

PENERAPAN MODEL PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN SISWA KELAS IV SDN SINDANGRESMI 2

Nurhasanah

Relawan Sekolah Guru Indonesia Dompot Dhuafa
zoelfymas@gmail.com / nurhasanah_1999@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 13 orang siswa terdiri dari 6 perempuan dan 7 laki-laki yang diajar oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Data hasil belajar yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan data hasil observasi dianalisis dengan analisis kualitatif. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif berupa persentase dan tabel frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa pada siklus I sebesar 69,31 dan pada Siklus II diperoleh skor rata-rata sebesar 84,54. Hasil ini menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 15,23. Data presentase ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 53,85 %, selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 84,62 %. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa telah tercapai hasil belajar siswa secara klasikal. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya permainan kartu domino pada materi perkalian siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar matematika, kehadiran, kesiapan dan keaktifan siswa dapat meningkat.

Kata kunci : Matematika, hasil belajar, permainan kartu domino perkalian

Abstract

This research is a Classroom Action Research that purposed to know by applying a game-model dominoes cards can improve the result of the test scores in students' Math on multiplications material of students grade fourth at SDN Sindangresmi 2. The subject of this research is students grade fourth at SDN Sindangresmi 2 first semester of Academic year 2015/2016 which totally 13 students that consist of 6 female students and 7 male students thought by researcher. This research is done as many as 2 cycles, each of them was held as many as 2 meetings. For taking the data was done by using the result of test scores in students' Math and observations. The data of the result of the test scores in students' Math were analyzed by using quantitative analysis, and the data of the observation were analyzed by qualitative analysis. Analysis that used was statistic-descriptive analysis which is percentage and frequency. These results show that average grade 69,31 in the first cycle and in the second cycle was obtained average grade 84,54. These results show an increase from the first cycle of 15,23. The percentage of completeness of data classes has also increased. In the first cycle is 53,85 % and the second one is 84,62 %. Based on the analysis of the data shows that the result of the test scores has reached classically. From the result of this research can be concluded that applying a game-model multiplication dominoes cards on multiplication material of students grade fourth at SDN Sindangresmi 2 in learning, that the result of the test scores in students' Math, presents, readiness and also students' activity can improve.

Keywords: Math, result of the test scores, game-model of multiplication dominoes cards

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang

pendidikan baik tingkat dasar, menengah maupun tingkat atas. Matematika juga masih menjadi pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa sehingga prestasi belajar matematikapun belum menunjukkan hasil yang optimal. Menurut Mulyana (2001) menyatakan bahwa nilai matematika berada

pada posisi paling bawah sehingga tidak heran jika nilai matematika sering dianggap sebagai tolak ukur kecerdasan anak.

Dalam pembelajaran matematika sering kali didapatkan bahwa siswa masih sukar menerima dan mempelajari matematika, bahkan ada siswa yang mengeluh karena pelajaran matematika yang begitu membosankan, tidak menarik dan susah dipahami. Ada juga siswa yang beranggapan bahwa matematika itu sulit, hal ini bisa jadi dikarenakan pembelajaran yang monoton dan terlalu menekankan pada hafalan sehingga siswa merasa terbebani. Masalah semacam ini tentunya akan sangat mengganggu keberlangsungan pembelajaran jika momok menakutkan pada pembahasan mata pelajaran ini terus bertumpu pada pola pikir anak didik.

Permasalahan juga terjadi di SDN Sindangresmi 2 Kecamatan Sindangresmi yang mana pada saat proses pembelajaran tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang ada seperti nilai ulangan harian, nilai UTS dan UAS siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 hanya mencapai rata-rata sebesar 50. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi perkalian masih tergolong rendah.

Pada umumnya, selama ini proses pembelajaran yang digunakan oleh para guru adalah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Menurut Yuwono (2001:2) mengemukakan bahwa pengajaran matematika secara konvensional mengakibatkan siswa bekerja secara prosedural dan memahami matematika tanpa penalaran, selain itu interaksi antarsiswa selama proses belajar mengajar sangat kurang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 14 September 2015 di kelas IV SDN Sindangresmi 2 didapatkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM pada SDN Sindangresmi 2 adalah ≥ 70 . Hal itu dapat kita lihat dari hasil perolehan ulangan harian Matematika siswa khususnya materi perkalian yang masih tergolong rendah. Tabel 1 berikut menampilkan daftar nilai ulangan harian Matematika siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 semester 1 tahun ajaran 2015/2016.

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika kelas IV

No	Rentang nilai	Jumlah	Persentase (%)
1.	10-39	6	46,16
2.	40-59	1	7,69
3.	60-79	4	30,77
4.	80-100	2	15,38
Jumlah		13	100,00

(Sumber: SDN Sindangresmi 2)

Dari daftar tabel nilai diatas dapat dilihat hasil belajar siswa yang berupa ulangan harian Matematika khususnya materi perkalian dimana persentasi ketuntasan siswa yaitu 7 orang dari 13 orang siswa atau 54 % belum dinyatakan tuntas dengan nilai dibawah 60, sedangkan 6 orang siswa atau 46 % dari 13 orang siswa sudah mencapai ketuntasan dengan nilai diatas 60.

Dari data diatas menunjukkan bahwa SDN Sindangresmi 2 Kecamatan Sindangresmi mata pelajaran Matematika pada materi perkalian, gurunya sangat kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep matematika. Bahkan mereka juga tidak berkesempatan dalam menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru. Para siswa hanya diminta untuk menyalin apa yang dikerjakan oleh guru mereka.

Di sisi yang lain, siswa SD akan mudah memahami pelajaran ketika model pembelajarannya dengan benda yang konkrit dan tidak imajinatif. Hal inilah yang sering terlupakan bagi sebagian guru.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6).

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran, namun media yang cocok dipakai untuk kelas tinggi pada mata pelajaran Matematika materi perkalian seharusnya lebih konkrit. Media yang dimaksud misalnya seperti penggunaan kartu domino.

Domino merupakan permainan yang biasanya menggunakan kartu kecil berukuran 5x3 cm, biasanya memiliki sisi buruk yakni sebagai alat untuk bermain judi, tetapi pada kesempatan kali ini peneliti tidak menggunakan sisi itu untuk model pembelajaran, melainkan bentuk permainannya yang mudah dan sangat mengasyikkan jika dimainkan oleh siswa. Tentunya dengan memodifikasi bentuk muka kartu domino misalnya muka permainan diganti atau ditemplei materi pembahasan bilangan perkalian.

Ada beberapa penemuan masalah dikelas IV SDN Sindangresmi 2 dalam pembelajaran Matematika diantaranya kurangnya minat, motivasi dan semangat belajar siswa yang menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Semua ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran kurang menarik, guru menyampaikan materi hanya melalui penjelasan atau ceramah saja tanpa ada variasi dan tanpa menggunakan media.

Berdasarkan masalah yang ada maka dalam penelitian ini disusun kerangka pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan kartu domino pada pembelajaran Matematika. Adapun cara-cara pemecahan masalah tersebut yaitu: menganalisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, menentukan keterampilan proses yang diharapkan dimiliki siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih dan menentukan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media sesuai dengan

materi yang akan dibahas, merancang alat evaluasi yang tepat dari media dibuat sesuai dengan keterampilan proses yang diharapkan dimiliki siswa. Dalam penggunaan media siswa terlibat langsung dalam mendemonstrasikan media tersebut berdasarkan pengarahannya yang diberikan oleh guru dan kemudian menjelaskan langkah-langkah penggunaannya serta membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.

Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran diharapkan bisa memotivasi belajar siswa SDN Sindangresmi 2 yang akan mengakibatkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi perkalian.

Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003: 2)

Menurut Sardiman (2006:51) inti dari belajar adalah belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui oleh siswa. Dengan demikian agar terjadi belajar bermakna, konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif seseorang. Bila struktur kognitif ini jelas yang dapat mempertahankan kekuatan atau keberadaannya. Sebaliknya bila struktur kognitif tidak tersusun dengan baik, hal ini akan menghambat belajar bermakna dan penyampaian informasi baru.

Jika disimpulkan dari sejumlah pandangan dan definisi tentang belajar, menyatakan beberapa ciri umum kegiatan belajar yaitu sebagai berikut :

- Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.
- Hasil belajar yang dicapai itu selalu memunculkan pemahaman atau pengertian atau menimbulkan reaksi atau jawaban yang dapat dipahami dan diterima oleh akal.

2. Hasil Belajar Siswa

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidik, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to live together*, dan *learning to do*. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara menyeluruh baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. (Tim Penembangan MKDP:2011:140).

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar, maka hakekat dari hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Peserta didik adalah sasaran dalam belajar. Setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran di sekolah maka peserta didik suatu hasil belajar.

Menurut Dimiyati (2009:3) "Hasil belajar merupakan gambaran prestasi belajar dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya". Hasil belajar tersebut merupakan hasil interaksi tindak belajar yaitu mengalami proses untuk meningkatkan kemampuannya dan interaksi belajar yaitu membelajarkan siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui hasil belajar dan potensi yang dimiliki peserta didik setelah pembelajaran dilakukan melalui pengukuran dan penilaian. Untuk mengukur sampai dimana tingkat pengetahuan seseorang harus ada pengukur tertentu yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Ada 5 macam hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- Keterampilan Intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berfikir.
- Informasi Verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang disadari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Pada umumnya hasil belajar peserta didik merupakan perubahan yang terjadi pada perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (attitude). Ini berarti bahwa dengan berakhirnya suatu proses belajar,

maka seseorang atau siswa memperoleh suatu hasil belajar. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (cognitive), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (affective), sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (psychomotoric).

Dengan memperhatikan teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan pada proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Degeng (1997:1), pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Bertolak dari definisi tersebut pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang memberikan fasilitas belajar yang baik sehingga terjadi proses belajar. Pemberian fasilitas belajar bagi siswa memerlukan suatu strategi, yaitu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran matematika adalah kegiatan yang dipilih oleh pengajar (guru) dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas belajar sehingga memperlancar tujuan belajar matematika (Hudoyodalam Harmini, 2003:9).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dapat bermanfaat untuk membentuk pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan (Depdikbud, 1993).

Sejalan dengan fungsi pembelajaran matematika disebutkan tujuan umum pendidikan matematika di sekolah dasar adalah belajar bernalar, pembentukan sikap siswa, dan keterampilan dalam menerapkan matematika. Jadi dalam setiap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar guru tidak cukup hanya memahami konsep hafalan-hafalan, tetapi lebih dari itu guru harus lebih dapat membuat bagaimana nalar serta sikap siswa terbentuk. untuk itu guru wajib berupaya mengembangkan diri dalam profesinya.

Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan :

- topik yang sedang dibicarakan
- tingkat perkembangan intelektual peserta didik
- prinsip dan teori belajar
- keterlibatan aktif peserta didik
- keterkaitan dengan kehidupan peserta didik
- pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.

4. Perkalian

Perkalian berarti penjumlahan berulang dengan angka yang sama. (Drs. Mangatur Sinaga, MM, dkk, 2006 : 18)

Contohnya : 3 tumpukan buku yang masing-masing banyaknya 4 buku. Maka banyak seluruh buku adalah $4 + 4 + 4 = 12$. Penjumlahan berulang ini dapat ditulis sebagai $3 \times 4 = 12$

Perkalian dapat juga digambarkan sebagai pencacahan objek yang disusun di dalam persegi panjang (untuk semua bilangan) atau seperti halnya penentuan luas persegi panjang yang sisi-sisinya memberikan panjang (untuk bilangan secara umum).

Perkalian memiliki sifat sebagai berikut :

- Sifat Komutatif

Urutan dimana dua nomor dikalikan tidak menjadi masalah :

$$x \cdot y = y \cdot x$$

- Sifat Asosiatif

Pernyataan yang hanya melibatkan perkalian atau penambahan tidak terpengaruh dengan urutan operasi :

$$(x \cdot y) \cdot z = x \cdot (y \cdot z)$$

- Sifat Distributif

Identitas ini adalh sangat penting dalam menyederhanakan ekspresi aljabar.

$$x \cdot (y + z) = x \cdot y + x \cdot z$$

Operasi hitung seperti ini terutama pada konsep perkalian hendaknya dapat dikuasai sejak usia sekolah dasar antara 6 sampai 13 tahun. Operasi hitung perkalian ini bukan lagi taraf pengenalan bagi siswa kelas IV, namun setidaknya mereka harus lebih mengetahui dan mengenal konsep dasar perkalian lebih dalam. Sebab, hal ini nanti akan menjadi dasar pemahaman pada konsep perkalian pada tingkat yang lebih tinggi.

Konsep perkalian ini mendasari semua penerapan dalam kehidupan nyata. Contoh penerapan nyata adalah dalam bidang medis. Ketika kita mendapatkan obat dari dokter 3x2 berarti 3 kali dalam sehari (pagi, siang, malam) masing-masing 2 (pil). Bukan sebaliknya, 2 kali dalam sehari dengan masing-masing 3 (pil).

5. Media Kartu Domino

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6). Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002:6). Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, 2002: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian

rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dapat memotivasi siswa untuk giat dalam belajar, Sesuatu dapat dikatakan sebagai media apabila media tersebut digunakan dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran.



Gambar 1. Kartu Domino

Domino adalah semacam permainan kartu generic yang berjumlah 28 kartu, masing-masing terdiri dari balak/palang 1 sampai 6 dan diikuti oleh batu-batu lainnya. biasanya dimainkan oleh 4 orang saling berhadapan. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 5x3 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi atau pengganti angka. Domino bisa pula merujuk kotak-kotak kecil yang bisa ditata dan jatuh bersamaan. Disini, endol-endol merah tersebut dirubah dengan beberapa operasi perkalian sederhana. Manfaat permainan seperti ini sangat cocok digunakan dalam materi Perkalian siswa kelas IV SD Semester 1 KTSP.

Inti bermain kartu Domino adalah menghabiskan kartu yang ada ditangan sebelum pemain lain. Jika kartu yang dimainkan belum habis atau tidak habis maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan harus bertugas mengocok kartu.

Alat dan bahan membuat modifikasi kartu domino adalah sebagai berikut :

- Gunting
- Penggaris
- Pulpen atau pensil
- Kertas karton

Cara membuat atau aturan modifikasi kartu domino untuk media pembelajaran pada materi perkalian adalah sebagai berikut :

- Kartu domino biasanya berukuran 5x3cm, namun dalam penelitian ini diubah ukurannya menjadi 8x6 cm.
- Kartu domino yang berisi mata permainan diubah menjadi nilai bilangan perkalian (contoh : 2×3 dan 3×2).
- Setiap permainan terdiri dari satu set (28 buah kartu) untuk satu kelompok 4 pemain.
- Bilangan jawaban soal perkalian (jawaban soal kartu pertama adalah nilai benar untuk pertanyaan yang terdapat pada kartu terakhir).
- Peserta yang kartunya telah habis paling awal adalah peserta pemenang dalam satu kali

permainan dan tidak memiliki tugas untuk mengocok kartu serta mendapatkan reward atau hadiah.

Penerapan permainan kartu domino sebagai media pembelajaran sangat cocok digunakan untuk mata pelajaran Matematika pada materi perkalian. Sebab, dengan adanya media seperti ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV untuk menguasai konsep-konsep operasi hitung pada perkalian khususnya dalam perkalian bilangan 1 angka dengan 2 angka. Atau bahkan perkalian bilangan 1 angka dengan 3 angka.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki kualitas dan kuantitas proses pembelajaran dikelas.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 dengan jumlah siswa 13 siswa. Terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan.

