



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1
Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan)

Siti Minatul Maula¹, Arrofa Acesta², Febby Fajar Nugraha³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan^{1,2,3}
Jl. Cut Nyak Dhien No.36A Cijoho, Kuningan

Email: sitiminatulmaula@gmail.com¹, arrofa.acesta@uniku.ac.id², febbyfajar@uniku.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 07-06-2023
Direvisi: 02-07-2023
Dipublikasikan: 01-09-2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar; Kartu
Domino.

Keywords:

Learning Outcomes;
Domino Cards.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang menggunakan kartu domino dengan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan papan kartu pecahan, serta untuk membandingkan perolehan hasil belajar siswa (Gain) pada kelas yang menggunakan kartu domino dengan hasil belajar siswa di kelas. kelas menggunakan papan kartu. Dengan subjek penelitian di SDN 1 Awirarangan dengan sampel 26 siswa kelas kontrol dan 24 siswa kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa desain penelitian Quasi Eksperimental dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan penilaian tingkat pengetahuan hasil belajar siswa didapatkan melalui uji *pretest*, dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino ini cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media kartu domino lebih efektif dibandingkan dengan media papan kartu pecahan.

Abstract

The purpose of this study was to compare student learning outcomes in Mathematics subject using domino cards with student learning outcomes in classes using fractional card boards, as well as to compare student learning outcomes (Gain) in classes using domino cards with student learning outcomes in the classroom. class using the card board. With research subjects at SDN 1 Awirarangan with a sample of 26 control class students and 24 experimental class students. This study used a quantitative method in the form of a Quasi-Experimental research design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. This study uses a test instrument to assess the level of knowledge of student learning outcomes obtained through the pretest test, with data collection techniques, namely using tests and documentation. Data analysis techniques in this study used the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. It can be concluded that this domino card learning media is suitable to be applied in learning to improve student learning outcomes, because domino card media is more effective than fraction card board.

Pengutipan APA:

Maula, Siti M, Acesta, A & Nugraha, Febby F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2981>

© 2023 Siti Minatul Maula¹, Arrofa Acesta², Febby Fajar Nugraha³
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Cut Nyak Dhien No.36A Cijoho, Kuningan
Email : sitiminatulmaula@gmail.com

ISSN 2541-6855 (Online)
ISSN 2541-0199 (Cetak)

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh pembelajaran dengan cara yang mencakup ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai kejadian psikologis internal. Perubahan dalam kognisi atau pengetahuan memicu peristiwa tersebut, yang selanjutnya memengaruhi perilaku. Tingkat pemahaman terhadap sesuatu yang dipelajari, yang kemudian dapat diketahui melalui ujian, menentukan perilaku belajar seseorang, (Susanto, 2015).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Bakat siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, aspek sosial ekonomi, fisik, dan psikologis adalah beberapa faktor penentu internal. Pengaruh lingkungan, khususnya kualitas pengajaran, termasuk di antara mereka yang mempengaruhi siswa secara mandiri. Tak perlu dikatakan bahwa seorang guru harus mempertimbangkan bagaimana mengemas materi secara efektif di kelas jika mereka berharap untuk mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar adalah melalui penggunaan media yang menarik, yang dapat meningkatkan semangat, keaktifan, dan fokus belajar siswa.

Pada paragraf kedua Bab III Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan, "Media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan isi mata pelajaran." Media pembelajaran sangat penting untuk mentransfer informasi selama kegiatan belajar mengajar. Materi pelajaran matematika merupakan salah satu bahan pelajaran yang

dapat digunakan dengan media pembelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Materi Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menunjukkan bahwa struktur kurikulum untuk SD/MI, SDLB atau Paket A terdiri dari delapan muatan topik, termasuk muatan mata pelajaran Agama, Pendidikan, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA.

