

Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan SD Di Era New Normal

Maulana Irfan Rahmanto ✉, Universitas Muhammadiyah Magelang

Lina Nur Azizah ✉, Universitas Muhammadiyah Magelang

Aulia Puspitarini, Universitas Muhammadiyah Magelang

Galih Istiningsih, Universitas Muhammadiyah Magelang

✉ maulanairfan20@gmail.com

Abstract: : *The purpose of this study was to improve elementary students' mathematics learning outcomes on the subject matter of fractions using domino cards in the new normal era. The form of this research is Classroom Action Research (CAR) with the research design of the Kemmis and McTaggart model. The subjects in this study were third grade students of SD N Sedayu 1 Muntilan. The research consisted of two cycles, in which each cycle consisted of four stages, namely: 1) planning stage, 2) implementation stage, 3) observation stage, 4) reflection stage. The data collected are student learning outcomes and student activity. The technique used in data collection is through observation and evaluation results of student worksheets. The research instrument used in the form of student worksheets. This study uses descriptive quantitative data analysis techniques. The indicator of success in the study is if after receiving treatment in cycle I and cycle II the assessment results show a minimum average score of 60 learning outcomes or students get a score above the KKM, which is 65. The results of research that have been carried out show an increase in student learning outcomes in fractional material after the existence of application of domino card media during the learning process. The increase in learning outcomes can be seen where at first the average value of student learning outcomes from the teacher was 40 then after the treatment in cycle I to cycle II there was an increase, in cycle I there was an increase in the average value of student learning outcomes to 57.7. The student learning outcomes increased again in the second cycle, namely the average value of student learning outcomes to 80.*

Keywords: *Dominoes Cards, Learning Outcomes, Elementary School*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD pada materi pokok pecahan menggunakan kartu domino di era new normal. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis and McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Sedayu 1 Muntilan. Penelitian terdiri dari dua siklus, yang mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap pengamatan, 4) tahap refleksi. Data yang dikumpulkan yaitu hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melalui observasi dan hasil penilaian evaluasi lembar kerja siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar kerja siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu apabila setelah mendapat perlakuan pada siklus I dan siklus II hasil penilaian menunjukkan minimal rata-rata nilai hasil belajar 60 atau siswa memperoleh nilai diatas KKM yaitu 65. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan setelah adanya penerapan media kartu domino saat proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dimana pada awalnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari guru 40 kemudian setelah adanya perlakuan pada siklus I ke siklus II terdapat kenaikan, pada siklus I terdapat kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 57,7. Hasil belajar siswa tersebut mengalami peningkatan kembali pada siklus II yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80.

Kata kunci: Kartu Domino, Hasil Belajar, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pandemi menjadikan merubah paradikma global di dunia. Hal yang dahulu dianggap sulit untuk dilakukan kini dapat terlaksanan dengan mudah m enurut Rosmayati & Maulana, (2021) Pandemi Virus Corona-19 (COVID-19) memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Munculnya new normal dalam dunia pendidikan membawa berbagai tantangan bagi pendidik, siswa, orang tua dan pemangku kepentingan lainnya di lingkungan akademik. Istilah New Normal didefinisikan dalam Urban Dictionary, sebagai "Keadaan setelah terjadinya beberapa perubahan yang radikal", sehingga menjadi peristiwa yang diterima. Era new normal ini merupakan anggapan dalam mewujudkan keadaan normal bersama-sama kembali seperti dulu dengan persyaratan yang ditentukan melalui protokoler Kesehatan demi keselamatan setiap manusia. Oleh sebab itu, di era new normal seperti sekarang ini kegiatan belajar di kelas tidak sama seperti dahulu, tetapi dengan suasana yang baru seperti definisi new normal menurut Pemerintah Indonesia tatanan baru untuk beradaptasi dengan COVID-19 (Mustakim, 2020). Ahmad Yulianto (Putsanra, 2020) mengatakan bahwa masyarakat harus menjaga produktivitas ditengah pandemic virus corona COVID-19 dengan tatanan baru yang disebut new normal. Demi menjaga produktivitas ditengah pandemi virus corona yang salah satunya di dunia pendidikan Istilah new normal tersebut bergeser dalam bidang pendidikan karena banyaknya perubahan dalam system pendidikan.

