

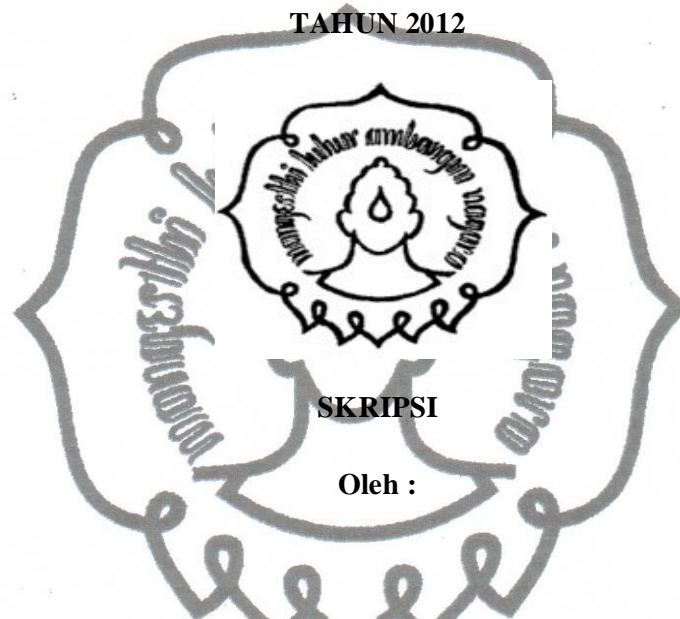
PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN

KONSEP PECAHAN BAGI SISWA KELAS III

SDN GUGUS KHAJAR DEWANTARA

KARANGTENGAH WONOGIRI

TAHUN 2012



SKRIPSI

Oleh :

YOGI HESTUAJI

NIM. K7108260

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2012

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yogi Hestuaji

NIM : K7108260

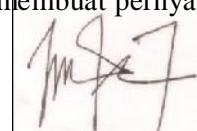
Jurusan / Program Studi : IP / PGSD

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN BAGI SISWA KELAS III SDN GUGUS KHAJAR DEWANTARA KARANGTENGAH WONOGIRI TAHUN 2012”** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 27 Agustus 2012

Yang membuat pernyataan



Yogi Hestuaji

PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN

KONSEP PECAHAN BAGI SISWA KELAS III

SDN GUGUS KIHAJAR DEWANTARA

KARANGTENGAH WONOGIRI

TAHUN 2012

Oleh :

YOGI HESTUAJI

NIM. K7108260

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2012

commit to user

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Surakarta, 5 November 2012

Pembimbing I

Dr. Suwanto WA, M. Pd

NIP. 19520907 197903 1 002

Pembimbing II

Dr. Riyadi, M. Si

NIP. 19670116 199402 1 002

commit to user

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012.

Disusun oleh :

Nama : Yogi Hestuari

NIM : K7108260

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Ketua : Hadi Mulyono, M. Pd

Sekretaris : Hasan Mahfud, M. Pd

Anggota I : Dr. Suwanto WA, M. Pd

Anggota II : Dr. Riyadi, M. Si

Tanda Tangan

Disahkan Oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan

Prof. Dr. Furqon Hidayatullah, M.Pd.

NIP. 19600727 198702 1 001

user

ABSTRAK

Yogi Hestuaji. **PENGARUH MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN BAGI SISWA KELAS III SDN GUGUS KIHAJAR DEWANTARA KARANGTENGGAH WONOGIRI TAHUN 2012**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Agustus 2012

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matematika materi pecahan antara yang menggunakan media kartu domino dengan media gambar diam pada siswa SD Negeri kelas III Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi experimental research*). Populasinya adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah Tahun Ajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Cluster Random Sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 77 siswa, 22 siswa sebagai kelompok uji coba instrumen, 22 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diajar dengan media kartu domino, 33 siswa sebagai kelompok kontrol yang diajar dengan media gambar diam. Data dikumpulkan dengan metode tes. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar Matematika. Uji normalitas menggunakan metode Lilliefors, uji homogenitas menggunakan metode Bartlett, uji keseimbangan dan uji hipotesis dengan uji t.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh skor $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.535 > 1.675$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar yang diajar dengan media kartu domino dan media gambar diam.

Simpulan penelitian ini adalah hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media gambar diam lebih baik dibanding menggunakan media gambar diam.

Kata Kunci : Media Kartu Domino, Hasil Belajar, Media Gambar Diam

ABSTRACT

Yogi Hestuaji. **EFFECT OF DOMINO CARD TO THE UNDERSTANDING CONCEPT OF STUDENT MATHEMATICS LEARNING FRANCTION FOR THIRD CLASS OF ELEMENTARY STATE SCHOOL OF THE CONSTRUCTION REGION KIHAJAR DEWANTARA KARANGTENGAH WONOGIRI IN 2012.** Thesis. Faculty of Theacher Training and Education Sebelas Maret University Surakarta. 2012.

The objective of research is to find out the difference of mathematics learning achievement in fraction material between the students using domino card media and those using picture media in the III graders of SD Negeri (Public Elementary Schools) in Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Subdistrict of Wonogiri.