Menurut Rusffendi dalam Kusri (2014), matematika adalah disiplin deduktif yang menerima generalisasi berdasarkan pembuktian deduktif daripada generalisasi induktif. Sementara itu, Susanto (2013) menegaskan bahwa matematika adalah ilmu yang dapat memajukan kemampuan penalaran, membantu pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, serta memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Konsep matematika karenanya bersifat abstrak. Penalaran logis digunakan untuk mengembangkan kebenaran matematika. Pelajaran matematika didasarkan pada ilmu yang telah disusun dan diatur secara logis. Kurikulum 2013 Kemendikbud sangat menekankan unsur pedagogik kontemporer dalam pembelajaran, termasuk metode ilmiah.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan PLP II proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas V SDN 1 Awirarangan peneliti menemukan beberapa masalah yaitu, guru hanya mengajarkan topik tanpa mengajak siswa untuk menemukan konsep-konsep matematika, dan tidak menjadikan matematika sebagai kegiatan yang sungguh-sungguh. Ditemukan juga bahwa banyak siswa yang malas menyelesaikan soal latihan, menyelesaikan tugasnya, dan umumnya siswa baru menulis setelah soal

selesai.

Siswa tidak dapat menerima penjelasan guru karena pada umumnya mereka menganggap matematika sebagai topik yang sulit dan membosankan. Banyak di antara mereka yang berkeliaran di kelas, membuat kesal temannya, dan perilaku lainnya akibat ketidakpahaman guru dalam memperkenalkan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 dengan guru wali kelas V SD Negeri 1 Awirarangan, didapatkan informasi bahwa hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) pada muatan matematika materi pecahan yang didapatkan oleh siswa masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor :

Faktor yang pertama berasal dari siswa, Siswa adalah sumber pertama dari komponen pertama, karena mereka adalah orang-orang yang berbicara sendiri saat belajar dan masih menunjukkan sedikit minat pada materi yang dibahas dalam matematika, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa hanya setengah dari 26 siswa yang hadir yang terlibat, proses belajar. Selain itu, siswa merasa kesulitan untuk memecahkan masalah tanpa bantuan alat pembelajaran seperti buku pelajaran dan media lainnya. Pemanfaatan alat dan media pengajaran saat pembelajaran terhambat oleh kurangnya sumber belajar menjadi persoalan kedua. Hal ini terlihat pada pembelajaran di SD Negeri 1 Awirarangan, dimana tidak semua guru memanfaatkan media atau alat peraga.

Permasalahan ketiga adalah banyak guru yang tidak menggunakan model pembelajaran mutakhir saat mengajar, melainkan hanya menggunakan pendekatan ceramah dan diskusi. Kegiatan mengajar guru termasuk

memperkenalkan proses pemecahan masalah kepada kelas sebelum memberikan lembar kerja atau buku siswa dengan sejumlah pertanyaan untuk diselesaikan. Siswa menjadi bosan dan tidak tertarik karena pembelajaran matematika terlihat membosankan. Agustina (2018) menulis dalam jurnalnya bahwa 31,54% siswa kesulitan menjawab soal karena lupa jawabannya atau menggunakan rumus yang salah. Selain itu, karena sulit untuk menjawab pertanyaan sendiri, anak seringkali hanya meniru dan menggandakan jawaban saat belajar (Rahaju & Hartono, 2017).

Adanya permasalahan diatas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari hasil PAS yang peneliti dapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Awirarangan masih rendah.

Tabel 1. Data Hasil PAS Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Awirarangan

KKM	Kelas	
	VA	VB
<70	14 (56%)	10 (45%)
>70	10 (44%)	16 (55%)
Jumlah Siswa	24	26

(Sumber: Data dari SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan)

Dengan berusaha memahami masalah, mengembangkan solusi, mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator, dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran harus dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematisnya dan memaksimalkan minat belajar siswa. Memanfaatkan masalah yang menantang untuk melakukan pembelajaran adalah salah satu cara untuk menyiasatinya. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran ini. Cara guru memasukkan media dan sumber belajar ke

dalam RPP akan meningkatkan hasil belajar.

Media pendidikan diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajarannya. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media pembelajaran dan permainan secara bersama-sama dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang aktif. Untuk membuat pilihan yang terbaik, masalahnya harus diperhitungkan. Hal ini sesuai dengan keputusan untuk menggunakan kartu domino sebagai alat pembelajaran untuk membantu siswa menjadi mahir dalam materi yang berhubungan dengan pecahan.

Menurut Muryaningsih & Irianto (2015), permainan kartu domino dengan lingkungan belajar yang menyenangkan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa dapat mengasah atau menggunakan pikirannya untuk memecahkan masalah dengan bermain permainan domino, khususnya soal-soal yang ada di kartu. Alhasil, permainan kartu domino diadaptasi menjadi media permainan.