Di Indonesia, kegiatan pembelajaran di era new normal telah dilakukan oleh Departemen Pendidikan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus (Mendikbud, 2020), adanya keputusan tersebut prioritas utama pemerintah adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan siswa, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat, serta memperhatikan tumbuh kembang siswa dan kondisi psikososial dalam upaya memberikan layanan pendidikan selama pandemi COVID-19. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran perlu adanya strategi pembelajaran dan penerapan model pembelajaran yang sesuai, agar siswa dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas.

Salah satu bentuk dari pendidikan yang berkualitas berupa tingkat pemahaman siswa akan pembelajaran matematika yang baik. Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Matematika memiliki beberapa karakteristik, salah satunya yaitu abstrak. Sifat abstrak ini yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Kesulitan dalam memahami abstark ini pada materi bilangan terutama pada pokok bahasan pecahan. Kesulitan ini berawal dari banyaknya siswa yang kurang menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru. Kurangnya penguasaan materi matematika tersebut disebabkan oleh siswa yang terbiasa menghafal rumus tanpa mengetahui bagaimana rumus tersebut terbentuk. Perlu disadari, bahwa selama pandemi COVID-19 ini semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara online atau daring dirumah. Siswa tidak pernah diberikan pengalaman langsung atau contoh nyata. Di era new normal ini pembelajaran sudah mulai di lakukan secara langsung atau tatap muka. Dalam mengajarkan matematika memerlukan interaksi yang baik antara guru dan siswa di dalam kelas yang tidak hanya memfokuskan pada satu arah. Di dalam pembelajaran, guru tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi pembelajaran harus memfokuskan siswa dalam mengeksplor pengetahuannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang memberikan tempat bagi siswa untuk mengekspor pengetahuannya. Dalam belajar akan memperoleh prestasi hasil belajar yang dicapai.

Hasil belajar berasal dari dua kata yakni hasil dan belajar. Hasil merupakan sebuah perolehan akibat melakukan sesuatu, sedangkan belajar merupakan upaya seseorang untuk mencapai perubahan baik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan bentuk penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah berulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama bahkan tidak akan hilang (Sulastri et al., 2014). Menurut Suprijono (dalam Widodo & Widayanti 2014) hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya menurut Yosi & Yalvema (2020) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dapat dilihat setelah mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor dan diperoleh melalui tes. Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk penilaian akhir perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa yang dapat dilihat setelah mempelajari materi pembelajaran dimana dinyatakan dalam skor dan diperoleh melalui tes. Skor merupakan bukti keberhasilan yang dicapai oleh siswa sebagai hasil belajar, maka dari itu hasil belajar siswa diharapkan mencapai nilai ketuntasan yaitu diatas 65. Seperti halnya dalam pelajaran matematika diperlukan kesungguhan agar siswa benar - benar menguasai materi matematika yang disampaikan.

Indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Fauhah & Brillian, 2021) terbagi menjadi 3 yaitu: (1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi. (2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku. (3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut: (1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi. (2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai. (3) Ranah psikomotorik, yaitu fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil observasi yang penulis laksanakan pada hari senin tanggal 20 Juni 2022 di kelas III SD N Sedayu 1 Muntilan dalam proses perolehan informasi tentang hasil belajar matematika siswa pada pecahan, siswa merasa kurang semangat saat pembelajaran bersama guru karena guru kurang terampil dimana guru hanya menggunakan metode yang membosankan, kemudian motivasi belajar siswa yang rendah, serta kurangnya penghargaan yang ditujukan guru kepada siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajara sehingga siswa tidak merasa bosan dan termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran salah satunya guru menggunakan media pembelajaran berupa kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan sehingga diharapkan siswa dapat mendapatkan hasil yang optimal.

Media adalah sarana memberikan informasi atau menyampaikan informasi. Penggunaan media digunakan untuk mengkoordinasikan kegiatan pembelajara oleh sebab itu media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, 2021). Sedangkan menurut Wati (dalam Susanti & Amelia, 2021) media pembelajaran merupakan suatu komponen yang harus ada dalam pembelajaran dan menjadi sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mampu merangsang pikiran dan kemauan sehingga menimbulkan motivasi belajar bagi siswa dalam menunjang kualitas kegiatan belajar – mengajar. Jadi media merupakan sarana menyampaikan pesan atau informasi yang memuat pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, guru kelas harus mampu memilih