This research employed a quasi-experimental method. The population of research was all III graders of Public Elementary Schools in Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah in the school year of 2011/2012. The sampling technique used was cluster random sampling. The data collected was test method. The sample of research consisted of 77 students: 22 students as instrument trial group, 22 students as experimental group taught with domino card, 33 students as control group taught with picture media. The test used was mathematics learning achievement test. Normality test using Lilliefors method, homogeneity test using Bartlett method, equilibrium test and hypothesis test with t test.

Based on the result of data analysis, it could be found t statistic $>$ t table ($4.535 > 1.675$), so that H_0 was not supported. It means that there was a difference of learning achievement between the students taught with domino card media and those taught with picture media.

The conclusion of research was that the mathematics learning achievement of the students taught with domino card media was better than that with picture media.

Keywords: Domino Card Media, Mathematics Achievement, Picture Media

MOTTO

Orang pesimis melihat kesulitan di setiap peluang, orang optimis melihat peluang di setiap kesulitan

(Winston Churchill)

Kasih sayang orangtua terhadap anaknya jika diibarat sebuah lukisan, maka langitpun tak kan cukup untuk jadi kanvasnya. Hormati dan cintailah orang tuamu

(Penulis)

Don't judge a book by a cover

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS. AL-INSYIRAH : 6)

commit to user

PERSEMBAHAN

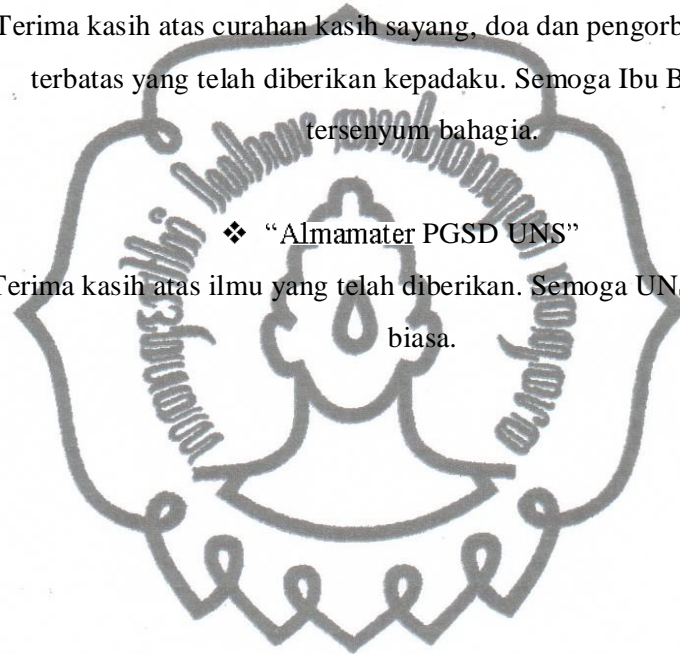
Karya yang tersusun dengan ketulusan dan kesungguhan hati ini kupersembahkan kepada :

❖ “Bapak dan Ibuku”

Terima kasih atas curahan kasih sayang, doa dan pengorbanan yang tak terbatas yang telah diberikan kepadaku. Semoga Ibu Bapak dapat tersenyum bahagia.

❖ “Almamater PGSD UNS”

Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan. Semoga UNS semakin luar biasa.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti haturkan kehadiran Allah SWT atas segala berkah, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi Penelitian Kuantitatif ini di SDN se-gugus depan Ki Hajar Dewantara Karangtengah dengan judul “Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Peneliti menyadari, bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi Penelitian Kuantitatif ini membutuhkan arahan, bimbingan dan bantuan, serta saran-saran dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti dengan tulus hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Dr. Suwarto, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penelutihingga selesainya skripsi ini.
6. Dr. Riyadi, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penelutihingga selesainya skripsi ini.

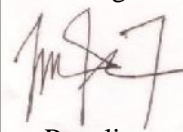
commit to user

7. Sutjipto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN III Ngambarsari yang telah memberikan izin melakukan penelitian kepada peneliti.
8. Tugino, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN I Ngambarsari yang telah memberikan izin melakukan penelitian kepada peneliti.
9. Tulus Suganti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN IV Temboro yang telah memberikan izin melakukan penelitian kepada peneliti.
10. Keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moril, materiil serta doa yang tiada hentinya.
11. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD Universitas Sebelas Maret Surakarta.
12. Pembaca yang budiman serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya proposal ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan, sehingga hasil Penelitian kuantitatif ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca terutama mahasiswa PGSD UNS.

Akhirnya tidak lupa peneliti ucapkan permintaan maaf bila terdapat tutur kata peneliti yang kurang berkenan dihati pembaca sekalian. Semoga skripsi Penelitian kuantitatif ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat menjadi bahan bacaan yang menarik dan mudah dipahami.