Pada umumnya kartu domino dimodifikasi menjadi kartu domino. Bergantung pada subjek yang dipelajari, pertanyaan atau jawaban digunakan sebagai pengganti titik-titik pada kartu domino. Tim yang disebut Kartu Domino dapat dimainkan dalam kelompok yang terdiri dari dua hingga empat pemain. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan dibagikan. Poin diberikan kepada kelompok domino pintar yang bergerak paling cepat dan akurat. Tim yang mencetak poin terbanyak memenangkan pertandingan. Oleh karena itu, penggunaan kartu domino diperkirakan akan meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan menarik perhatian mereka pada

matematika. Menurut Dahlan (2018), mengajar dengan kartu domino membuat siswa lebih terlibat, inventif, mandiri, kooperatif, dan termotivasi untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian Quasi Eksperimental Design yang bersifat Kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2017) didalam penelitian kuantitatif, penelitian ini memilih jenis metode eksperimen, dimana metode penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari sebuah perbedaan perlakuan terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *None Equivalet Control Grup posttest – pretest deign*. Menurut Sugiyono (2013), sampel desain ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kartu Domino dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol yang menggunakan kartu pecahan.

Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN 1 Awirarangan yang beralamat di JL. Eyang Weri, Awirarangan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Awirarangan tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri 2 kelas dengan jumlah total siswa 50 pada siswa kelas V. Teknik sumpling menggunakan purposive sampling, yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino yang berjumlah 26 siswa.

Prosedur Penelitian

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian, maka perlu yang terstruktur. Prosedur dari awal dirancang suatu prosedur penelitian tersebut merupakan arahan dalam pelaksanaan penelitian sampai akhir. Dengan harapan penelitian akan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam melaksanakan penelitian ini, prosedur penelitian dibagi dalam 3 tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian adalah mendapatkan data. Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah menentukan cara mengukur variabel penelitian dan alat pengumpulan data. Untuk mengukur variabel diperlukan instrumen penelitian dan instrument ini berfungsi untuk digunakan dalam mengumpulkan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data penelitian.

Teknik Analisi Data

Uji t

Uji hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rerata untuk menguji kesamaan antara dua rerata data, dalam hal ini antara data kelas eksperimen dengan kelas control, dengan rumusan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : \mu^1 = \mu^2$$

$$H_1 : \mu^2 \neq \mu^2$$

μ_1 : Renata skor kelas eksperimen

μ_2 : Renata skor kelas control

Kriteria untuk menentukan hipotesis menurut Sugiyono (2017: 273) sebagai berikut :

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak : Tidak terdapat perbedaan
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima : Terdapat perbedaan

N-Gain

Menurut (Hake dalam Sundayana, 2014 : h. 151) “Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan”. Maka untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dihitung dengan rumus menurut Arikunto (2015 : 162) yaitu :

$$N-Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{pre} = Skor *Pretest*

$S_{postest}$ = Skor *Posttest*

S_{maks} = Skor maksimal ideal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kedua kelas tersebut dilakukan pretest (tes awal). Data untuk kelas Eksperimen kelas VA

sebanyak 24 Siswa dan data pretest untuk kelas Kontrol kelas VB sebanyak 26 siswa, kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keberhasilan proses pembelajaran. Adapun nilai yang diperoleh dari hasil penelitian, sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

K	N	Total Nilai	Min	Max	Rata-Rata	SD
E	24	1397	39	80	58,5	13,6
K	26	1020	25	65	45,80	11,97

Sumber : SDN 1 Awirarangan

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kelas Kontrol yang menggunakan media Papan Kartu Pecahan diperoleh jumlah responden sebanyak 26 siswa, mendapatkan total nilai 1020 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 65 serta nilai rata-rata 45,80 dan simpangan deviasinya 11,97. Sedangkan pada kelas Eksperimen yang menggunakan media Kartu Domino diperoleh jumlah responden sebanyak 24 siswa, mendapatkan total nilai sebesar 1397 dengan nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 80, dengan nilai rata-rata 58,5 dan simpangan deviasi 13,6.