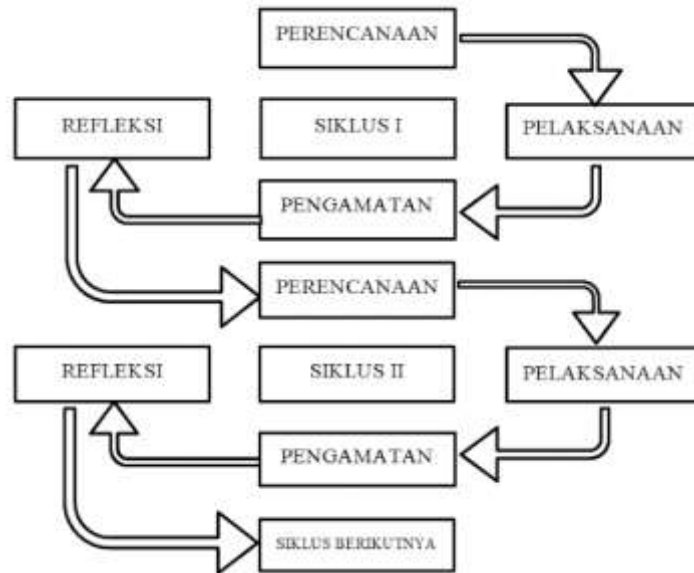
media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak Sekolah Dasar khususnya anak kelas III.

Salah satu bentuk media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pecahan dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu domino. Kartu domino Dalam pembelajaran matematika guru harus mampu menciptakan rasa senang terhadap materi pelajaran Matematika kepada siswa. Seperti memberikan motivasi, rangsangan, dan dorongan kepada siswa. Menurut Setiawan dkk., (2020) domino pecahan merupakan sebuah media inovatif yang didesain menyerupai kartu domino untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan menggunakan alat peraga berupa kartu domino tersebut, diharapkan hasil belajar yang dicapai dapat diingat oleh siswa dalam waktu yang lama, sehingga menjadikan pelajaran tersebut sangat berharga. Selain itu, alat peraga ini dapat membantu tumbuhnya pikiran dan memberikan pengalaman yang membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien Langkah Langkah penggunaan kartu domino pecahan menurut Akbar (2018) :

1. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang anggota.
2. Memisahkan seri kartu 0 pada satu set kartu domino karena tidak akan di gunakan.
3. Kartu dikocok, kemudian dibagikan kepada semua pemain. Karena jumlah kartu yang digunakan jadinya 21, maka pasti akan ada 1 buah kartu yang tersisa.
4. Jika ada 4 pemain, maka masing-masing pemain akan mendapat 5 buah kartu, dan jika ada 5 pemain maka tiap pemain akan mendapat 4 kartu. Kartu yang tersisa diletakkan terbuka di tengah sebagai patokan memulai permainan.
5. Secara bergiliran pemain meletakkan kartu sesuai dengan kartu yang ada.
6. Jika pemain tidak dapat menjalankan kartunya maka pemain tersebut mengatakan "pas" dan ia kehilangan gilirannya.
7. Pemain yang kartunya paling pertama habis, maka pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenang pertama, dan diberi skor 10, namun.
8. Permainan tetap dilanjutkan oleh pemain yang tersisa, sehingga didapatkan pemain yang habis kartunya di urutan berikutnya. Pemain tersebut kemudian dinyatakan sebagai pemenang kedua dan diberi skor 8.
9. Permainan kembali dilanjutkan sehingga semua peserta menghabiskan kartu yang dimiliki masing-masing. Pemenang ketiga diberi skor 6, pemenang keempat diberi skor 4 dan pemenang kelima diberi skor 2.
10. Jika satu permainan sudah selesai, kartu kembali dikumpulkan dan dikocok kembali untuk melakukan permainan kembali. Skor yang diperoleh pada permainan berikutnya akan diakumulasikan dengan skor sebelumnya. Di akhir permainan, akan diperoleh pemenang dengan jumlah skor tertinggi, dan peneliti memberi penghargaan terhadap pemain tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan siswa sekolah dasar. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel terikat berupa meningkatkan hasil belajar, sedangkan variabel bebasnya adalah penggunaan media kartu domino. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pada tanggal 20 Juni 2022 dan 23 Juni 2022. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sedayu 1 Muntilan dengan jumlah siswa sebanyak 10. Sedangkan objek dari ini penelitian adalah peningkatan hasil belajar pada materi pecahan menggunakan media kartu domino pada siswa sekolah dasar yang dilakukan dalam dua siklus, yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan dilanjutkan dengan tahap refleksi dapat terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Kemmis and McTaggart (Juanda, 2016)