Surakarta, 27 Agustus 2012



Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PENGAJUAN..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | v |
| HALAMAN ABSTRAK | vi |
| HALAMAN MOTTO..... | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA..... | 8 |
| A. Kajian Teori | 8 |
| 1. Hakikat Media Pembelajaran | 8 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran | 8 |
| b. Jenis-jenis Media Pembelajaran | 10 |
| c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2. Hakikat Media Kartu Domino..... | 14 |

| | |
|--|-----------|
| a. Tinjauan Tentang Kartu Domino | 14 |
| b. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Domino | 16 |
| c. Langkah-langkah Menggunakan Kartu Domino | 17 |
| d. Langkah Pembelajaran dengan Kartu Domino | 19 |
| 3. Hakikat Media Gambar Diam | 20 |
| a. Tinjauan Tentang Media Gambar Diam | 20 |
| b. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Gambar Diam | 21 |
| c. Perbandingan Media Kartu Domino dan Media Gambar Diam..... | 21 |
| 4. Hakikat Pemahaman Konsep | 22 |
| a. Pengertian Pemahaman | 22 |
| b. Pengertian Konsep | 24 |
| c. Pengertian Pemahaman Konsep..... | 26 |
| 5. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah | 27 |
| a. Pengertian Pembelajaran | 27 |
| b. Pengertian Matematika | 29 |
| c. Tinjauan tentang Matematika di Sekolah..... | 32 |
| d. Tinjauan Tentang Pemahaman Konsep Pecahan..... | 34 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 35 |
| C. Kerangka Berpikir | 36 |
| D. Hipotesis | 38 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | 39 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 39 |
| 1. Tempat Penelitian | 39 |
| 2. Waktu Penelitian..... | 39 |
| B. Populasi dan Teknik Pengambilan sampel | 41 |
| 1. Populasi Penelitian..... | 41 |
| 2. Sampel Penelitian | 41 |
| 3. Teknik Pengambilan Sampel..... | 41 |
| C. Rancangan Penelitian..... | 42 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 43 |

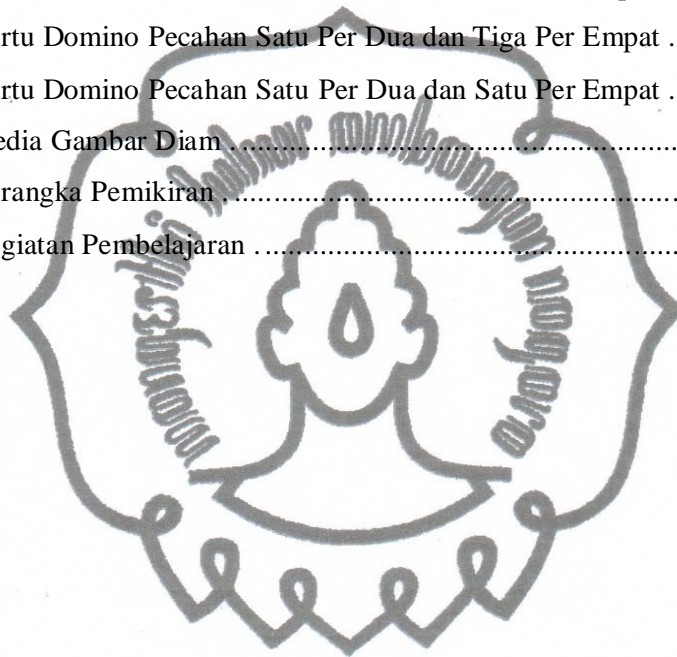
| | |
|--|-----------|
| 1. Variabel Penelitian | 43 |
| a. Variabel Bebas..... | 43 |
| b. Variabel Terikat..... | 43 |
| 2. Metode Pengumpulan Data..... | 43 |
| a. Teknik Tes | 43 |
| b. Teknik Dokumentasi..... | 45 |
| 3. Ujicoba Instrumen | 45 |
| a. Validitas..... | 45 |
| b. Realibilitas..... | 46 |
| c. Analisis Butir Soal | 47 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 48 |
| 1. Uji Prasyarat | 48 |
| a. Uji Normalitas | 48 |
| b. Uji Homogenitas..... | 49 |
| c. Uji Keseimbangan..... | 50 |
| 2. Uji Hipotesis | 51 |
| BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN | 54 |
| A. Deskripsi Data | 54 |
| 1. Profil Sekolah | 54 |
| 2. Hasil Uji Instrumen | 54 |
| a. Uji Validitas | 54 |
| b. Uji Realibilitas | 55 |
| c. Uji Daya Beda | 55 |
| d. Uji Taraf Kesukaran | 56 |
| e. Penetapan Isi Instrumen | 56 |
| 3. Sajian Data Penelitian | 56 |
| a. Data <i>Try Out</i> | 56 |
| b. Data Kemampuan Awal | 57 |
| 1) Data Kelompok Kontrol | 57 |
| 2) Data Kelompok Eksperimen | 57 |
| c. Data Hasil Belajar | 58 |

| | |
|--|-----------|
| 1) Data Kelompok Kontrol | 59 |
| 2) Data Kelompok Eksperimen | 60 |
| B. Uji Keseimbangan Kemampuan Awal | 60 |
| 1. Uji Normalitas Data Kemampuan Awal | 60 |
| 2. Uji Homogenitas Data Kemampuan Awal | 61 |
| 3. Uji Keseimbangan | 61 |
| C. Uji Hipotesis | 62 |
| 1. Uji Normalitas Hasil Belajar | 62 |
| 2. Uji Homogenitas Hasil Belajar | 62 |
| 3. Uji Hipotesis | 63 |
| D. Pembahasan Hasil Analisis Data | 64 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | 66 |
| A. Simpulan | 66 |
| B. Implikasi | 66 |
| C. Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |
| LAMPIRAN | 71 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar

| | |
|--|-----|
| 1. Kartu Domino Pecahan | 15 |
| 2. Kartu Domino Pecahan Satu Per Dua dan Dua Per Empat | 17 |
| 3. Kartu Domino Pecahan Satu Per Dua dan Tiga Per Empat | 18 |
| 4. Kartu Domino Pecahan Satu Per Dua dan Satu Per Empat | 19 |
| 5. Media Gambar Diam | 20 |
| 6. Kerangka Pemikiran | 37 |
| 7. Kegiatan Pembelajaran | 144 |



DAFTAR TABEL

Tabel

| | |
|---|----|
| 1. Rincian Waktu Kegiatan Penelitian | 40 |
| 2. Rancangan Penelitian | 42 |
| 3. Klasifikasi Daya Beda Instrumen | 55 |
| 4. Klasifikasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen | 56 |
| 5. Data Distribusi Kemampuan Awal Kelompok Kontrol | 57 |
| 6. Data Distribusi Kemampuan Awal Kelompok Eksperimen | 57 |
| 7. Data Distribusi Hasil Belajar Kelompok Kontrol | 59 |
| 8. Data Distribusi Hasil Belajar Kelompok Eksperimen | 60 |
| 9. Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Awal | 60 |
| 10. Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Awal | 61 |
| 11. Hasil Uji Keseimbangan | 61 |
| 12. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar | 62 |
| 13. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar | 63 |
| 14. Hasil Uji Hipotesis | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

| | |
|--|-----|
| 1. Silabus Pembelajaran | 71 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 74 |
| 3. Lembar Kegiatan Siswa dan Soal Evaluasi. | 105 |
| 4. Kisi-Kisi Instrumen dan Soal Post Tes | 109 |
| 5. Analisis Butir Soal Tryout | 114 |
| 6. Daftar Nilai UAS | 124 |
| 7. Uji Keseimbangan | 126 |
| 8. Uji Hipotesis | 138 |
| 9. Tabel Distribusi t | 143 |
| 10. Foto Pembelajaran | 144 |
| 11. Surat Ijin | 147 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Dengan pendidikan yang lebih baik akan mengarah pada perkembangan suatu negara yang lebih baik pula. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha untuk mencapainya. Demikian halnya Indonesia, yang menaruh harapan besar terhadap pendidik yang berpendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena berawal dari pendidikan tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Namun ada banyak hal yang harus disiapkan seperti, sarana dan prasarana serta guru yang berperan sangat penting.

Perkembangan pendidikan di Indonesia dewasa ini demikian pesatnya, sejalan dengan laju teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan pendidikan yang cukup pesat ini juga ditopang oleh usaha pemerintah, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional yang senantiasa melakukan pembenahan sistem pendidikan kita. Dengan harapan agar dapat dicapai hasil tamatan yang cukup baik, tidak hanya dalam segi kuantitas tetapi juga kualitas, termasuk pembenahan sistem pendidikan di Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar adalah tempat pengalaman pertama yang memberikan dasar pembentuk kepribadian individu. Sehubungan dengan hal itu guru perlu membekali siswanya dengan kepribadian, kemampuan, dan keterampilan dasar yang cukup sebagai landasan untuk mempersiapkan pengalamannya pada jenjang yang lebih tinggi.

Namun dalam pembelajaran di SD dewasa ini kurang ditunjang dengan
commit to user

pembelajaran yang inovatif mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi sukar diterima oleh peserta didik yang berakibat hasil evaluasi belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Ini semua dikarenakan kesulitan para peserta didik dalam menguasai dan memahami materi serta tidak adanya usaha dari peserta didik dalam mencari dan menemukan pemecahan masalah yang dihadapi disamping itu ketidakmampuan guru dalam menanamkan konsep kepada peserta didik dikarenakan cara yang masih konvensional dan jarang melibatkan penggunaan media yang sifatnya interaktif.

Tak terkecuali dalam pembelajaran Matematika di SD, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar tetapi tidak sedikit peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran ini, bahkan tidak sedikit pula peserta didik yang menganggap Matematika sebagai pelajaran yang menakutkan. Bahkan menurut riset yang dilakukan *Third International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, melaporkan bahwa rata-rata skor matematika siswa Indonesia jauh di bawah rata-rata skor matematika siswa internasional dan berada pada ranking 30 dari 38 negara. Ini membuktikan bahwa penanaman konsep belajar Matematika yang dilakukan guru masih belum berhasil.

Sedangkan menurut hasil survei dari *IMSTEP-JICA (Development of Science And Mathematics Teaching for Primary and Second Education in Indonesia (IMSTEP) – Japan International Cooperation Agency (JICA)* melaporkan bahwa rendahnya prestasi belajar Matematika siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran Matematika guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya menjelaskan konsep secara informatif, memberikan contoh soal dan memberikan soal-soal latihan. Guru merupakan pusat kegiatan, sedangkan siswa selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat penjelasan dan mengerjakan soal. Dengan demikian pengalaman belajar yang telah mereka miliki tidak berkembang.