Pembelajaran dilakukan oleh peneliti, sedangkan guru dan teman SGI sebagai observer jika memungkinkan. Peneliti, guru dan teman SGI bekerja sama dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga diperoleh kesepakatan dan pemahaman yang sama terhadap masalah yang dihadapi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sindangresmi 2 yang berlokasi di Kp. Lebak Gedong Desa Sindangresmi Kec. Sindangresmi Kabupaten Pandeglang-Banten. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 September sampai 25 November 2015 semester ganjil.

Faktor yang Diselidiki

Untuk menjawab permasalahan tersebut diatas, maka faktor yang diselidiki dalam penelitian ini adalah:

- Faktor Input, yaitu dengan melihat siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.
- Faktor Proses, yaitu dengan melihat siswa yang memperhatikan materi, siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti, siswa yang memberikan komentar, siswa yang aktif dalam kerja kelompok, siswa yang mengerjakan PR.
- Faktor Output, yaitu dengan melihat hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dengan tes akhir pada setiap siklus, sikap siswa yang negatif, motivasi rendah. Pada lembar observasi terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran berlangsung.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah jika siswa jika siswa dapat mengalami peningkatan hasil belajar secara kognitif dalam materi Perkalian. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Matematika adalah 70. Dalam penelitian ini, penulis menetapkan target keberhasilan penelitian secara keseluruhan berdasarkan pada persentase jumlah siswa yang mengalami ketuntasan dalam pembelajaran (nilai siswa ≥ 80) dengan range keberhasilan sebagai berikut.

Tabel. 2 Indikator Keberhasilan Penelitian

No.	Persentase Ketuntasan Siswa	Tingkat Keberhasilan
1.	81-100%	Sangat Berhasil
2.	61-80%	Berhasil
3.	41-60%	Cukup Berhasil
4.	21-40%	Kurang Berhasil
5.	0-20%	Tidak Berhasil

(Eko Putro Widoyoko, 2009)

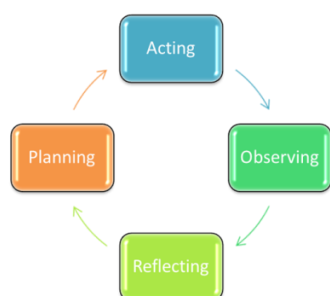
Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada materi perkalian dalam dua siklus, tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang didesain dalam faktor yang akan diselidiki. Setiap akhir siklus diberikan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai siswa.

Gambaran Umum Penelitian (Siklus Tindakan)

Metode yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto (2006 : 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kurt Lewin* (gambar 2). Konsep pokok Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. Penelitian ini menggunakan PTK dengan harapan dapat memperbaiki kinerjanya sebagai guru dan menciptakan pembelajaran yang bermutu.



Gambar 2. Desain PTK Model Kurt Lewin

1. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan atau 4 jam pelajaran dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

1) Tahap Perencanaan

- Melihat Buku SD kelas IV semester I mata pelajaran matematika dengan tujuan untuk menglokasikan waktu yang digunakan dengan menerapkan model permainan kartu domino.
- Mempelajari bahan yang diajarkan dari berbagai sumber
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- Menyediakan sarana pendukung yang diperlukan.
- Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran di kelas.
- Merancang dan membuat kisi-kisi soal serta soal sebagai alat evaluasi.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

- Mengadakan tes awal sebelum masuk ke dalam siklus I
- Mengatur segala hal yang dapat mempermudah kegiatan proses belajar mengajar.
- Membahas materi pelajaran sesuai dengan RPP dan mensosialisasikan pembelajaran matematika dengan penerapan model permainan kartu domino.
- Siswa menyelesaikan soal-soal latihan yang kemudian mengerjakan LKS
- Berkeliling kelas membimbing dan mengawasi siswa.
- Memuji dan menbesarkan hati siswa yang giat dalam proses belajar mengajar.
- Pada Akhir pembelajaran guru memberikan kepada siswa PR sebagai latihan dirumah.
- Pada akhir siklus I diadakan tes akhir siklus.
- Seluruh hasil observasi dan hasil tes siklus I dianalisis.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap tindakan dengan menggunakan lembar observasi faktor siswa mengenai kehadiran siswa, siswa yang memperhatikan materi pelajaran, siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti, siswa yang memberikan komentar/tanggapan, siswa yang berani mengerjakan soal latihan di papan tulis, siswa yang aktif mengerjakan soal latihan, siswa yang aktif dalam kerja kelompok, siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar mengajar, siswa yang mengerjakan tugas/ pekerjaan rumah.

4) Tahap Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hasil-hasil yang diperoleh baik dari hasil tes siklus I dan catatan guru. Hasil analisis siklus I dijadikan

acuan untuk merencanakan siklus II sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya sesuai dengan yang diharapkan dan hendaknya bisa lebih baik dari siklus I.

2. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Pada siklus II direncanakan melanjutkan program pada siklus I, langkah-langkah yang akan dilakukan adalah :

- Melanjutkan materi dari siklus I.
- Membuat rencana pembelajaran yang sama pada siklus I.
- Membuat media/alat bantu pengajaran berupa kartu domino yang sudah dimodifikasi sesuai dengan materi perkalian.
- Membuat lembar observasi, mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung sebagai lanjutan lembar observasi dari siklus I.

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Siswa yang kurang aktif pada siklus I akan diupayakan jalan keluarnya supaya aktif.
- Mengamati siklus II dan pusat pengamatan adalah siswa.
- Pada akhir siklus II diberikan tes sebanyak 10 soal isian.
- Hasil pengamatan dianalisis untuk dijadikan bahan pemikiran dan merefeksi tindakan yang telah diberikan.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan sesuai dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan guru tetap menjelaskan konsep sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

3) Tahap Observasi

Observasi yang dilaksanakan pada siklus II hampir sama dengan observasi yang dilakukan pada siklus I, perbedaannya hanya terletak pada cara guru menyampaikan dan memberikan materi secara lebih intensif dibandingkan dengan siklus I.

4) Tahap Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hasil-hasil yang diperoleh baik dari hasil tes siklus II maupun catatan guru.

Rancangan Materi Penelitian

Rancangan materi untuk setiap siklus dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Materi Penelitian

No	Siklus	Materi Penelitian	Alokasi Waktu
1	I	Perkalian Sub materi perkalian Definisi perkalian Perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 1	4 x 35 menit

		angka Perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 2 angka	
2	II	Perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 3 angka	4 x 35 menit

Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang dijadikan sebagai subjek penelitian dari siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 dan Guru kelas dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data dan Sumber Data yang Digunakan

No	Data	Sumber Data	Instrumen
1.	Motivasi belajar Matematika dan kendala yang dihadapi siswa	Siswa	Observasi kelas
2.	Nilai Matematika sebelum dan sesudah <i>treatment</i>	Siswa	<i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i> Matematika Siswa
3.	Metode mengajar guru dan kendala mengajar Matematika	Guru	Wawancara
4.	Jalannya proses pembelajaran	Guru dan Siswa	Lembar Observasi
5.	Pendapat siswa mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika	Siswa	Wawancara / Angket

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menjangkau data yang relevan dengan pokok permasalahan dalam penelitian. Karenanya instrumen mempunyai peranan penting dalam pengumpulan data. Sesuai dengan paradigma *Classroom Action Research (CAR)*, terdapat dua instrumen pokok yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati situasi pelaksanaan pengajaran pada aspek psikomotorik dan aspek afektif. Proses observasi dilakukan secara terstruktur dan dirancang secara sistematis karena peneliti telah mengetahui dengan aspek-aspek yang akan diamati.