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan observasi, yang dilanjutkan dengan menganalisis data penelitian. Langkah-langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah: data kuantitatif analisis dan analisis data deskriptif. Tes merupakan salah satu bentuk pengukuran kompetensi yang diperiksa secara objektif. Bentuk dari pertanyaan yang digunakan sebagai tes berupa pilihan ganda. Indikator peningkatan hasil belajar pada materi pecahan diukur melalui tes berupa operasi hitung pecahan.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 kali 35 menit. Pengamatan dilaksanakan hari Kamis tanggal 20 Juli 2022. Berdasarkan data evaluasi terkait hasil belajar materi pecahan siswa kelas III yang didapatkan dari guru menunjukkan bahwa rata-rata nilai materi pecahan siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai yang didapat siswa kelas III pada materi pecahan sebelum adanya perlakuan siklus I yaitu 40. Untuk mendapatkan data yang akurat pada saat pembelajaran menggunakan kartu domino berlangsung, penulis mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran, dengan bantuan lembar penilaian soal tertulis untuk siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran secara umum aktivitas siswa pada siklus I, terjadi peningkatan dengan kategori kurang, baik, dan baik sekali. Memperhatikan penulis dalam penyampaian materi dari 80%, mengajukan pertanyaan 56% dan menjawab pertanyaan 67% .

Hasil belajar matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran siklus I berdasarkan KKM yang ditetapkan pada pembelajaran matematika yaitu 65 maka ketuntasan belajar yang dicapai siswa baru 60%. Hal ini belum mencapai indikator keberhasilan, rata-rata kelas pada siklus I baru mencapai 57,7. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram 1.

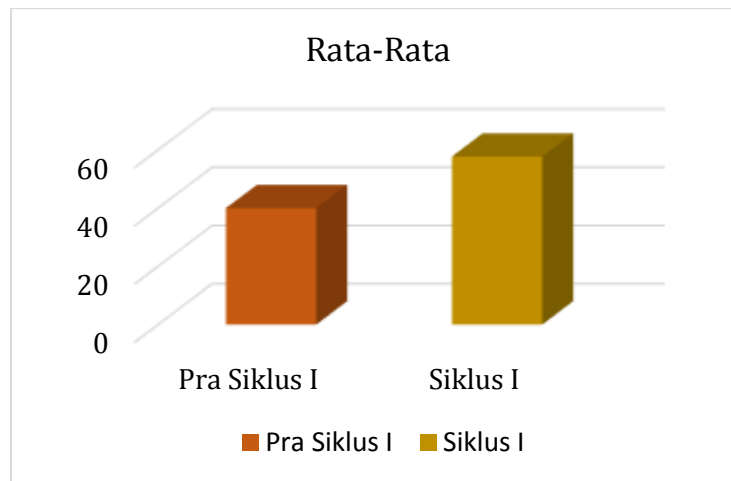


Diagram 1. Rata-rata hasil belajar pra siklus I

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi pecahan, menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar. Dalam hal ini peningkatan rata-rata hasil belajar siswa mencapai sebesar 17,7.

Pada tahap refleksi penulis berdiskusi dengan observer. Refleksi tindakan dilakukan untuk penyempurnaan kekurangan-kekurangan dari pelaksanaan tindakan yang disusun dalam siklus I. Ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai 60% yang tuntas. Hal ini perlu ditingkatkan karena masih ada 40% lagi siswa yang belum tuntas. Penyebab siswa belum tuntas sebanyak 40% dilihat dari lembar jawaban siswa rata-rata siswa mengalami kesalahan dalam operasi hitung pecahan. Dari tes yang dilakukan masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Pembelajaran siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 kali 35 menit. Refleksi pada siklus I menunjukkan keberhasilan penelitian belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut terlihat pada rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai 57,7, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka perencanaan perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pembiasaan dengan mengingatkan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino.
2. Memancing siswa yang belum bertanya pada pertemuan sebelumnya untuk bertanya dengan cara mengingatkan bahwa siswa yang sudah bertanya pada pertemuan sebelumnya tidak boleh bertanya lagi.
3. Mendatangi setiap siswa untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.