Kesulitan pada Matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran Matematika kurang bermakna. Siswa kurang diajak aktif untuk

commit to user

menemukan dan mengembangkan konsep mereka sendiri.

Berdasarkan fakta di lapangan diperoleh informasi bahwa, Matematika adalah pelajaran yang paling sulit dipahami oleh siswa di SD dabin Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah, salah satu aspek materi yang dianggap sulit adalah bilangan pecahan. Hal ini terjadi karena guru kurang bisa menanamkan konsep bilangan pecahan secara baik dikarenakan dalam penanaman konsep bilangan pecahan terhadap peserta didik sering kali ketidak tersediaanya atau ketidakmampuan seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran padahal media pembelajaran ini sangat penting bagi seorang guru sebagai sarana mentransfer materi kepada peserta didik dalam memahami konsep. Menurut Sri Anitah (2009: 5) “Media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dengan pengertian itu, maka guru, buku ajar, serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, *flashcard* dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran peran guru sangatlah besar dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mendapatkan pembelajaran tersebut dibutuhkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif sehingga membuat peserta didik memiliki motivasi untuk belajar sehingga terbentuk hubungan komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik dan berakibat pembelajaran berlangsung dengan baik pula. Seorang guru yang profesional harus pandai dalam pemilihan teknik, metode, model pembelajaran dan media pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan oleh peserta didik jadi bukan hanya keinginan guru semata tapi karena kebutuhan pembelajaran peserta didik. Agar pembelajaran lebih bermakna pemilihan media pembelajaran yang

commit to user

tepat adalah salah satu kuncinya ini dikarenakan media pembelajaran merupakan sarana alat penyampaian materi ajar yang diharapkan memudahkan bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep materi ajar yang diajarkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna yang berakibat pula pemahaman konsep dasar peserta didik lebih mendalam.

Menurut Dina Indriana (2011:27) “Dasar pertimbangan dalam memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran media tersebut tidak dapat digunakan.” Dengan demikian secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri. Salah satu alternatif solusi untuk menanamkan konsep pecahan dalam mata pelajaran Matematika salah satunya dengan menggunakan media visual berupa kartu domino pecahan.

Kartu domino pecahan adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau 25 x 30 mm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, yang merupakan rangkaian pesan untuk menanamkan konsep pecahan kepada siswa. Cara menggunakan kartu domino ini sama layaknya orang bermain kartu domino pada umumnya, yakni dengan mencocokkan gambar yang ada pada kartu dengan kartu yang lainnya.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh kartu domino dibandingkan menggunakan media lainnya, diantaranya yaitu:

1. Mudah dibawa kemana-mana.
2. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
3. Gampang diingat karena kartu domino ini mempunyai desain yang menarik perhatian siswa, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu domino.
4. Media ini cukup menyenangkan, karena siswa bisa bermain sambil belajar.
5. Pembelajaran akan lebih interaktif, karena siswa dituntut untuk saling

commit to user

bekerja sama dan berkomunikasi dengan menggunakan media kartu domino.

6. Pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa menemukan konsep pecahan itu sendiri melalui permainan kartu domino yang mereka mainkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep siswa terhadap bilangan pecahan masih kurang.
2. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa kurang inovatif.
3. Guru kurang memperhatikan kesesuaian penggunaan media terhadap materi ajar yang disampaikan.
4. Guru hanya mengejar target materi yang sesuai kurikulum tanpa memperhatikan daya serap yang dicapai oleh siswa.
5. Model dan media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan materi ajar yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian harus memiliki arah yang jelas dan pasti, oleh karena itu perlu diberikan batasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dibatasi pada siswa kelas III Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dibatasi pada :

- a. Media pembelajaran yang digunakan berupa Kartu Domino Pecahan.
- b. Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika berkaitan tentang materi pokok pengenalan bilangan pecahan.

D. Rumusan Masalah

Sebagian besar guru dalam menerangkan materi pecahan lebih sering menggunakan media konvensional berupa gambar bahkan ada yang hanya terpusat pada ceramah tanpa menggunakan media apapun sehingga membuat siswa hanya terpaku menonton apa yang guru jelaskan.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan, seberapakah pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III se-gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri tahun ajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri tahun ajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang dimulai dengan suatu prosedur yang sistematis, pasti mempunyai kegunaan. Demikian juga dalam penelitian ini, adapun penelitian ini diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai:

commit to user

- a. Untuk mengetahui secara nyata tentang pengaruh penggunaan media kartu domino pecahan terhadap pemahaman konsep bilangan pecahan.
 - b. Sebagai acuan pembelajaran yang inovatif.
 - c. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi siswa
 - 1) Mendorong keaktifan siswa untuk lebih berkembang.
 - 2) Mempercepat daya serap dan pemahaman terhadap mata pelajaran matematika.
 - 3) Mendidik logika dalam berpikir siswa.
 - 4) Memupuk kedisiplinan yang tinggi pada diri siswa di SD dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Membantu proses penyampaian mata pelajaran matematika kepada siswa.
 - 2) Mendorong daya kreatifitas guru dalam mengajar menggunakan media kartu domino pecahan.
 - 3) Memberikan alternatif pada pengajaran matematika agar menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga pemahaman konsep matematika lebih meningkat.
 - 4) Sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Khususnya pada pembelajaran matematika di SD.
 - c. Bagi Institusi
 - 1) Memberikan masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam kajian teori ini, akan dibahas kajian teori dari dua variabel, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam hal ini yaitu hakikat media kartu domino, dan variabel terikat yaitu hakikat pemahaman konsep matematika bilangan pecahan.