Setelah dilakukan proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan media yang berbeda, pada kelas VA kelas eksperimen yaitu menggunakan media Kartu Domino dengan jumlah 24 siswa sedangkan kelas VB kelas Kontrol dengan jumlah 26 siswa menggunakan media Papan Kartu Pecahan maka dilakukan post-test (Tes akhir) untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan hasil belajar siswa tersebut berikut ini disajikan dalam bentuk tabel deskripsi post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 3. Deskripsi Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

K	N	Total Nilai	Min	Max	Rata-Rata	SD
E	24	1924	70	90	66,5	4,96
K	26	1600	60	80	69,3	10,7

Sumber : SDN 1 Awirarangan

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa kelas Kontrol yang menggunakan media Papan Kartu Pecahan diperoleh jumlah responden sebanyak 26 siswa, mendapatkan total nilai 1600 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80 serta nilai rata-rata 69,3 dan simpangan deviasinya 10,7. Sedangkan pada kelas Eksperimen yang menggunakan media Kartu Domino diperoleh jumlah responden sebanyak 24 siswa, mendapatkan total nilai sebesar 1924 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90, dengan nilai rata-rata 66,5 dan simpangan deviasi 4,96.

Data yang sudah diperoleh dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis dengan dilakukannya uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan uji prasyarat, dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji prasyarat selanjutnya yaitu homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut bersifat homogen. Data berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik pun dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji t dua sampel independent dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji T

Kelas	Rata-rata	V	Jumlah Siswa	T _{hitung}	T _{tabel}
K	61,5	10,07	24	4,13	1,68
E	80,1	4,96	26		

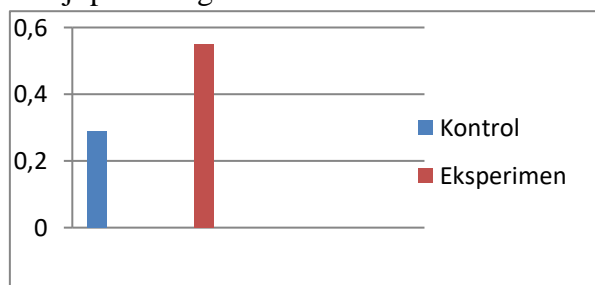
Sumber : SDN 1 Awirarangan

Berdasarkan tabel 4 dari hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4,13 > 1,68$, terletak pada daerah penerimaan H_0 ditolak maka H_1 diterima ($4,13 > 1,68$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, karena t_{hitung} ($4,13$) $>$ t_{tabel} ($1,68$). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka digunakan rumus N-Gain dari Hake. Berikut rekapitulasi hasil perhitungan N-Gain :

Tabel 5. Perhitungan N-Gain

Kelas	Pretest	Posttest	Gain	N-gain	Kriteria
E	58,5	66,5	23,43	0,55	Sedang
K	45,8	69,3	23,2	0,29	Rendah

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan data hasil *post-test* kemudian dihitung peningkatannya (N-Gain). Berdasarkan tabel 7 skor rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok kontrol yang dihitung berdasarkan N-Gain yaitu 0,29 yang termasuk kedalam kategori Rendah. Sedangkan skor rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen yang dihitung berdasarkan N-Gain yaitu 0,55 yang termasuk kedalam kategori sedang. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dari perbandingan N-Gain Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen tersaji pada diagram berikut :



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata N-gain

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan serta perbedaan peningkatan (gain) hasil belajar Matematika siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media Kartu Domino dengan menggunakan media Kartu Pecahan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Ngeri 1 Awirarangan pada kelas VA dan VB pada Mata Pelajaran Matematika materi Pecahan semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Dalam hal ini, perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest baik di kelas eksperimen yang menggunakan media Kartu Domino maupun di kelas control yang menggunakan media Kartu Pecahan.

Sebelum perlakuan diberikan kepada siswa, Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan pretest kepada kelas eksperimen yaitu kelas VB dan kelas kontrol yaitu kelas VA. Pemberian pretest ini bertujuan untuk mengetahui jika kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama dan berdistribusi normal. Hasil data pretest pada kelas eksperimen memperoleh total nilai =11397, nilai max=80, nilai min=39, rata-rata= 58,5 dan standar deviasi= 13,6. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh total nilai=1020, nilai max=60 dan nilai min=25, rata-rata =45,80 dan standar deviasi= 11,97. Maka dari itu, setelah melihat nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwasanya kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relative hampir sama mengenai materi yang akan disampaikan yaitu pada mata pelajaran matematika tentang pecahan.