Lembar observasi yang terdiri dari dua bagian yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Penilaian terhadap aktivitas tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berupa *Rating scale*. Dengan menggunakan *Rating scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam

pengertian kualitatif. Maka dalam *Rating scale* observer tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Yang penting dalam penyusunan instrumen dengan *Rating scale* adalah harus dapat mengartikan angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen.

Adapun indikator dari setiap aktivitas siswa dan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas siswa terdiri dari:
 - a. aktif bertanya
 - b. aktif mengerjakan tugas sesuai perintah
 - c. aktif berinteraksi dengan siswa
 - b. aktif menggunakan media kartu domino sesuai dengan materi yang disajikan.
- 2) Aktifitas guru terdiri dari :
 - a. perencanaan pembelajaran
 - b. pemberian motivasi dan apersepsi kepada siswa
 - c. guru terampil dalam menjelaskan permainan kartu domino sesuai materi
 - d. guru mampu mengarahkan siswa dalam menerapkan kartu domino.

2. Data hasil belajar siswa

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui aspek kognitif pada tingkat pemahaman konsep setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

a. Ketuntasan Individu

Setelah memperoleh hasil belajar, setiap siswa dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 60. Ketuntasan individu ini ditentukan dengan rumus:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal ditentukan dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{T'} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Persentase ketuntasan belajar

T = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 70

T' = Banyaknya seluruh siswa
(Purwanto, 2010: 67)

Secara teknis penilaian kelas dikatakan tuntas secara klasikal terhadap materi yang disajikan, jika ketuntasan klasikal mencapai $\geq 85\%$.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber data: sumber data penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN Sindangresmi 2 yang berjumlah 13 orang menjadi subjek penelitian.

2. Jenis data: jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data mengenai tingkat hasil belajar siswa terhadap materi perkalian setelah diadakan tindakan, dikumpulkan dengan menggunakan tes pada akhir setiap siklus dalam bentuk ulangan harian.
- b. Data mengenai proses belajar mengajar dalam hal kehadiran dan keaktifan siswa untuk tiap siklus diambil dengan menggunakan lembar observasi.

Teknik Analisa Data

Teknik dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah secara kualitatif dan kuantitatif. Dimana data hasil pengamatan terhadap siswa atau hal-hal lain yang tampak selama penelitian dianalisis secara kualitatif atau dijabarkan dengan penggambaran kegiatan yang terdapat pada siklus, sedangkan data tes hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif (perhitungan angka).

Statistika deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik subjek penelitian berupa rata-rata (Mean) perolehan hasil evaluasi dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

x_i = tanda kelas interval

f_i = frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas x_i
(Sudjana, 2005: 70).

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Nurjannah, 2004:26), yaitu :

Skor 0 - 34	dikategorikan sangat rendah
Skor 35 - 54	dikategorikan rendah
Skor 55 - 64	dikategorikan cukup
Skor 65 - 84	dikategorikan tinggi
Skor 85 - 100	dikategorikan sangat tinggi

Indikator Pencapaian

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar. Yang menjadi indikator keberhasilan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila meningkatnya rata-rata nilai ulangan harian atau hasil belajar peorangan siswa yang telah diukur mencapai nilai ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Keberhasilan secara klasikal diukur apabila terdapat sekurang-kurangnya 80% dari seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 70 yang merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SDN Sindangresmi 2.
2. Partisipasi aktif siswa minimal berkategori aktif (tinggi) pada skor hasil belajar yang ditetapkan

oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Nurjannah, 2004:26) dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media kartu domino apabila $\geq 80\%$ mencapai keaktifan berdasarkan data hasil observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bab ini dipaparkan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Secara sistematis paparannya meliputi: (1) Data Pendukung Penelitian, (2) Data Utama Penelitian, (3) Pembahasan.

1. Data Pendukung

Data pendukung terkait dengan tempat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup dua hal yang diuraikan berikut ini:

a. Kondisi Fisik Sekolah

SDN Sindangresmi 2 terletak di Kampung Lebak Gedong, Kecamatan Sindangresmi Kabupaten Pandeglang memiliki fasilitas yang kurang lengkap, terdiri dari 5 ruang kelas, ruang guru dan ruang kepala sekolah berada pada 1 ruangan yang besar hanya berbatasan lemari dan lapangan yang tidak cukup luas.

b. Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia yang terlibat dalam kelembagaan SDN 10 Boliyohuto terdiri dari guru, dan staf TU disajikan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5 Data Tenaga Pendidik dan Tata Usaha

Tenaga Pendidik/TU	Jumlah
Tenaga pendidik/Guru PNS	6
Tenaga Pendidik/Guru Tidak Tetap	3
Staf Tata Usaha	-

(Sumber: Data SDN Sindangresmi 2)

2. Data Utama

Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus untuk 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2015 dan 25 November 2015 dan diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan melakukan refleksi di akhir setiap siklus.

Pada siklus I dilaksanakan tanggal 15 Oktober 2015 dan hasil belajar siswa (nilai tes/ulangan harian siswa) masih kurang dari yang diharapkan, yakni belum mencapai 60-80% siswa yang sudah mencapai KKM (≥ 70). Oleh karena itu, untuk mencapai ketuntasan siswa maka langkah selanjut yang akan dilakukan peneliti adalah melaksanakan siklus II dengan beberapa perbaikan pada tahap pelaksanaan tindakannya.

Siklus II menggunakan media pembelajaran yang sama dengan siklus I, yaitu media kartu domino dengan perubahan pada aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebagai tindak lanjut atas refleksi pada siklus I. Berikut ini adalah penjabaran hasil penelitian pada tiap siklus:

2.1 Observasi

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis terlebih dahulu mengadakan observasi kelas pada saat pembelajaran Matematika pada hari Sabtu tanggal 19 September 2015. Dengan melakukan observasi terhadap guru kelas yang mengajar Matematika untuk mengukur minat siswa terhadap pembelajaran Matematika, melakukan wawancara dengan guru kelas, dan melakukan *pretest* untuk mengukur pemahaman Matematika siswa sebelum dilakukan tindakan.

Pada saat observasi kelas, terlihat bahwa pembelajaran Matematika masih dilakukan dengan *teacher centered*, tidak menggunakan media pembelajaran, dan minim aktivitas yang mengeksplorasi partisipasi siswa. Dari hasil wawancara dengan guru kemudian diketahui bahwa selama ini, penggunaan media pembelajaran memang menjadi kendala dalam pembelajaran Matematika. Media maupun alat peraga yang terdapat di sekolah, belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal secara teoritis, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu siswa memahami materi secara kontekstual.

Untuk mendukung kesimpulan sementara tentang manfaat penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar Matematika siswa, penulis memberikan *pretest* materi perkalian sebelum dilakukan tindakan. Dari hasil *pretest* tersebut didapatkan hasil dari 13 orang siswa hanya 4 orang siswa (31%) yang mendapatkan nilai ≥ 70 . Hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Data Hasil Pre Test

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test
1	ARJ	60
2	AMG	30
3	EH	80
4	IR	50
5	MS	50
6	MSU	10
7	RW	40
8	SS	80
9	SL	30
10	SA	80
11	SB	50
12	TW	80
13	TT	20
Jumlah		660
Rata-rata		50,77
Presentase Ketuntasan		30,77 %

(Sumber Data Sindangresmi 2)

Rendahnya nilai *pretest* siswa disebabkan karena siswa masih belum memahami materi pembelajaran secara lengkap dan utuh.

Berdasarkan hasil observasi dan *pretest* tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran Matematika yang didesain sendiri untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, khususnya untuk materi perkalian. Media pembelajaran atau alat bantu yang akan digunakan berupa kartu domino yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam memahami materi perkalian, baik itu perkalian antara bilangan 1 angka dan bilangan 2 angka maupun perkalian antara bilangan 1 angka dan bilangan 3 angka.