Dari dua variabel tersebut menjabarkan menjadi lima pokok bahasan, diantaranya: 1. Hakikat media pembelajaran, 2. Hakikat media kartu domino, 3. Hakikat media gambar diam, 4. Hakikat pemahaman konsep, dan 5. Hakikat pembelajaran Matematika bilangan pecahan.

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah salah satu hal yang memiliki peranan sangat besar dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran akan tercapai jikalau guru dalam pemilihan media juga sesuai dengan kebutuhan siswanya bukan berdasarkan kesenangan guru ataupun siswanya. Kata media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium dapat diartikan sebagai antara atau sedang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti alat atau sarana penghubung. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruktusional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”.

Menurut Miarso dalam Dina Indriana (2011: 14) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Sedangkan Gagne dalam Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa *commit to user*

media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”

Sedangkan menurut Sri Anitah (2008: 5) “Media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dengan pengertian itu, maka guru, buku ajar, serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar.

Ida Sriyani dan Cucu Siti Kunsosih (2007: 3) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadilah proses belajar pada siswa. Sedangkan Hamidjojo dalam Azhar Arsyad (2010: 4) mengemukakan bahwa batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari uraian – uraian tentang batasan pengertian media di atas, Azhar Arsyad dalam buku media pembelajaran (2010: 6) menuliskan ciri-ciri umum yang terkandung dalam batasan pengertian media, yaitu: 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera; 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa; 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio; 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam

maupun di luar kelas; 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran; 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, *radio tape*, *video recorder*); 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu macam benda yang dapat membantu maupun mendorong siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya hasil belajar siswa baik itu guru, buku, gambar maupun benda-benda lainnya.

b. Jenis - Jenis Media

Menurut Dina Indriana (2011: 54) media pembelajaran secara umum diklasifikasikan menjadi lima, yaitu:

- 1) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
- 2) Bersifat audio visual proyeksi, nonproyeksi dan berbentuk tiga dimensi.
- 3) Menggunakan teknik atau mesin.
- 4) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan (*material collections*).
- 5) Merupakan contoh dari kelakuan guru.

Dari uraian Dina Indriana tentang klasifikasi media pembelajaran, tidak hanya alat audio visual saja yang menjadi komponen utama media pembelajaran, tetapi juga pribadi siswa dan tingkah laku guru.

Sri Anitah dalam pendahuluan buku media pembelajaran (2008: 15), membagi media ke dalam lima jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yang terdiri dari:
 - a) Media visual yang tidak diproyeksikan (media sederhana).
 - b) Media visual yang diproyeksikan.
- 2) Media audio (tradisional dan digital).
- 3) Media audio-visual.
- 4) *Distance learning*.
- 5) *Online learning*.

Azhar Arsyad dalam bukunya (2010: 29) menuturkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan Ida Sriyani dan Cucu Siti Sukonsih (2007: 9) membagi media ke dalam empat jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu media grafis.
- 2) Media visual yang diproyeksikan.
- 3) Media audio.
- 4) Media audiovisual.

Menurut Rudy Brezt dalam Dina Indriana (2011: 55) mengemukakan bahwa media pengajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi, yaitu suara, gambar, cetakan, grafis, garis dan gerakan. Hal ini didasarkan pada fungsi yang melekat dalam kelima bentuk dasar tersebut, yakni berdasarkan pada sesuatu yang dilakukan dan cara melakukannya. Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pengajaran, maka media pengajaran bisa diklasifikasikan dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak. Sedangkan jenisnya ada dua. Pertama, aspek bentuk fisik, yang terdiri atas media elektronik dan media non elektronik. Kedua, aspek pancaindera, yang mencakup media audio, media visual, media audio visual dan media grafis. Dengan menganalisis media melalui bentuk dan cara penyajiannya, maka format klasifikasi media pengajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Grafis, bahan cetak dan gambar diam.
- 2) Media proyeksi diam.
- 3) Media audio.
- 4) Media gambar hidup/ film.
- 5) Media televisi.
- 6) Multimedia.

Sedangkan jika dilihat dari bentuknya, maka jenis media itu bermacam-macam. Beberapa jenis itu antara lain media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, rekaman audio, gambar bergerak dan media berbasis komputer.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, media pembelajaran itu jenisnya bermacam-macam sesuai bentuk dan sifatnya masing-masing. Secara umum media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam empat jenis yaitu: (1) media visual; (2) media audio; (3) media audio visual; (4) media benda asli (realia).

c. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang terpenting yaitu pemilihan metode pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2010: 15).

