

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD TAHUN AJARAN 2018/2019

¹Yuliatiningsih, ²Ririn Febriyanti

e-mail: yuliatiningsih145152b@gmail.com ; ²

^{1,2}Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SD tahun ajaran 2018/2019 melalui penerapan penggunaan media kartu domino. Data dikumpulkan dengan instrumen lembar observasi dan lembar soal tes. Hasil penelitian diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, persentase aktivitas belajar siswa dari 65% dengan kriteria cukup baik menjadi 81,67% kriteria baik sekali dan hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 66,67% dengan nilai rata 72% meningkat pada siklus II menjadi 86,67% dengan nilai rata-rata 88%.

Kata kunci: Media Kartu Domino, Hasil Belajar Matematika Siswa

Abstrack

The purpose of this study is to describe the increase in mathematics learning activities and outcomes of elementary school students in the 2018/2019 academic year through the application of domino card media. Data was collected by observation sheet instruments and test questions. The results showed that student learning activities increased from cycle I to cycle II, the percentage of student learning activities from 65% with criteria good enough to 81.67% criteria very well and the results of mathematics learning students also increased from cycle I to cycle II. The percentage of classical learning completeness in the first cycle was 66.67% with an average value of 72% increasing in the second cycle to 86.67% with an average value of 88%.

Keywords: Media Card Domino, Math Student Learning Outcomes

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum sekolah dapat dilihat bahwa mata pelajaran matematika diberikan sejak duduk di sekolah dasar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan terlepas dari matematika, mulai dari hal yang kecil sampai pada perkembangan teknologi yang canggih. Hal ini didukung oleh pernyataan yang ditulis dalam BSNP (2006) yang menyatakan bahwa "*matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai bidang kehidupan dan membantu mengembangkan kemampuan atau daya berpikir manusia*". Pernyataan tersebut berarti memperjelas bahwa matematika itu sangat berguna dan penting. Karena begitu pentingnya matematika maka setiap orang seharusnya mempelajari matematika tanpa terkecuali. Selama proses pembelajaran di kelas sering muncul permasalahan sebagai akibat terjadinya kesenjangan antara harapan dan realita. Banyak hal yang menyebabkan pembelajaran belum berjalan sebagaimana mestinya, salah satunya adalah belum ada media pembelajaran yang mampu memfasilitasi materi sehingga siswa lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Nana Sudjana (2002:2) bahwa media pembelajaran yang sesuai dapat menarik

perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi. Kondisi ini juga terjadi pada proses pembelajaran matematika di kelas V SDN Begendeng III Dsn.Tambak Ds.Begendeng Kec.Jatikalen Kab.Nganjuk. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan guru kelas V dan siswa kelas V SDN Begendeng III Nganjuk pada tanggal 03 Januari 2018 tersebut, dapat diperoleh informasi bahwa secara umum proses pembelajaran (KBM) masih menggunakan pendekatan *teacher center* dimana dalam pembelajaran tersebut guru menerangkan, siswa memperhatikan, kemudian dilanjutkan dengan latihan soal. Pada pembelajaran matematika juga belum mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga hasil belajar kurang optimal mengakibatkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi pecahan, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sederhana mudah digunakan dan tidak membutuhkan kecanggihan teknologi adalah media kartu domino. Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi melainkan suatu media pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dengan cara bermain dan dapat membuat siswa tertarik sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SD tahun ajaran 2018/2019 melalui penerapan penggunaan media kartu domino. Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai alternatif strategi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model Kemmis dan Mc Taggart dilakukan dalam bentuk siklus yang berulang-ulang dengan 4 tahap yaitu Tahap Perencanaan (*Planning*), Tahap Tindakan (*Acting*), Tahap Pengamatan (*Observing*) dan Tahap Refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus II, dimana setiap terdiri dari 2 pertemuan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Begendeng III tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 15 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang terdiri dari 5 aspek pengamatan aktivitas belajar siswa yang digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dan lembar tes hasil belajar matematika yang berjumlah 5 butir soal uraian digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika setelah proses pembelajaran. Sebelum menggunakan instrumen penelitian maka terlebih dahulu untuk menguji validitasnya kepada validator ahli yaitu dosen STKIP PGRI Jombang dan guru kelas V SDN Begendeng III. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis data aktivitas belajar siswa

Untuk mengetahui presentase aktivitas siswa dapat diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PA = \frac{\sum A}{TA} \times 100 \%$$

Keterangan:

PA = Persentase aktivitas

$\sum A$ = Jumlah aktivitas yang muncul

TA = Total aktivitas

Hasil observasi diukur dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Presentase keberhasilan	Taraf keberhasilan
$81\% \leq PA \leq 100\%$	Baik Sekali
$66\% \leq PA \leq 79\%$	Baik
$56\% \leq PA \leq 65\%$	Cukup Baik