2.2 Siklus 1

2.2.1 Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I yang berlangsung pada tanggal 15 Oktober 2015, dengan alokasi waktu selama 4 x 35 menit.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa persiapan pelaksanaan pembelajaran berupa :

- 1) Mensosialisasikan sekaligus mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu domino kepada guru kelas IV SDN Sindangresmi 2 selaku observer dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2015.
- 2) Menyiapkan bahan-bahan pembelajaran
- 3) Menyiapkan skenario pembelajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Menyiapkan media yang akan digunakan.
- 5) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 6) Menyusun soal evaluasi untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa dalam bentuk soal isian.
- 7) Menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa untuk mengobservasi tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan yang dilihat dari aktivitas belajar siswa.
- 8) Menyiapkan lembar observasi aktivitas mengajar guru untuk mengobservasi penampilan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I pada tanggal 15 Oktober 2015. Pada tahap ini dilihat dari penggunaan media kartu domino ini sesuai dengan skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Materi yang disampaikan pada siklus I ini adalah Perkalian (Pengertian perkalian, perkalian antara bilangan 1 angka dengan 1 angka, serta perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 2 angka).

Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah

pelaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran yang telah disusun pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah yang ditempuh oleh guru saat pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum memulai pembelajaran guru membimbing siswa untuk berdoa kemudian mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru mengkondisikan siswa untuk duduk rapi dan tidak berbicara pada saat memulai pelajaran.
- 2) Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa perkalian dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- 3) Guru menyajikan informasi berupa materi perkalian
- 4) Guru menyiapkan media kartu domino yang dibutuhkan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi. Namun, kali ini hanya sebagian siswa saja yang begitu antusias dan bersemangat dalam menyebutkan angka yang akan dipakai dalam materi perkalian.
- 5) Saat guru menjelaskan materi kemudian dilanjutkan dengan menggunakan kartu domino kepada siswa, mereka sangat antusias mendengarkannya, hal ini dikarenakan kelas tersebut jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Lalu Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru. Media tersebut berupa kartu domino yang sudah dimodifikasi. Namun, ada beberapa siswa yang masih bingung langkah-langkah menggunakan kartu domino tersebut, padahal langkah-langkah tersebut sudah dijelaskan sebelumnya. Sebagian siswa enggan bertukar pendapat dan bertanya tentang apa yang belum dipahami kepada teman lainnya. selama proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang masih terlihat tidak kondusif bahkan mengganggu teman sebangkunya. Belum lagi suara keributan yang berasal dari luar kelas karena saat itu teman-teman mereka dari kelas lain sedang bermain kejar-kejaran.
- 6) Guru memberikan arahan dan membimbing kelompok untuk bisa bekerja sama dan belajar menggunakan kartu domino tersebut.
- 7) Evaluasi berupa soal post test. Soal tersebut berbentuk soal isian dengan jumlah soal 12 butir. Post-test ini diberikan setelah menggunakan kartu domino
- 8) Diakhir pelaksanaan pembelajaran guru membantu siswa menyimpulkan materi, karena siswa masih enggan dan kurang berani dalam mengemukakan pendapat. Guru lalu memberikan penghargaan atau Reward kepada siswa yang berhasil menghabiskan

kartu domino pertama kali dalam permainan kartu domino bersama dengan kelompoknya.

- 9) Sebelum meninggalkan kelas, guru memberikan motivasi, nasihat dan meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari dan diperdengarkan seksama. (hasil siklus 1 terlampir)



Gambar 3. Aktivitas siswa bermain kartu domino

c. Tahap Observasi

Observasi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I ini dilakukan oleh guru kelas IV, yaitu Bu Euis Nahziah AN. Observasi bertujuan untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, hambatan-hambatan yang dialami selama tindakan, dan untuk mengetahui adanya dampak terhadap proses perbaikan proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, masih ada beberapa aspek yang harus ditingkatkan menurut pengamatan *observer*. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, yakni kesulitan dalam menggunakan media kartu domino dan kesulitan

dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, ketika siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru, guru kurang mengarahkan siswa untuk menggunakan sumber belajar dalam proses pengisiannya. Akibatnya, siswa tidak menggunakan buku sebagai panduan dalam mengisi LKS dengan benar.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa juga masih harus ditingkatkan. Beberapa diantara siswa kelas IV tersebut ada yang tidak memahami materi. Bahkan belum cukup berani untuk bertanya kepada siswa lain atau menyatakan pendapat dan ide. Karena belum tercapainya indikator keberhasilan dalam tindakan penelitian, oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada hal yang masih mendapatkan catatan.

d. Tahap Refleksi

Rangkaian kegiatan berupa perencanaan, tindakan, dan observasi yang telah dilakukan melahirkan refleksi untuk melihat kegagalan dan keberhasilan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal positif dan masalah-masalah yang muncul pada siklus pertama, dan akan diperbaiki pada siklus kedua dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu.

Tabel 7 menampilkan masalah-masalah yang teridentifikasi dalam pelaksanaan siklus I, sehingga memunculkan ide alternatif perlakuan (*treatment*) yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Tabel 7. Refleksi Tindakan Siklus I

Aspek	Aktivitas / Tindakan yang Diamati	Alternatif Perlakuan (<i>Treatment</i>)
Guru	Belum memberikan bantuan pada siswa secara individual	- Memberikan perhatian khusus pada siswa yang mengalami kesulitan belajar , - Melakukan pendampingan pada saat mereka melakukan aktivitas belajar
	Belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan hal-hal yang belum dimengerti	- Memberikan resume materi untuk siswa - Memberikan waktu bagi siswa untuk menulis resume materi
	Belum memaksimalkan dalam penciptaan suasana belajar yang kondusif	- Menunjuk team leader yang membantu menertibkan teman sekelompoknya - Menjaga stamina agar suara tetap terjaga dengan baik
Siswa	Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran	- Melakukan pendampingan pada saat mereka melakukan aktivitas belajar - Memberikan waktu untuk tanya-jawab bagi siswa yang belum mengerti dengan materi pembelajaran (Habib, dkk)
	Siswa tidak mencari jawaban pertanyaan dalam buku dan tidak membawa buku selama proses pembelajaran	- Memberikan arahan bagi siswa untuk menggunakan buku selama proses pembelajaran - Memberikan waktu bagi siswa untuk membuka buku ketika menjawab pertanyaan
	Siswa tidak bertanya kepada siswa lain bila tidak memahami materi pelajaran	- Menunjuk team leader yang bisa membantu teman sekelompoknya ketika tidak mengerti materi yang diberikan
	Menyatakan pendapat atau suatu ide	- Memotivasi siswa dengan sistem reward bagi siswa yang aktif menyatakan pendapat dan ide - Memberikan kesempatan bagi siswa yang kurang aktif untuk menyampaikan pendapatnya
	Beberapa siswa belum bersikap sesuai dengan tujuan pembelajaran	- Memberikan pendampingan saat siswa berkelompok melakukan tugas yang diberikan

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus 1, maka dilakukanlah sebuah perbaikan pembelajaran yang mana diawali dengan merevisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus 2.

2.2.2 Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 25 November 2015 dengan materi perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 3 angka dengan mengambil waktu selama 4 x 35 menit.

a. Tahap Perencanaan

Tahap rencana tindakan untuk siklus 2 masih menggunakan tahap kegiatan seperti pada siklus 1. Namun diberikan penekanan untuk perbaikan terhadap kekurangan berdasarkan hasil refleksi siklus 1. Sesuai dengan hasil refleksi dan temuan penelitian siklus I, rencana tindakan perbaikan dilaksanakan pada siklus II.