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2010: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media belajar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalesmi.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran menjadi lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

commit to user

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berlanjut, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sudjana dan Rifai dalam Azhar arsyad (2010: 25) membagi manfaat media pembelajaran menjadi 4 yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak lagi melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat para ahli Azhar Arsyad (2010: 26) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan

interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Dina Indriana (2011: 47), media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Di samping itu menurut Kemp dan Dayton dalam Dina Indriana (2011: 47), media pengajaran memiliki beberapa manfaat. Pertama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar. Kedua, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. Ketiga, pembelajaran menjadi lebih interaktif. Keempat, dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. Kelima, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Keenam, proses pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun diperlukan. Ketujuh, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran sertaproses pembelajaran dapat ditingkatkan. Kedelapan, peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Dina Indriana (2011: 48) juga menuturkan bahwa nilai dan manfaat media pengajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang terlalu besar atau terlalu kecil tersebut.
- 4) Memperlihatkan gerakan terlalu cepat atau terlalu lambat.

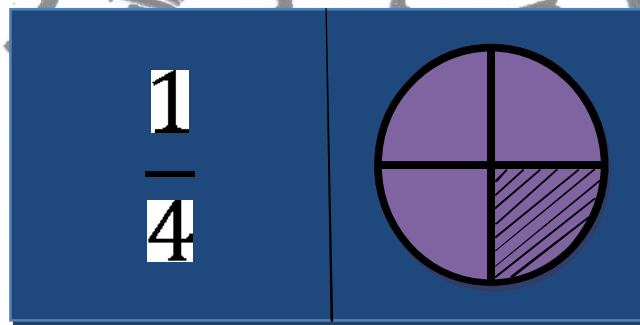
2. Hakikat Media Kartu Domino

a. Tinjauan tentang Media Kartu Domino

Kartu domino adalah kartu bertanda bulat-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu (KBBI, 2001: 510), sedangkan Heriyanto Rantelino dalam artikel harian kompas digital menyatakan bahwa kartu domino adalah kartu yang berbentuk kecil ukuran 3 x 5 cm, berwarna dasar kuning atau putih, terdapat bulatan-bulatan yang umumnya berwarna merah dan menunjukkan nilai angka dari kartu tersebut (www.kompasiana.com, diakses 28 Januari 2013). Akan tetapi yang dimaksud kartu domino disini bukanlah kartu domino yang beredar seperti

commit to user

di pasaran. Kartu domino yang dimaksud disini adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam kategori dari *flashcard*, dimana *flashcard* menurut Dina Indriana (2011: 68) adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau sekitar 25 x 30 mm. Azhar Arsyad juga menyatakan bahwa *flashcard* merupakan kartu belajar yang efektif untuk mengingat menghafal tiga kali lebih cepat (2010: 32). Dalam kartu domino pecahan ada tiga unsur gambar yang ditampilkan, pertama adalah lambang yang menyatakan sebuah pecahan, kedua adalah garis pemisah dan yang ketiga adalah gambar benda atau bangun yang merupakan perwujudan dari lambang pecahan.



Gambar 2. 1. Kartu domino bernilai $\frac{1}{4}$

Dari contoh di atas, kartu domino bernilai $\frac{1}{4}$ diatas dilambangkan dengan angka satu sebagai pembilang dan angka empat sebagai penyebut. Ditunjukkan lewat gambar yang diarsir, daerah yang diarsir adalah satu bagian dari empat. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan $\frac{1}{4}$.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran Matematika. Menurut Rini Mulyani (2006: 20) permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri.

Karol L Yeatis dalam bukunya *Mega Fun Card – Game Match* (www.library.nu, diakses 27/02/2012) menyatakan bahwa “*cards offer a natural link to Match concepts, games motivate students to play again and again*”, atau jika diartikan kurang lebih akan berbunyi “kartu menawarkan hubungan yang alami dengan konsep Matematika, dengan permainan akan meningkatkan motivasi siswa untuk bermain lagi dan lagi”. Dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Matematika akan lebih membuat siswa termotivasi dan aktif jika pembelajaran dibawa ke dalam bentuk permainan kartu dan merangsang daya pikir anak untuk berpikir menggunakan logika. Hal ini akan membuat pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dan menysasar ke hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah kartu gambar yang berukuran 3 x 6 cm memiliki tiga unsur gambar, yaitu lambang pecahan, tanda pemisah dan gambar yang menyatakan lambang pecahan. Kartu domino ini termasuk dalam kategori flashcard dan diaplikasikan dalam bentuk permainan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Domino

Dalam setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupun dengan kartu domino pecahan yang masuk dalam kategori *flashcard*. Menurut Dina Indriana, *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simpel dan menarik, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
- 4) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan. (2011: 69).