$40\% \leq PA \leq 55\%$	Kurang
$30 \leq PA \leq 39\%$	Gagal

(Arikunto, 2011: 245)

Analisis ketuntasan data hasil belajar siswa yang meliputi:

Rata-rata hasil belajar siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : nilai rata-rata siswa (*mean*)

$\sum x_n$: nilai yang diporeleh siswa

n : banyaknya siswa (Rozak, 2012:21)

Ketuntasan hasil belajar siswa secara individu diperoleh jika nilai siswa tidak kurang dari standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolahnya, tetapi jika siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan maka siswa belum dikatakan tuntas. Adapun standar KKM matematika pada kelas V SDN Begendeng III Jatikalen Nganjuk adalah sebesar 75.

Ketuntasan hasil belajar klasikal

Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal diperoleh apabila presentase siswa tuntas telah mencapai $\geq 75\%$. Adapun pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$KB = \frac{Nt}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

Nt = Banyaknya siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = Banyak siswa

Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan meliputi hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II, tes hasil belajar siswa siklus I, dan tes hasil belajar siswa siklus II. Berikut ini merupakan analisis data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan:

Tabel 2
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Indikator	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1	Ketertarikan siswa terhadap media kartu domino	65%	83,33%
2	Kerjasama siswa dalam kelompok	66,67%	81,67%
3	Keterampilan siswa dalam menggunakan media kartu domino	63,33 %	80%
4	Ketepatan siswa menyelesaikan tugas dalam penggunaan media kartu domino	63,33%	80%
5	Merumuskan kesimpulan pembelajaran	68,33 %	83,33%
Persentase Keseluruhan		65%	81,67%
Kriteria		Cukup Baik	Baik Sekali

Tabel 3
Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus I dan II

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
		Nilai	Ketuntasan	Nilai	Ketuntasan	
1	ADS	100	Tuntas	100	Tuntas	Tetap
2	AYH	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
3	DPA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
4	DN	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
5	EA	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
6	FIP	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
7	HW	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas	Meningkat
8	NDY	80	Tuntas	85	Tuntas	Meningkat
9	NDY	75	Tuntas	85	Tuntas	Meningkat
10	NK	80	Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
11	RA	20	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	Meningkat
12	RA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
13	RDS	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
14	SDL	75	Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
15	TKA	60	Tidak tuntas	100	Tuntas	Meningkat
Jumlah Nilai		1080		1320		
Rata-Rata		72%		88%		
Jumlah Siswa Tuntas		10		13		
Persentase Siswa Tuntas		66,67%		86,67%		
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		5		2		
Persentase Siswa Tidak Tuntas		33,33%		13,33%		

Pembahasan

Berdasarkan data rekapitulasi hasil observasi dapat dilihat bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media kartu domino pada siswa kelas V SDN Begendeng III selama siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,87%. Aktivitas siswa berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan 14,87% dengan persentase sebesar 81,67% dalam kriteria baik sekali. Hasil belajar matematika siswa pada siklus I dari 15 siswa terdapat 5 siswa tidak tuntas hasil belajarnya karena belum mencapai KKM yang diinginkan. Sedangkan 10 siswa yang tuntas hasil belajarnya ini artinya pada siklus I telah mencapai ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 66,67%. Hasil belajar siklus I yang diperoleh rata-ratanya sebesar 72%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami

peningkatan yaitu keberhasilan mencapai 86,67% dari 15 siswa tersebut. terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam hasil belajarnya. Hal ini dapat diartikan bahwa pada siklus II telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 86,67% dengan nilai rata-rata 88%.

Penutup

Berdasarkan dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan media kartu domino dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Begendeng III Nganjuk pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang masih perlu diperhatikan. antara lain 1) sebelum melakukan permainan media kartu domino guru sebaiknya memberikan penjelasan terkait langkah-langkah penggunaan permainan media kartu domino lebih detail dan jelas serta simulasi permainan media kartu domino 2) guru harus memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan permainan terlebih dahulu dengan jawaban benar dan kepada siswa yang serius saat diskusi berlangsung.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi V)*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta, Indonesia: PT.Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006) *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rozak, Abd. (2012). *Pengantar Statistika*. Jombang, Indonesia: Intimedia.
- Suroto, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII C SMPN 2 Semarang pada Kompetensi Dasar Pemfaktoran Bentuk Aljabar Melalui Alat Peraga Domino. " *Jurnal Media Penelitian Pendidikan*, Vol.6, No.2 (2012).