Setelah mendapat data pretest, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas. Pada kelas eksperimen, memperoleh hasil $X^2_{hitung} (3,27) < X^2_{tabel} (7,81)$, dan untuk kelas kontrol memperoleh nilai $X^2_{hitung} (5,90) < X^2_{tabel} (7,81)$. Maka data penelitian dapat dikatakan normal, karena kedua $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Lalu setelah itu dilakukan uji homogenitas dan diperoleh data $F_{hitung} (0,51)$ sedangkan $F_{tabel} (2,41)$, data tersebut menyatakan bahwa data penelitian bersifat homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$. Selanjutnya, jika sudah diketahui bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama mengenai materi yang disampaikan, selanjutnya adalah memberikan perlakuan yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media Kartu Domino. Berbeda halnya dengan kelas kontrol, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media Kartu Pecahan. Kemudian, setiap kelas diberikan tes akhir (posttest). Hasil data posttest di kelas eksperimen memperoleh nilai total nilai=1924, nilai max=90, nilai min=70, rata – rata=66,5 dan standar deviasi= 4,96. Berdasarkan hasil posttest pada kedua kelas eksperimen maka dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan meningkat dibandingkan dengan hasil pretest. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muryaningsih & Irianto (2015) yang menyatakan bahwa permainan kartu domino dengan suasana belajar yang menyenangkan memudahkan siswa untuk memahami materi. Permainan domino membantu anak dalam mengasah atau menggunakan otaknya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya yaitu soal-soal yang terdapat pada kartu.

Adapun hasil posttest untuk kelas kelas kontrol diperoleh total nilai= 1600, nilai max=80, nilai min=60, rata-rata =69,3 dan standar deviasi= 10,7. Meskipun hasil posttest di kelas kontrol meningkat, tetapi peningkatannya yang terlihat tidak sebanyak yang terjadi di kelas eksperimen.

Setelah mengetahui hasil nilai dari data pretest dan posttest yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwasanya media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfajarianti (2017) yang menyatakan bahwa kartu domino dianggap mampu membangun siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Peningkatan ini terjadi secara signifikan pada kelas eksperimen yaitu di kelas VA, karena pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58,5 dan posttest 66,5. Adapun kelas kontrol, peningkatan hasil blajarnya tidak sebanyak di kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol memperoleh data hasil rata-rata pretest yaitu 45,8 dan posttest sebesar 69,3.

Langkah selanjutnya yaitu adalah langkah ketiga setelah diketahui hasil nilai pretest dan posttest, peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pengujian hipotesis pertama yaitu menguji hipotesis berbunyi “terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino dengan kelas kontrol yang menggunakan kartu Pecahan”. Hasil analisis hipotesis dengan menggunakan uji t pada test akhir (posttest) diperoleh $t_{hitung} (4,13) > t_{tabel} (1,67)$, maka data tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu domino dan siswa yang menggunakan media papan kartu pecahan, karena dengan menerapkannya media kartu domino siswa lebih senang, lebih aktif, dan tidak membosankan pada saat proses pembelajaran.

Pengujian hipotesis yang kedua yaitu untuk menguji hipotesis yang berbunyi “terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino dengan kelas kontrol yang menggunakan papan kartu Pecahan”. Hasil perhitungan N-gain pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata = 0,55 dan hasil dari uji N-gain kelas kontrol memperoleh rata-rata = 0,29. Maka dapat disimpulkan bahwasanya peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen berada pada kategori “Sedang” dikarenakan nilai akhirnya 0,55 dan peningkatan hasil belajarsiswa di kelas control beraada pada kategori “rendah” dikarenakan nilai akhirnya 0,29. Maka hipotesis diterima atau terdapat perbedaan peningkatan (gain) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode media kartu domino dan siswa yang menggunakan media papan ku pecahan.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen terjadi karena disebabkan oleh beberapa factor, salah satunya yaitu menerapkan media kartu domino . hal ini sejalan dengan pendapat Setya Auliyawati (2019) yang menjelaskan bahwa Media kartu domino merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menarik minat siswa untuk belajar. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar.

Permainan ini akan membantu anak dalam melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Dahlan (2018) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino telah membentuk siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, mandiri dan bekerjasama, serta lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut Penelitian yang dilakukan Agtha Tobing (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang positif karna mampu memberikan motivasi dan meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini menyatakan bahwa hasil-hasil penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian ini bahwa media kartu domino mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu domino disebabkan karena dalam proses pembelajarannya menyenangkan dan membuat siswa lebih semangat. Selain itu, pada saat peneliti melakukan penelitian ini tentu tidak semua hal berjalan dengan lancar dan baik. Ada beberapa kendala dan kesulitan pada saat melakukan penelitian ini salah satunya adalah durasi waktu. Menurut Septi Saraswati (2020) dalam skripsinya mengatakan bahwa saat menerapkan media pembelajaran kartu domino, siswa membutuhkan waktu yang cukup lam untuk mengerjakan soal test, dan permasalahan dalam penerapan media kartu domino yaitu kesulitan siswa dalam menyusun, dan menyelesaikan permainan dengan baik dan benar disebabkan karena siswa mengalami permasalahan dalam

penyelesaian soal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas V di SDN 1 Awirarangan di dapatkan hasil, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kartu Domino dengan yang menggunakan media Papan Kartu Pecahan. Dibuktikan dengan hasil hasil uji hipotesis *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa H_1 diterima. Kemudian dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai peningkatan *N-Gain* dengan kriteria sedang (0,55), sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai peningkatan *N-Gain* dengan kriteria rendah (0,29).

Peneliti berharap Guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media edukatif salah satunya media pembelajaran kartu domino, pada saat mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa baik dari segi kognitif siswa, keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan melatih siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu persoalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F. T. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* , Vol.3, No 9.
- Agustina, T. (2018). Analisis Kesalahan Dalam Mengerjakan Soal Cerita Tentang Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Ibtida"i*, 5(01), 115–132.
- Arifin, Z. (2014). Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan Joobsheet . *Yogyakarta*, Skripta.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Ke-2. *Jakarta* , Bumi Aksara.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(2), 137–145.
- Hanggara, A., dkk. (2018). Dasar-Dasar Statistika Manual dan SPSS . *Bandung* , Mujahid Press.
- Hartono, R. d. (2017). Pembelajaran Operasi Pecahan Dengan Kartu Domino Pintar . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 173–181.
- Irianto, M. (2015). Math Games Domino Effect on the Results of the Learning Math Fractions in Class IV SD Negeri 1 Kalikabong. *Journal of Basic Education Dynamics*, 7(2), 31–42.
- Kurniawan, A. P. (2015). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya .
- Kurniawan, A. W., dan Puspitaningtyas,Z. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. *Jakarta* , Pandiva Buku.
- Kusrini, d. (2014). Strategi Pembelajaran Matematika. *Universitas Terbuka*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Manadi, Y. (2012). Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru . *Jakarta: Gaung Persada Press*, hl 35.
- Nuraini, L. A. (2021). Analisis Learning Obstacle Siswa pada Materi Pecahan Senilai. *Journal of Elementary Education*, Volume 04 Number 05, September 2021.
- Nuryadi, dkk. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian . *Yogyakarta* , Sibuku Media .
- Pramana, K. A. B., dan Putra, D. B. K. N. S. (2018). Merancang Penilaian Autentik . *Bali*, CV Media Educations .
- Prasetya, B. N. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, Vol.5, No.04. Tahun 2016, Hlm 1-6.
- Purnomo, Y. (2015). Pebelajaran Matematika untuk PGSD. *Jakarta* , Erlangga .
- Rasyad, A. (2017). Media pembelajaran. *Jakarta* , Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. (2018). Metode dan Teknik Penyusunan Tesis . *Bandung* , Alfabeta .
- Setyawati, A. (2019). Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Model Make a Match dan

Permainan Kartu Domino Pintar . *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* , Vol.10, No. 2.

- Sudjana, N. (2010). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. *Bandung*, Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D. *Bandung* , Alfabeta .
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif kualitatif, dan R & D. *Bandung* , Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D. *Bandung* , Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D. *Bandung* , Alfabeta .
- Suprijono, A. (2015). Cooperative Learning. *Yogyakarta*, Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jakarta* , Kencana Prenada Media Group .
- Tobing, A. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK. *Medan*, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara .
- Vioreza, N. (2018). Korelasi Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu. *Jurnal Visipena* , Volume, 9(2), 330–341.
- Wirama, G. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS. *Sulawesi Selatan* , Universitas Cokromonoto Palopo .
- Yusuf, A. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, Volume 3, Nomor 2,.