Berikut merupakan perencanaan untuk tindakan siklus II :

- 1) Dalam siklus II ini, guru akan memberikan resume materi terlebih dahulu bersumber dari buku pegangan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.
- 2) Memaksimalkan manajemen kelas dengan baik. Pada keempat kali ini guru menunjuk ketua kelompok (*team leader*) dari masing-masing kelompok agar lebih bertanggungjawab untuk menertibkan anggotanya selama proses pembelajaran.
- 3) Guru akan berkeliling melakukan pendampingan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar selama siswa mengerjakan tugas penulisan (**Habib, dkk**). Guru juga melakukan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi.
- 4) Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang kurang aktif untuk menjawab pertanyaan dengan apresiasi kalimat pujian untuk setiap jawaban yang diberikan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih berani dan terbuka untuk menyampaikan pendapat atau ide yang mereka miliki.
- 5) Ketua kelompok (*team leader*) yang ditunjuk oleh guru bertanggungjawab untuk membantu teman satu kelompoknya yang mengalami kesulitan baik itu menjawab pertanyaan maupun memainkan kartu domino.
- 6) Sistem *reward dan punishment* akan tetap diberlakukan pada siklus II ini, agar dapat mengontrol aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat maupun jawaban.
- 7) Guru menyiapkan lembar observasi Guru dan aktivitas siswa, serta *Post-test* Siklus II

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada dua kali pertemuan dengan mengambil 4 x jam pelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi lalu menjelaskan tujuan pembelajaran serta

memberikan motivasi “ANAK CERDAS” untuk para siswa. Guru kemudian menjelaskan aturan kelas dan selanjutnya siswa diminta untuk kembali berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Saat diminta untuk berkumpul kembali bersama kelompoknya, sempat ada masalah yaitu para siswa terutama siswa laki-laki tidak mau bersama kelompoknya semula dan meminta untuk mengganti teman satu kelompoknya. Namun hal tersebut dapat teratasi dengan baik. Kemudian guru mengulang materi dan memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar dan masih terlihat bingung dengan media kartu domino tersebut. Maka, *team leader* bertanggungjawab membantu teman satu kelompoknya dalam bermain kartu domino. Kemudian, setelah bermain kartu domino siswa mengerjakan perintah guru yaitu menjawab soal yang ada di LKS dengan bentuk soal isian berjumlah 20 soal. Soal tersebut berisikan soal yang berhubungan dengan materi perkalian yaitu perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 1 angka (10 soal), perkalian antara bilangan 1 angka dengan bilangan 2 angka (5 soal) dan perkalian antara 1 angka dengan bilangan 3 angka (5 soal).



Gambar 4. Menjelaskan materi perkalian

c. Tahap Observasi

Observasi pada pertemuan pertama Siklus II dilakukan oleh teman dari guru SGI yaitu Ibu Euis Nahziah AN. Pada tahap observasi ini juga terdapat 2 lembar observasi yang harus dinilai, yaitu: (1) Lembar Observasi Guru, terdiri dari 4 indikator yang diamati dan (2) Lembar Observasi Siswa, yang terdiri dari 4 indikator yang diamati.

Menurut pengamatan *observer*, masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami proses pembelajaran yakni kesulitan memahami materi pembelajaran.

Pada siklus II guru sudah memberikan pengarahan bagi siswa untuk menggunakan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dalam siklus II ini sudah sangat baik. Beberapa siswa yang tidak memahami materi sudah berani bertanya kepada siswa lain mengenai hal yang belum ia mengerti, dan sudah bisa menyatakan pendapat dan ide.

d. Tahap Refleksi

Hasil analisis dan evaluasi data pada siklus II menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah dilaksanakan dengan baik dan efektif. Hal ini dapat terlihat dari :

- 1) Keaktifan siswa dalam kegiatan belajarnya telah memenuhi indikator pencapaian keberhasilan dengan kategori sangat baik. Siswa yang awalnya kesulitan dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya kini sudah mulai berani. Bahkan interaksi antarsiswa berjalan dengan baik saat bermain kartu domino.
- 2) Sementara itu performa guru secara keseluruhan sudah baik bahkan meningkat menjadi sangat baik dalam melaksanakan tindakan.
- 3) Adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari jumlah persentase siswa yang mengalami ketuntasan semakin besar. Namun, guru harus tetap melakukan pendampingan pada siswa yang belum tuntas hasil belajarnya.
- 4) Hal-hal yang kurang dan perlu diperbaiki dalam Siklus I sudah terlihat adanya penyempurnaan dalam Siklus II.

2.2.3 Analisis Kuantitatif

a. Data Tes Awal

Dari analisis deskriptif terhadap nilai awal, banyaknya siswa yang mengikuti tes sebanyak 13 orang (kehadiran 100%) dapat dilihat pada tabel 6. Yang sudah dipaparkan pada halaman 34. Data dari tabel tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 sebelum diterapkannya penggunaan media kartu domino adalah 50,77 dari skor ideal 100. Hal ini menunjukkan tingkat persentase ketuntasan belajar siswa terhadap materi perkalian sebelum menggunakan media kartu domino sebesar 30,77 %. Setelah skor siswa dikelompokkan kedalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti ditampilkan pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar pada Tes Awal

No	Skor	Kategori	Frek	Persentase
1	0 - 34	Sangat rendah	4	30,77 %
2	35 - 54	Rendah	4	30,77 %
3	55 - 64	Sedang	1	7,70 %
4	65 - 84	Tinggi	4	30,77 %
5	85 - 100	Sangat tinggi	-	-
Jumlah			13	100 %

Dari tabel 8. menunjukkan bahwa dari 13 siswa terdapat 4 orang yang hasil tesnya tergolong sangat rendah atau 30,77%, 4 orang yang hasil tesnya tergolong rendah atau 30,77 % dan 1 orang tergolong sedang atau 7,7 % dan 4 orang yang hasil tesnya tergolong tinggi atau 30,77 %. Hanya ada 4 orang siswa saja yang nilainya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 . Jika skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 50,77 dikonversikan ke dalam lima kategori, maka skor rata-rata hasil tes awal matematika siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 tergolong sangat rendah.

Apabila hasil tes awal dianalisis maka persentase ketuntasan belajarnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa pada Pra Siklus

Persentase Skor	Kategori	Frek	Persentase
0 % - 64 %	Tidak Tuntas	9	69,23 %
65 % - 100 %	Tuntas	4	30,77 %

Dari tabel 9 menunjukkan bahwa hampir 70% siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas artinya terdapat siswa yang memerlukan bimbingan perbaikan dan akan diusahakan pada pembelajaran siklus I dan siklus II.

b. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap nilai tes akhir siklus I yang diberikan pada siswa setelah siswa yang diajarkan menggunakan media kartu domino dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Hasil Belajar siswa pada Tahap Siklus I

No	Nama	Nilai Siklus I
1	ARR	75
2	AMG	75
3	EH	92
4	IR	67
5	MS	67
6	MSU	83
7	RW	58
8	SS	75
9	SL	33
10	SA	92
11	SB	67
12	TW	92
13	TT	25
Jumlah		901
Rata-rata		69,30769

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Sindangresmi 2 setelah proses belajar mengajar pada siklus I dengan penerapan media kartu domino adalah 69,307 atau 69,31 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa. Hal ini menunjukkan tingkat penguasaan terhadap materi perkalian sudah mulai meningkat setelah diterapkannya media kartu domino. Berikut ini merupakan skor siswa dikelompokkan kedalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase adalah :

Tabel 11. Ditribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.

