ismail, dkk. 2011. *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Lisiswanti, dkk.2010. *Peranan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Departemen Patology Anatomi, Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Pembelajaran Tindakan Kelas Teknik Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras

- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujino, Bambang. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks Peramata Puri Media
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya
- Sudjana. 2013. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sunendar, Dadang dan Iskandarwassid. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya