

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV

Dedek Handayani Nasution

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia, Email: dedekhandayaninasution@gmail.com

Sugiarti

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia, Email: sugiarti@umm.ac.id

Prilia Rahmadina

SDN Mojorejo 01 Batu, Indonesia, Email: prilia24@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan prasiklus, peserta didik kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu mengalami kesulitan dalam menentukan pecahan senilai. Hal tersebut disebabkan karena kebanyakan peserta didik masih bingung dan kurang paham tentang konsep pecahan, apalagi untuk menentukan pecahan senilai. Selain hal itu, peserta didik sering masih terlihat tidak aktif dalam pembelajaran, pendidik juga tidak memanfaatkan media konkret dalam pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bab pecahan siswa kelas IV-C menggunakan media KADOMA (kartu domino matematika). Media kartu domino matematika dijadikan sebagai media atau sarana dalam mengkonkritkan konsep pecahan sehingga persepsi siswa terhadap konsep pecahan menjadi lebih jelas. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu, jumlah total 28 peserta didik. Teknik penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan observasi, tes, dan mendokumentasi. Pendekatan yang digunakan pada penelitian adalah kualitatif. Urutan penelitian merujuk pada rancangan penelitian milik Kemmis dan Mc. Taggart dengan fase penyusunan, penerapan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut menunjukkan ketuntasan belajar klasikal pada saat prasiklus 53,6%, ketuntasan belajar pada siklus satu 67,9%, dan ketuntasan belajar pada siklus dua 82,1%. Peningkatan ini juga didukung oleh taraf ketuntasan proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui hasil pengamatan aktivitas guru yang meningkat, pada siklus satu 90% sedangkan pada siklus dua sebesar 100%. Pelaksanaan proses pembelajaran juga terlihat dari aktivitas peserta didik, yang semula 79,25% pada siklus satu menjadi 88,4% pada siklus kedua. Dari data-data tersebut dapat saya simpulkan bahwasanya penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar matematika pecahan senilai peserta didik kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Pecahan Senilai, Kartu Domino

PENDAHULUAN

Mengemban tugas profesionalitas sebagai pendidik, khususnya pendidik Sekolah Dasar yang mengajarkan bermacam-macam bidang studi. Salah satunya yang diajarkan yaitu matematika. Bidang studi matematika merupakan muatan pelajaran yang ada di setiap sekolah dasar yang dipandang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik SD. Menurut (Patma Sari & Wasitohadi, 2018) penyebab utama pentingnya matematika adalah untuk dapat

melatih peserta didik berpikir dengan kritis, logis, sistematis, dan serta memiliki keberibadian dan ketrampilan untuk menyelesaikan berbagai masalah di kehidupan sehari-hari. Selain hal itu matematika merupakan menjadi salah satu cara untuk dapat mengembangkan diri atau kemampuan berpikir dan merupakan pertanda dari intelegensi pada manusia.

Matematika pada peserta didik SD seringkali dianggap sebagai sebuah mata pelajaran yang sangat membosankan karena untuk beberapa anak dianggap sulit untuk dipahami. Sehingga banyak dijumpai

peserta didik SD yang merasa kesulitan dalam pelajaran matematika, ada banyak kemungkinan yang dapat melatar belakangi anak-anak tidak menyukai pelajaran matematika, salah satunya adalah karena materinya sulit, terutama masalah penghitungan angka karena matematika adalah mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan ketelitian yang ekstra. Untuk belajar matematika harus konsentrasi penuh sehingga membuat sebagian peserta didik SD merasa cepat kelelahan dan juga cepat bosan ditambah saat pembelajaran monoton tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu terdapat ada perbedaan antara karakteristik matematika dengan karakteristik pada anak usia SD. Matematika memiliki jelas objek kajian yang abstrak dan sedangkan pada anak usia SD termasuk dalam fase operasional konkret. Dirujuk dari (Sabani, 2019) peserta didik pada usia SD sudah mampu mengurutkan objek menurut ukuran, mengklasifikasi benda, dan mempertimbangkan aspek untuk memecahkan sebuah masalah. Piaget (dalam Santrock, 2007:255), juga menjelaskan bahwa anak usia SD telah mampu mengelompokkan benda dan memahami hubungan antar benda tersebut, namun anak tidak dapat membayangkan langkah-langkah melakukan tindakan operatif yang abstrak. Anak akan melakukan tindakan operatif disertai nalar yang logis, sepanjang nalar tersebut bisa diterapkan pada sesuatu yang spesifik dan konkret.

Berdasarkan pernyataan diatas dibutuhkan kemampuan guru yang dapat merancang pembelajaran mata pelajaran matematika yang kreatif, inovatif, dan dapat menghubungkan konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dimengerti peserta didik secara nyata/konkret. Hal ini tentunya berkaitan sangat erat dengan model, media, dan metode yang dipergunakan guru dalam mengajarkan pembelajaran matematika. Media ajar dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan yang bisa merangsang atau menstimulasi ketajaman perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik sampai pada akhirnya dapat menumbuhkan semangat peserta didik agar terus belajar. Media juga sangat bermanfaat untuk membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.

Berdasarkan prasiklus dalam pembelajaran matematika tentang pecahan senilai yaitu dengan materi pecahan menentukan pecahan senilai dengan

perkalian dan pembagian yang dilakukan pada 8 November 2022, diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu masih menggunakan metode yang konvensional, guru masih berperan sebagai pusat perhatian (*teacher centered*) sehingga pembelajaran terkesan didominasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran kurang dilibatkan secara aktif, dan selama pembelajaran tidak ada media yang digunakan. Peserta didik terlihat kebingungan dengan materi yang diajarkan. Mereka bingung menangkap konsep pecahan apalagi untuk menentukan pecahan senilai. Contohnya saat menentukan pecahan senilai dari dua pecahan. Pecahan pertama bernilai $\frac{2}{4}$ dan pecahan kedua bernilai $\frac{4}{8}$, peserta didik masih kebingungan dalam menentukan kedua pecahan tersebut apakah kedua pecahan tersebut senilai atau tidak, karena tidak adanya media yang konkrit yang digunakan saat menjelaskan pecahan tersebut.

Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus dengan membagikan soal prates matematika materi pecahan yaitu menentukan pecahan yang senilai dengan cara perkalian dan pembagian kepada peserta didik kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu. Hasil observasi dan prasiklus menunjukkan ada 15 peserta didik yang sudah berhasil memenuhi kriteria atau sesuai ketuntasan minimal (KKM) bidang studi matematika, namun masih terdapat sebanyak 13 siswa belum mencapai KKM. Melihat hal tersebut, maka diperlukan perbaikan pembelajaran sehingga ada perubahan tentang aktivitas untuk peserta didik dan aktivitas untuk guru menjadi lebih baik.

Berdasarkan fakta tersebut diperlukan sebuah solusi pemecahan masalah yang sesuai atau tepat. Salah satu solusinya yaitu dapat menggunakan media pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika pada materi menentukan pecahan senilai, yaitu dengan memakai media kartu domino matematika. Merujuk dari (Yurdan et al., 2016) penggunaan media belajar kartu domino sangat layak untuk diterapkan pada peserta didik SD dengan materi bilangan pecahan, konsep bilangan akan mudah dipahami peserta didik menggunakan kartu domino pecahan. penelitian terdahulu dilakukan oleh (Sari et al., 2019) dengan judul

”Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 40 Kota Bengkulu” menunjukkan hasil bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran dengan kartu domino matematika bilangan pecahan bisa meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dan mampu lebih memahami konsep bilangan pecahan, peserta didik juga tidak merasakan bosan karena peserta didik dalam belajarnya dapat sambil bermain dengan menggunakan kartu domino matematika.