No	Skor	Kategori	Frek	Persentase
1	0 - 34	Sangat rendah	2	15,38 %
2	35 - 54	Rendah	-	-
3	55 - 64	Sedang	1	7,70 %
4	65 - 84	Tinggi	7	53,85 %
5	85 -100	Sangat tinggi	3	23,08 %
Jumlah			13	100 %

Dari Tabel 11. menunjukkan bahwa dari 13 siswa terdapat 7 orang yang hasil belajarnya tergolong tinggi atau 53,85 % dan 3 orang siswa yang hasil belajarnya tergolong sangat tinggi atau 23,08 %. Jika skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 69,307 atau 69,31. Hanya ada 7 orang siswa yang nilainya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 dengan menerapkan pembelajaran melalui media kartu domino. Apabila nilai tersebut dikonversikan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 tergolong sedang.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus I dianalisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I berdasarkan KKM ≥ 70

Persentase Skor	Kategori	Frek	Persentase
0 % - 64 %	Tidak Tuntas	6	46,15 %
65 % - 100 %	Tuntas	7	53,85 %

Dari tabel 12. menunjukkan bahwa 53,85 % siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 46,15 % siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas artinya terdapat 6 orang siswa memerlukan perbaikan dan hal ini akan diusahakan pada pembelajaran siklus II.

c. Hasil Penelitian Siklus II

Adapun analisis deskriptif data tes hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 12. Tabel 12 menampilkan skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Sindangresmi 2 setelah proses belajar mengajar pada siklus II dengan penerapan media kartu domino adalah 84,538 atau 84,54 dari skor ideal 100 yang oleh siswa. Hal ini menunjukkan tingkat penguasaan terhadap materi

perkalian yang diajarkan pada siklus II sebesar 84,538 atau 84,54. Ada 11 orang siswa yang nilainya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 dengan menerapkan pembelajaran melalui media kartu domino.

Tabel 13. Hasil Belajar Siswa pada Tahap Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II
1	ARR	83
2	AMG	92
3	EH	100
4	IR	100
5	MS	92
6	MSU	100
7	RW	17
8	SS	83
9	SL	92
10	SA	100
11	SB	75
12	TW	100
13	TT	65
Jumlah		1099
Rata-rata		84,53846

Setelah skor siswa dikelompokkan kedalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti pada tabel 14 berikut.

Tabel 14. Ditribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa pada Siklus II berdasarkan KKM ≥ 70 .

No	Skor	Kategori	Frek	Persentase
1	0 - 34	Sangat rendah	1	7,7 %
2	35 - 54	Rendah	-	-
3	55 - 64	Sedang	-	-
4	65 - 84	Tinggi	4	30,77 %
5	85 - 100	Sangat tinggi	8	61,54 %
Jumlah			13	100 %

Dari tabel menunjukkan bahwa dari 13 siswa terdapat 4 orang yang hasil belajarnya tergolong tinggi atau 30,77 %, 8 orang siswa yang hasil belajarnya tergolong sangat tinggi atau 61,54 % dan 1 orang siswa yang hasil belajarnya tergolong sangat rendah atau 7,7 %. Ada 11 orang siswa yang nilainya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 (1 orang mendapatkan nilai 75 dan 2 orang siswa mendapatkan nilai 83) dengan menerapkan pembelajaran melalui media kartu domino. Jika skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 84,54 dikonversikan kedalam lima kategori, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Sindangresmi 2 tergolong sangat tinggi.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus II dianalisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 15 berikut:

Tabel 15. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II berdasarkan KKM ≥ 70

Persentase Skor	Kategori	Frek	Persentase
0 % - 64 %	Tidak Tuntas	2	15,38 %
65 % - 100 %	Tuntas	11	84,62 %

Dari tabel 15 menunjukkan bahwa 84,62 % siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 15,38 % siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas artinya terdapat 2 siswa memerlukan perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dari siklus I terdapat peningkatan pada siklus II.

2.2.4 Hasil Analisis Kualitatif

Analisis Kualitatif digunakan untuk menganalisis data berdasarkan lembar observasi, adapun perubahan-perubahan yang terjadi yaitu:

a. Siklus I

Perubahan sikap siswa dalam hal ini dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa pada Siklus I dimana perubahan yang terjadi pada siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar sejak awal penelitian berlangsung hingga berakhirnya siklus, tercatat sejumlah perubahan, yang terjadi pada siswa yaitu:

- 1) Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang. Dari kehadiran yang dipaparkan berarti bahwa tidak terjadinya penurunan akan kehadiran siswa.
- 2) Siswa yang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru pada siklus I ini sebanyak 8 orang

- 3) Siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 3 orang dan kedua sebanyak 8 orang.
- 4) Siswa yang berani mengerjakan soal latihan dipapan mengajar pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 4 orang.
- 5) Siswa yang mengerjakan soal latihan pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.
- 6) Siswa yang aktif dalam kerja kelompok pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 9 orang.
- 7) Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar mengajar mengalami perubahan positif artinya mengalami peningkatan karena yang melakukan kegiatan yang lain pada siklus I (pertemuan 1 : 4 orang dan pertemuan 2 : 2 orang) sebanyak 6 orang.
- 8) Siswa yang aktif menggunakan media kartu domino dengan materi yang disajikan pada siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.

Berikut ini merupakan tabel 16 yang menampilkan hasil lembar observasi aktivitas siswa siklus I.

Tabel 16. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I (15 Oktober 2015)

Tabel 16. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 (15 Oktober 2019)						
No	Nama Siswa	Hal Yang diamati				Keterangan Tambahan
		Aktif bertanya	Aktif mengerjakan tugas sesuai perintah	Aktif berinteraksi dengan siswa lainnya	Aktif menggunakan media kartu domino dengan materi yang disajikan	
1.	ARR	√	√	√	√	
2.	AMG	√	√	√	√	
3.	EH	√	√	√	√	
4.	IR	√	√	√	√	
5.	MS	√	√	√	√	
6.	MSU	√	√	√	√	
7.	RW		√		√	
8.	SS	√	√	√	√	
9.	SL		√	√	√	
10.	SB		√		√	
11.	SA		√		√	
12.	TW	√	√	√	√	
13.	TT		√		√	

(Sumber : SDN Sindangresmi 2)

b. Siklus II

- 1) Siswa yang hadir pada saat proses belajar rumah pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang. Dari kehadiran yang dipaparkan berarti bahwa tidak terjadi penurunan.
- 2) Siswa yang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru rumah pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 12 orang.
- 3) Siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti rumah pada

- siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 12 orang.
- 4) Siswa yang berani mengerjakan soal latihan dipapan tulis rumah pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.
- 5) Siswa yang mengerjakan soal latihan pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.
- 6) Siswa yang aktif dalam kerja kelompok pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.

- 7) Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar mengajar pada siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 1 orang.
- 8) Siswa yang aktif menggunakan media kartu domino dengan materi yang disajikan pada

siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) sebanyak 13 orang.

Berikut ini merupakan tabel 17 yang menampilkan hasil lembar observasi aktivitas siswa siklus II.