Pemerolehan data yang akurat dilakukan oleh pengamat yaitu teman sejawat dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika secara umum aktivitas siswa pada siklus II, terjadi peningkatan dengan kategori baik sekali dan baik. Memperhatikan penulis dalam penyampaian materi 97%, mengajukan pertanyaan 75%, dan menjawab pertanyaan 83%. Hasil pengamatan aktivitas yang dilakukan siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Ket
1	80%	97%	Baik Sekali
2	56%	75%	Baik
3	67%	83%	Baik

Keterangan:

1. Siswa memperhatikan penulis dalam penyampaian materi.
2. Siswa mengajukan pertanyaan.
3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Tabel di atas menjelaskan bahwa secara umum aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali dan baik. Memperhatikan penulis dalam penyampaian materi dari 80% menjadi 97%, mengajukan pertanyaan dari 56% menjadi 75%, dan menjawab pertanyaan dari 67% menjadi 83%.

Hasil belajar siswa pada siklus II sudah berhasil karena rata-rata ketuntasan belajar yang dicapai siswa sudah mencapai 80 dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut. Siswa yang belum memahami pembelajaran pada pertemuan sebelumnya mendapat bimbingan yang khusus oleh penulis sehingga siswa dapat memahami pembelajaran sehingga hasil belajar pada siklus II ini meningkat menjadi 80. Adanya perlakuan siklus I dan siklus II berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram 2.

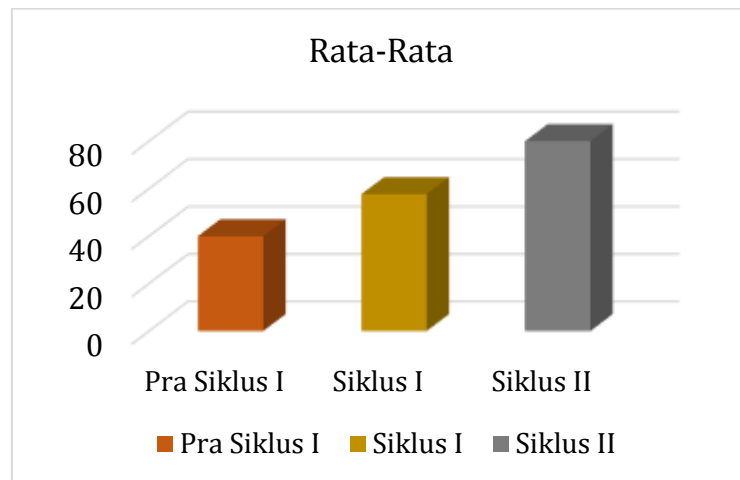


Diagram 2. *Persentase hasil belajar siswa*

Diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi pokok pecahan dari sebelum pemberian perlakuan siklus I dan siklus II. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar dari guru sebanyak 40, kemudian mendapatkan perlakuan siklus I terjadi peningkatan sebanyak 17,7 dari nilai rata-rata sebelumnya 40 menjadi 57,7. Peningkatan ini terus berlanjut setelah perlakuan siklus II dimana meningkat kembali sebanyak 22,3 dari nilai rata rata sebelumnya 57,7 menjadi 80.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan kali ini untuk mengetahui tentang penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Sedayu 1 Muntilan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan. Adapun tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD pada materi pokok pecahan menggunakan kartu domino di era new normal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas dapat kita ketahui bahwa proses Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil pelaksanaan pada siklus I dan siklus II, serta penilaian evaluasi lembar kerja siswa diperoleh hasil bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD pada materi pokok pecahan di SDN Sedayu 1 Muntilan. Pembahasan kali ini akan menguraikan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan media

kartu domino dan peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan berdasarkan hasil evaluasi lembar kerja siswa pada siklus I dan II.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan media kartu domino berdasarkan observasi dan refleksi dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran Matematika. Hal ini dapat diketahui dari hasil evaluasi penilaian lembar kerja siswa setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu domino yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang membahas tentang materi operasi hitung Pecahan.

Pelaksanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti telah menyiapkan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persiapan yang dilaksanakan mulai dari waktu, rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen penelitian dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Dari hasil observasi, guru dan siswa telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino. Guru menjelaskan tujuan kepada siswa dan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Guru membantu, membimbing, dan mengawasi pembelajaran yang dilakukan para siswa. Guru mendiskusikan hambatan dari pembelajaran yang menggunakan media kartu domino dan membimbing siswa membuat kesimpulan pembelajaran.