Kartu domino matematika dipilih karena mudah digunakan, mudah didapat dan dibuat, tidak berbahaya, dan cocok untuk media pembelajaran. Kartu domino matematika digunakan selama proses pembelajaran, cara menggunakannya adalah sama dengan cara bermain kartu domino pada umumnya. Selain alasan tersebut, menggunakan kartu domino matematika selama pembelajaran akan dapat membuat peserta didik lebih antusias untuk belajar, karena aktivitas yang mereka lakukan selayaknya sedang bermain kartu domino.

Penggunaan media kartu domino matematika diharapkan mampu menjadi sarana dalam menkonkritkan konsep mengenai pecahan sehingga tujuan dan rencana dari kegiatan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika dengan materi pecahan senilai pada peserta didik kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu

METODE

Pendekatan pada penelitian ini yang dipakai adalah pendekatan menggunakan penelitian kualitatif. Jenis pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan dalam penelitian peserta didik ini menggunakan cara atau model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, dalam (Hariri et al., 2017) yang terdiri atas empat komponen disetiap siklusnya. Empat dari komponen tersebut adalah perencanaan, kemudian pelaksanaan, dilanjutkan observasi, dan terakhir adalah refleksi. Pada penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pada setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan

siklus II berpedoman pada hasil refleksi pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Peneliti sebagai perancang kegiatan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengumpul data, kemudian penganalisis data, yang terakhir adalah pelapor hasil penelitian, dan penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas sebagai pengamat (*observer*).

Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik dari kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu dengan total jumlah 28 peserta didik. Data penelitian ini riil berupa keterlaksanaan proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika. Data keterlaksanaan pembelajaran terdiri atas data tentang penerapan media kartu domino pecahan matematika, data aktivitas pendidik selama pembelajaran, dan data dari hasil kegiatan belajar peserta didik pada bidang studi matematika materi pecahan senilai dengan memanfaatkan media kartu domino matematika pada masing-masing siklus, dengan sumber data dari pendidik dan peserta didik kelas IV-C.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, tes, dan pengambilan dokumentasi. Data untuk menjawab rumusan masalah tentang penerapan pembelajaran menggunakan kartu domino matematika yang berasal dari aktivitas guru dan para peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan sarana kartu domino matematika. Sedangkan yang digunakan untuk menjawab pada rumusan masalah tentang peningkatan hasil belajar berasal dari data tes individual yang dilakukan diakhir pembelajaran. Data yang dianalisis dilakukan dengan meliputi reduksi data, menyajikan data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan prasiklus, permasalahan yang ditemukan di kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu adalah guru masih mendominasi pembelajaran (*teacher centered*), tidak tersedianya media belajar, antusiasme peserta didik belajar yang masih rendah, metode pembelajaran yang masih konvensional yaitu ceramah, dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dalam kegiatan belajar matematika. Hasil

evaluasi pada kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa 15 peserta didik mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) bidang studi matematika, dan sebanyak 13 peserta didik masih belum nanou mencapai nilai KKM.

Pelaksanaan siklus satu belum berjalan dengan maksimal. Peneliti yang bertindak sebagai guru juga belum memberikan performa mengajar yang baik sebab ada beberapa langkah pembelajaran yang tidak dilaksanakan. Antara lain:

1. Guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik.
2. Guru tidak memfasilitasi peserta didik untuk bertanya.
3. Guru tidak meberikan penguatan secara maksimal.
4. Guru kurang maksimal dalam mendemonstrasikan cara bermain kartu domino matematika khususnya pada bagian menentukan pecahan senilai.

Aspek aktivitas peserta didik, pembelajaran juga belum berlangsung dengan baik, hal tersebut terlihat dari:

1. Peserta didik belum memahami betul penggunaan kartu domino matematika dalam pembelajaran secara maksimal.
2. Masih terlihat peserta didik yang tidak fokus pada kegiatan pembelajaran di kelompoknya.
3. Masih terlihat peserta didik yang merasa kebingungan saat mengerjakan soal tentang menentukan pecahan senilai, meskipun sudah menggunakan kartu domino matematika.
4. Peserta didik masih belum bisa melaksanakan pembelajaran menggunakan kartu domino matematika secara mandiri.

Hasil dari kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan oleh para peserta didik pada siklus satu memiliki nilai rata-rata yang sudah mencapai KKM, yaitu sebesar 71,1%. Namun demikian, persentase ketuntasan belajar klasikal hanya 67,9%.

Pelaksanaan pembelajaran di siklus dua dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus satu. Hasil observasi dari pelaksanaan pembelajaran di siklus dua menunjukkan perubahan yang lebih baik. Hasil pengamatanyang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru pada siklus dua sebagai berikut:

1. Guru telah mampu mengendalikan kelas dengan sangat baik.

2. Guru memfasilitasi dan memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk berpendapat atau bertanya.
3. Penguatan telah diberikan dengan maksimal.
4. Guru membimbing peserta didik di setiap kelompok dengan baik. Namun demikian menurut guru kelas sebagai *observer*, peneliti dinilai masih belum maksimal dalam mendemonstrasikan cara bermain kartu domino matematika, khususnya pada bagian pengurangan pecahan.

Aktivitas peserta didik juga mengalami perubahan menjadi lebih baik, antara lain:

1. Peserta didik telah memahami betul permainan secara keseluruhan.
2. Peserta didik fokus dalam pembelajaran menggunakan kartu domino matematika.
3. Tidak ada peserta didik yang bingung dengan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan.
4. Peserta didik juga lebih antusias dan aktif menghitung perkalian dan pembagian pecahan senilai secara mandiri.

Hasil belajar di siklus dua menunjukkan nilai rata-rata 74,6%. Persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 82,1%. Temuan data penelitian yang diperoleh di siklus satu dan dua yaitu:

1. Penggunaan kartu domino matematika terbukti berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik pada pelajaran matematika dengan materi menentukan pecahan senilai dikali dan dibagi.
2. Peserta didik aktif dan sangat antusias untuk ikut dalam kegiatan belajar dan pembelajaran matematika menggunakan kartu domino matematika.
3. Terjadi peningkatan aktivitas guru, yang semula 80% menjadi 100%.
4. Terjadi peningkatan signifikan aktivitas peserta didik didalam melaksanakan pembelajaran, yang semula 79,25% menjadi 88,4%.
5. Hasil belajar peserta didik dalam menentukan pecahan senilai dengan cara dikali dan dibagi pada pelajaran matematika meningkat, terbukti dari nilai rata-rata keals yang terus mengalami peningkatan, yaitu pada tahap pratindakan hanya 61,7%, di siklus satu menjadi 71,1%, dan di siklus dua meningkat menjadi 74,6%.

6. Persentase tingkat ketuntasan belajar klasikal meningkat, yaitu pada tahap pratindakan sebesar 53,6%, di siklus satu mencapai 67,9%, dan di siklus dua mengalami peningkatan lagi menjadi 82,1%. Persentase tingkat ketuntasan belajar mengalami kenaikan menjadi lebih baik, dan memenuhi standart minimal yaitu $\geq 80\%$ sehingga penelitian ini dapat dihentikan. Persentase dari ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 82,1% telah memenuhi kategori yang sangat baik. Berikut ini adalah tabel paparan data-data selama penelitian ini berlangsung.

Tabel 1. Paparan Data Hasil Penelitian

No.	Aspek	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas guru (%)	-	90	100
2.	Aktivitas siswa (%)	-	88,7	95,6
3.	Nilai rata-rata kelas	61,7	71,1	74,6
4.	Ketuntasan belajar (%)	53,6	67,9	82,1

Penerapan Media KADOMA (Kartu Domino Matematika) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Senilai Peserta Didik Kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sebuah alat untuk dapat menyalurkan pesan atau informasi pendidikan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dikelas, dalam rangka mengefektifkan interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat merangsang perhatian dalam kegiatan pembelajaran peserta didik (Atapungkan, 2016). Penggunaan media pembelajaran diintegrasikan dengan tujuan, materi pembelajaran, kondisi peserta didik dan lingkungan dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Setiawan et al., 2016).

Penerapan sarana kartu domino matematika dalam proses pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai dilaksanakan dalam upaya pengkongkritan konsep matematika yang abstrak. Hal ini dilakukan sesuai dengan karakteristik

peserta didik usia SD yang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Penggunaan media kartu domino matematika dilakukan saat kegiatan inti pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus satu masih tampak beberapa peserta didik mengalami kebingungan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan kartu domino matematika. Selain itu, terdapat juga peserta didik yang belum terampil menentukan pecahan senilai dengan cara perkalian dan pembagian karena terganjal penguasaan perkalian dan pembagian bilangan. Hal itu yang menyebabkan ketidakmampuan peserta didik dalam peoseskegiatan pembelajaran. Selain itu terdapat peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran, dan hanya melihat teman sekelompoknya yang menghitung sehingga terkesan hanya ikut-ikutan.

Pelaksanaan pembelajaran siklus dua, kartu domino matematika tetap digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada tahapan inti pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran disiklus dua tampak peserta didik yang mulai terbiasa dengan penerapan media tersebut didalam pembelajaran, peserta didik sudah terlihat aktif dalam pembelajaran secara mandiri. Aturan yang dilakukan saat menggunakan kartu domino matematika antara siklus satu dan siklus dua tidak ada perbedaan yang kentara. Hanya saat pembelajaran disiklus dua, kegiatan pembelajaran ditambah dengan kegiatan pertandingan antar pemenang perwakilan dari lima kelompok pertama yang menang. Penambahan kegiatan siklus dua ini ternyata, mampu meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Peningkatan Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan KADOMA (Kartu Domino Matematika) pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan terlihat penggunaan sarana kartu domino matematika dalam belajar matematika materi pecahan senilai menunjukkan peningkatan dari tahap prasiklus sampai siklus berakhir. Selain hasil peningkatan belajar yang terjadi pada peserta didik juga pada aktivitas antara guru dan peserta didik. Aktivitas guru dan peserta didik dinilai menggunakan standar penilaian proses ditandai dengan observasi yang

dilakukan oleh seorang guru kelas sebagai *observer*. Merujuk pada (Widiyanto & Istiqomah, 2020) menjelaskan bahwa penilaian dalam proses belajar adalah upaya guru untuk memberikan nilai terhadap aktivitas belajar-mengajar yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Lebih lanjut (Megawati et al., 2021) menjelaskan bahwa keberhasilan seorang peserta didik belajar tidak hanya diukur dari kelulusannya dari sesuatu atau keseluruhan tes, akan tetapi juga terbentunya pribadi atau sikap yang kita inginkan sesuai dari tujuan yang telah ditetapkan. Terutama keterlibatan guru juga menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Guru sebagai pengelola pembelajaran memiliki peran memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara maksimal (Irvan et al., 2016). Seorang guru juga memiliki kompetensi pedagogik maksudnya seorang guru harus memiliki seni dalam mengajar, guru dituntut untuk kreatif dalam membuat media pembelajaran, memilih strategi model pembelajaran yang menyenangkan, serta seorang guru harus inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya (Megawati et al., 2021).

Hasil penelitian ini menggunakan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai, diperoleh nilai kegiatan guru selama berlangsungnya pembelajaran siklus I menunjukkan persentase aktivitas guru 90%, dan sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Nilai kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan sarana kartu domino matematika juga meningkat, yang pada siklus I menunjukkan persentase aktivitas peserta didik 79,25% menjadi 88,4% pada siklus II.

Berdasarkan hasil uraian di atas, penerapan pembelajaran menggunakan kartu domino matematika telah dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik dengan baik. pendidik sudah menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan kartu domino matematika dengan maksimal dan optimal yang mempunyai dampak pada kegiatan peserta didik yang juga menjadi sangat baik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan sangat antusias dalam mengikuti seluruh proses kegiatan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar Matematika dengan materi pecahan senilai menggunakan KADOMA (Kartu Domino Matematika) pada siswa kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama tahap prasiklus, siklus satu, dan siklus dua telah terjadi peningkatan. Peningkatan terjadi secara bertahap mulai dari tahapan pratindakan atau sebelum menerapkan media kartu domino matematika, dan sesudah menerapkan media domino matematika pada pembelajaran pecahan senilai disiklus satu dan disiklus dua. Berdasarkan hasil belajar disiklus satu diperoleh nilai rata-rata pada peserta didik pada saat prasiklus sebesar 61,7 meningkat menjadi 71,1 disiklus dua. Hasil ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal juga mengalami sebuah peningkatan, hal ini ditunjukkan dari hasil persentase ketuntasan yaitu pada tahap pratindakan sebesar 53,6% menjadi 67,9% pada siklus I.

Kemudian disiklus dua hasil nilai belajar peserta didik memiliki nilai dengan rata-rata 74,6. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik juga meningkat menjadi 82,1%. Dari tiga tahap tersebut diperoleh hasil belajar Matematika dengan materi pecahan senilai mengalami sebuah peningkatan dari tahap prasiklus ke-siklus satu sebesar 14,3% dan dari siklus satu ke-siklus dua mengalami kenaikan 14,26%. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan (Afifah, I., & Sopiany, 2017) dengan judul "Penggunaan Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bilangan Pecahan Kelas V SDN 16 Pulau Karam Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2016/2017" yang menginformasikan bahwa dengan menggunakan media atau sarana permainan kartu domino pada bab bilangan pecahan senilai mampu meningkatkan kemampuan dan hasil nilai belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan media kartu domino matematika dalam proses pembelajaran matematika pada materi atau bab pecahan senilai telah dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase kegiatan pendidik atau guru yaitu pada siklus satu sebesar 80% mengalami peningkatan disiklus ke-dua menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Persentase aktivitas peserta didik juga meningkat, pada siklus

satu sebesar 79,2% menjadi 88,4% dengan kategori sangat baik.

Terjadi peningkatan hasil pembelajaran matematika bab atau materi pecahan senilai pada peserta didik kelas IV-C SDN Mojorejo 01 Batu. Terbukti dari hasil nilai peserta didik pada siklus satu rata-rata 71,1 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 67,9% meningkat disiklus dua dengan nilai rata-rata 74,6 dengan persentase ketuntasan nilai belajar mencapai 82,1%.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, pada peneliti ini memberikan beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai sebuah pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar:

1. Guru hendaknya menerapkan proses pembelajaran yaitu menggunakan multi metode serta multi media dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, salah satunya yaitu dengan menggunakan sarana atau media kartu domino matematika dalam pembelajaran materi pecahan senilai.
2. Guru hendaknya mampu berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan mampu melibatkan semua peserta didik dengan secara aktif didalam proses kegiatan pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan bagi para peserta didik.
3. Bagi peneliti lanjutan, hendaknya saat menemui kesalahan konsepsi atau ketidakpahaman peserta didik mengenai pecahan ataupun materi matematika yang lain, hendaknya segera diperbaiki dengan memberikan serangkaian tindakan atau bentuk perlakuan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, I., & Sopiany, H. M. (2017). *PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BILANGAN PECAHAN KELAS V SDN 16 PULAU KARAM KABUPATEN PESISIR SELATAN TAHUN AJARAN 2016/2017*, 87(1,2), 149–200.

Atapungkang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media

Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.

- iii, B. A. B., Pendekatan, A., & Penelitian, J. (n.d.). *No Title*. 36–48.
- Megawati, Meiyetti, & M. Surip. (2021). Menjadi Guru Yang Kreatif dan Inovatif Di Masa Depan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021, Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 1–6.
- Patma Sari, Y., & Wasitohadi, W. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika Siswa Kelas 4 Sd N Kopek Kecamatan Godong. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 166. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.355>
- Penelitian, A., Kelas, P. T., Sd, I. I. I., & Bendungan, N. (2016). *214 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke-5 2016*. 214–226.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sari, Y. Y., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2019). *MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN PECAHAN PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV*.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. (2020). Evaluasi Penialian Proses dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 51–61. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5385>