Tabel 17. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (25 November 2015)

No	Nama Siswa	Hal Yang diamati				Keterangan Tambahan
		Aktif bertanya	Aktif mengerjakan tugas sesuai perintah	Aktif berinteraksi dengan siswa lainnya	Aktif menggunakan media kartu domino dengan materi yang disajikan	
1.	ARR	√	√	√	√	
2.	AMG	√	√	√	√	
3.	EH	√	√	√	√	
4.	IR	√	√	√	√	
5.	MS	√	√	√	√	
6.	MSU	√	√	√	√	
7.	RW	√	√	√	√	
8.	SS	√	√	√	√	
9.	SL	√	√	√	√	
10.	SB	√	√	√	√	
11.	SA	√	√	√	√	
12.	TW	√	√	√	√	
13.	TT		√	√	√	

Dari kedua tabel diatas jelas terlihat lebih dari 80 % siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan media kartu domino pada materi perkalian. Perubahan-perubahan sikap siswa yang terjadi selama proses belajar mengajar dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya media kartu domino pada materi perkalian ini membuat siswa tidak merasa bosan di kelas, karena tidak satu pun dari mereka yang tidak hadir dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa tampak terlihat lebih aktif bertanya bahkan mereka memberikan lebih dari 2 pertanyaan sekaligus. Siswa juga lebih aktif lagi dalam mengerjakan tugas sesuai perintah berupa soal latihan, baik itu dipapan tulis maupun di LKS yang sudah disediakan. Mereka juga lebih terlihat begitu akrab dan kompak ketika menggunakan media kartu domino.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa test hasil belajar Matematika pada materi perkalian siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 memperoleh hasil yang memuaskan dan berkategori berhasil dan tuntas. Walaupun pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih berkategori belum tuntas.

pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti kartu domino membuat motivasi belajar siswa menjadi sangat baik dibandingkan dengan pada saat prasiklus. Siswa lebih memperhatikan pembelajaran, mengerjakan tugas dengan semangat, dan proaktif

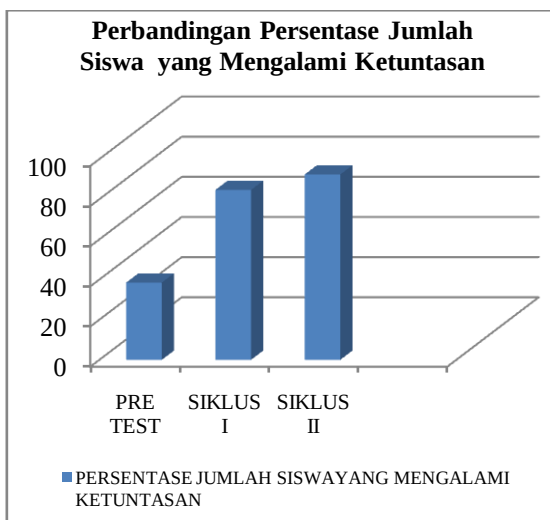
menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Meski demikian ada beberapa hal yang masih harus diperbaiki terkait manajemen kelas dan pemberian pendampingan untuk siswa yang mengalami kesulitan pembelajaran.

Hasil refleksi pada siklus I kemudian dijadikan dasar dalam membuat perencanaan tindakan siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II sudah jauh lebih baik menurut catatan *observer*. Performa guru dalam melakukan pendampingan bagi siswa yang kesulitan dan menciptakan manajemen kelas yang kondusif sudah baik, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, begitu juga dengan keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa.

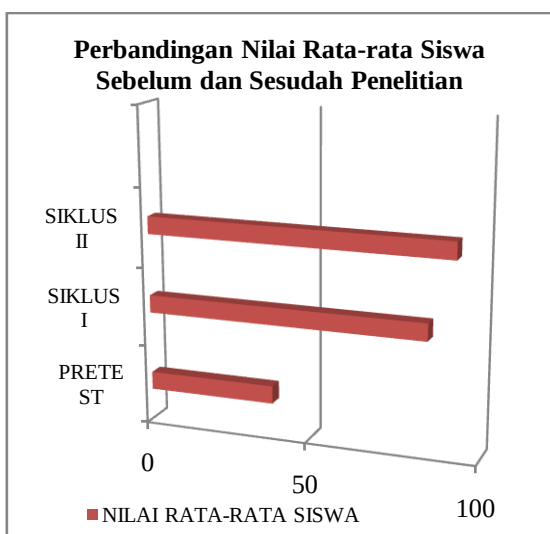
Peningkatan yang dialami siswa dapat dilihat pada lampiran 8a yang menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* pada pra siklus sebesar 50, 77 yang berkategori rendah, siklus I sebesar 69,31 yang berkategori sedang sedangkan siklus II sebesar 84,54 yang berkategori baik. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,23 poin. Hal ini merupakan sesuatu yang membanggakan bagi peneliti, karena nilai yang telah dicapai siswa melebihi target. Ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Berikut ini merupakan grafik perbandingan persentase ketuntasan siswa dan rata-rata hasil belajar siswa pada saat *pretest* maupun setelah tindakan pada siklus I dan Siklus II.

Grafik 1 dan 2 memperlihatkan adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang mengalami ketuntasan dan peningkatan nilai rata-rata setelah dilakukan tindakan sampai siklus II,

dalam hal ini penggunaan media kartu domino pada mata pelajaran matematika mengalami kenaikan menjadi sebesar 53,85 % dari total 13 orang subjek penelitian. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan penulis di awal penelitian, persentase jumlah siswa yang mengalami ketuntasan sebesar 84,62 % menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.



Grafik 1. Perbandingan Persentase Jumlah Siswa yang Mengalami Ketuntasan



Grafik 2. Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa Sebelum dan Sesudah Penelitian

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian data dari penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran dengan penerapan permainan kartu domino, secara rata-rata hasil belajar 13 siswa dari nilai pre test yaitu 50,77 terjadi peningkatan pada siklus I yaitu dari 69,31 menjadi 84,54 pada siklus II

2. Berdasarkan pada kategori standar yang dibuat oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Yuliani, 2005), hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sindangresmi 2 materi perkalian berada pada kategori baik (84,62 %) yaitu antara 65% - 84%.
3. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino merupakan salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dalam rangka peningkatan hasil belajar matematika, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai seorang pendidik sekaligus sebagai fasilitator, sebaiknya guru menggunakan media atau alat peraga dalam menyampaikan suatu materi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Guru yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media agar tidak hanya mengelompokkan siswa tetapi membimbing siswa dalam kelompoknya
 - c. Guru sebaiknya meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media atau alat peraga seperti kartu domino agar kekurangan yang terjadi saat penelitian dapat diatasi.
 - d. Guru hendaknya memanfaatkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar sebagai media atau alat peraga yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang memadai seperti, pengadaan media atau alat peraga yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dalam kelas.
 - b. Sekolah seharusnya bekerjasama dengan guru dalam mengadakan pengembangan kurikulum untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
3. Bagi Siswa
 - a. Sebaiknya siswa dapat memanfaatkan alat peraga yang sudah disediakan oleh guru untuk membantu dalam memahami suatu materi dengan mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal DKK. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. CV Yrama Widya
- Arikunto, DKK. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Arikunto, S dan S, Suhardjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi.1993. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dimiyati.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah,Syaiful Bahri dan Aswan Zain.2002.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta.PT.Rineka Cipta
- Fawaid,Ahmad.(2009).*Model-model pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Hamalik,Oemar.(2001).*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Hudoyo, Herman. 1990. *Mengajar Belajar Matematika*. Usaha Nasional. Surabaya: Usaha Nasional
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Subana, Drs. M. & Drs. Moersetyo Rahadi Sudrajat, Spd. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudijono, Drs. Anas. 1995. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada

- Suharmi, Arikunto. Dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Keterangan Penulis

Nurhasanah, S. Pd, lahir di Nagur, 29 Mei 1991. Penulis merupakan alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muslim Al Washliyah Medan Stambuk '09. Semasa kuliah aktif di organisasi internal (PEMA FKIP dan English Debating Club UMN AW) dan eksternal kampus (KAMMI UMN AW). Selain penelitian yang termuat dalam jurnal pendidikan ini, penelitian lain yang pernah dilakukan oleh penulis adalah The Effect Of Using Instructional Teaching Techniques on Students' Mastery of Subjunctive At SMA Negeri I Tanjung Beringin (2013). Anak kedua dari 3 bersaudara ini memiliki hobi menulis. Tulisan yang sudah dihasilkannya berjumlah 22, 1 diantaranya termuat di media cetak dan selebihnya termuat di media online. Penulis adalah salah seorang Relawan Sekolah Guru Indonesia Angkatan VII penempatan Pandeglang, Banten (Januari 2015-Januari 2016).