Meskipun demikian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum berjalan maksimal walaupun sudah ada peningkatan yang tadinya nilai rata-rata hasil belajar dari guru 40 meningkat menjadi 57,7. karena nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I masih di bawah 60, sehingga perlu tindakan selanjutnya dan lanjut ke siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai rata-rata nilai ketuntasan dikarenakan banyak faktor diantaranya adalah kemampuan guru yang belum maksimal dalam mengkondisikan kelas sehingga siswa masih rebut dan kurang konsentrasi terhadap pelajaran, dan faktor siswa yang masih belum fokus terhadap media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sesuai dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I. Perencanaan juga dilakukan untuk melaksanakan siklus II. Persiapan siklus II ini juga meliputi waktu, rencana pelaksanaan pembelajaran, alat dan bahan penelitian juga instrumen penelitian. Berdasarkan refleksi dari siklus I, maka pada siklus II ini diharapkan ada perbaikan. Sehingga keterampilan proses siswa mengalami peningkatan.

Peneliti melakukan perbaikan pada pengelolaan kelas dan pelaksanaan prosedur pembelajaran dengan media kartu domino. Pada siklus II guru telah mempersiapkan penggunaan alat, bahan, yang dibutuhkan pada proses pembelajaran dengan media kartu domino dan juga mempersiapkan lembar kerja siswa. Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran. Guru membantu, membimbing, dan mengawasi hasil belajar siswa yang dilakukan para siswa. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan pembelajaran. Guru mendiskusikan hambatan dalam penerapan media kartu domino dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II ini siswa lebih serius dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan Kerjasama dalam menyusun kartu domino dengan sungguh-sungguh. Pada saat memberikan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan dari guru atau siswa lainnya, siswa sudah ada yang memberanikan diri untuk bertanya tanpa harus ditunjuk. Pada siklus II ini nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I yaitu tadinya 57,7 kemudian pada siklus 2 siswa mengalami peningkatan menjadi 80. Jadi, penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan di SDN Sedayu 1 Muntilan berhasil karena sudah melebihi target kkm yaitu nilai rata rata hasil belajar diatas 60.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Sedayu 1 Muntilan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan, besarnya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 40% dari data rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media kartu domino yaitu 40% menjadi 80%, hal dapat terjadinya karena saat menggunakan media kartu domino siswa menjadi lebih aktif dan paham akan materi yang disampaikan guru sehingga nilai hasil belajarnya dapat meningkat. Penggunaan media yang dapat meningkatkan hasil belajar tersebut sesuai yang dikatakan oleh Musdalifah (2021) bahwa penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran, membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga hasil siswa termotivasi dan hasil belajarnya dapat berkembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran Matematika materi pokok pecahan dengan menggunakan media permainan kartu domino mengalami peningkatan. Peserta didik memperhatikan penjelasan penulis dalam penyampaian materi dari 80% menjadi 97%, mengajukan pertanyaan dari 56% menjadi 75%, dan menjawab pertanyaan dari 67% menjadi 83%. Hasil belajar Matematika dengan menggunakan media permainan kartu domino juga mengalami peningkatan yaitu berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari guru sebanyak 40, kemudian mendapatkan perlakuan siklus I terjadi peningkatan sebanyak 177 dari nilai rata-rata sebelumnya 40 menjadi 57,7 Peningkatan ini terus berlanjut setelah perlakuan siklus II dimana meningkat kembali sebanyak 22,3 dari nilai rata-rata sebelumnya 57,7 menjadi 80.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, K. (2018). Penggunaan Kartu Domino Matematika Dalam Framework Elpsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Media Pendidikan Matematika*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i1.1815>
- Fauhah, H., & Brillian, R. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa no title. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (H. Rahmadani & H. A. Susanto (eds.); 1st ed.). CV BUDI UTAMA.
- Mendikbud. (2020). *Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*.
- Musdalifah, siti. dkk. (2021). Media Keahlian Kuliner Kartu Siswa Smk Program. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35-43.
- Mustakim, U. S. (2020). Efektifitas Pembelajaran Di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit. *Uniqbu Journal Of Exact Sciences (UJES)*, 1, 41-45.
- Putsanra, D. V. (2020). *Arti New Normal Indonesia: Tatanan Baru Beradaptasi dengan COVID-19*. Wwww.Tirto.Id.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rosmayati, S., & Maulana, A. (2021). Dampak Pembelajaran Di Era New Normal Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 51-62.

- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. an S. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Meida Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 12(01), 1–12.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103. <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Susanti, E. T., & Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19. *UJMES*, 06(02), 15–18.
- Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Yosi & Yalvema. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *E-Journal*, 8(3), 1–10.