Adapun kekurangan media kartu domino seperti tidak tahan lama karena hanya terbuat dari bahan yang mudah sobek, hanya terbatas dalam kelompok kecil

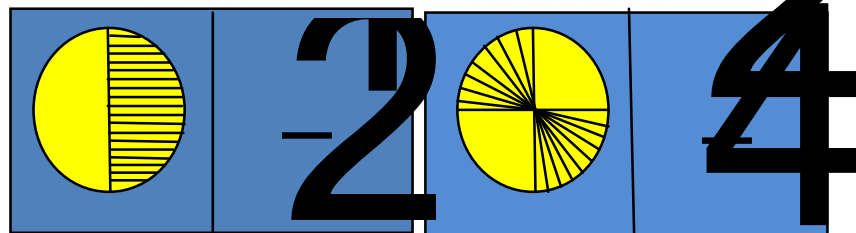
commit to user

dan apabila siswa salah dalam menggunakannya dalam arti bukan untuk pembelajaran, bisa membuat kerugian karena salah dalam memanfaatkannya.

c. Langkah – Langkah Menggunakan Kartu Domino

Cara bermain kartu domino pecahan adalah sebagai berikut:

- 1) Membandingkan nilai pecahan yang sama
 - a) Kocok kartu domino pecahan.
 - b) Bagikan kepada masing-masing anggota, tiap anggota memegang empat kartu.
 - c) Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.
 - d) Ambil satu kartu dari tumpukan, dibuka. Letakkan kartu yang nilainya sama, gambar dengan gambar, angka dengan angka atau angka dengan gambar. Apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang sama, buka satu kartu lagi dari tumpukan.
 - e) Apabila ada yang sama, letakkan disamping kartu yang dibuka tadi. Misalnya kartu bernilai $\frac{1}{2}$ yang ditunjukkan lewat gambar yang diarsir nilainya akan sama dengan pecahan $\frac{2}{4}$ yang juga ditunjukkan lewat gambar yang diarsir. (lihat gambar 2. 2):



Gambar 2. 2

- f) Pasangkan kartu domino pecahan tersebut gambar dengan gambar, angka dengan angka atau gambar dengan angka yang senilai atau ekuivalen. Lakukan sampai kartu habis.
 - g) Siswa yang bisa memasangkan satu kartu diberi nilai satu.
- 2) Membandingkan nilai pecahan yang lebih besar
 - a) Kocok kartu domino pecahan.

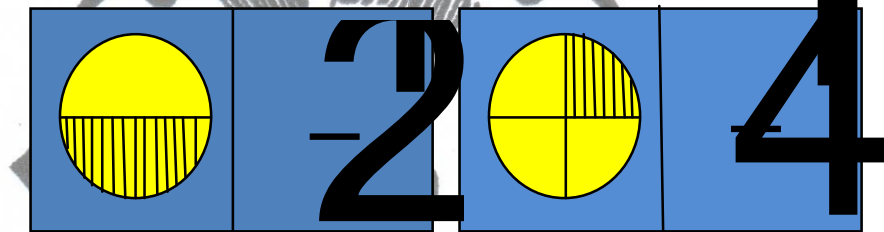
- b) Bagikan kepada masing-masing anggota, tiap anggota memegang empat kartu.
- c) Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.
- d) Ambil satu kartu dari tumpukan, dibuka. Letakkan kartu yang nilainya lebih besar untuk melawan kartu yang lebih dulu dibuka, gambar dengan gambar, angka dengan angka atau angka dengan gambar. Apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang sama, buka satu kartu lagi dari tumpukan.
- e) Apabila ada yang lebih besar, letakkan disamping kartu yang dibuka tadi. Misalnya pecahan $\frac{3}{4}$ yang ditunjukkan melalui gambar yang diarsir nilainya lebih besar dibanding dengan pecahan $\frac{1}{2}$ yang ditunjukkan melalui gambar yang diarsir. (lihat gambar 2.3):



Gambar 2.3

- f) Pasangkan kartu domino pecahan tersebut gambar dengan gambar, angka dengan angka atau gambar dengan angka yang lebih besar. Lakukan sampai kartu habis.
 - g) Siswa yang bisa memasangkan satu kartu diberi nilai satu.
- 3) Membandingkan nilai pecahan yang lebih kecil
 - a) Kocok kartu domino pecahan.
 - b) Bagikan kepada masing-masing anggota, tiap anggota memegang empat kartu.
 - c) Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.

- d) Ambil satu kartu dari tumpukan, dibuka. Letakkan kartu yang nilainya lebih kecil untuk melawan kartu yang lebih dulu dibuka, gambar dengan gambar, angka dengan angka atau angka dengan gambar. Apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang sama, buka satu kartu lagi dari tumpukan.
- e) Apabila ada yang sama, letakkan disamping kartu yang dibuka tadi. Misalnya pecahan $\frac{1}{4}$ yang ditunjukkan melalui gambar yang diarsir nilainya lebih kecil dibanding dengan pecahan $\frac{2}{4}$ yang ditunjukkan melalui gambar yang diarsir. (lihat gambar 2. 4)



Gambar 2. 4

- f) Pasangkan kartu domino pecahan tersebut gambar dengan gambar, angka dengan angka atau gambar dengan angka yang lebih kecil. Lakukan sampai kartu habis.
- g) Siswa yang bisa memasangkan satu kartu diberi nilai satu.

d. Langkah Pembelajaran dengan Kartu Domino

Langkah-langkah penggunaan media matematika ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menggunakan media tersebut. Hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi yang memerlukan media pembelajaran, kemudian menentukan jenis media yang akan digunakan misal pada materi pecahan.

Langkah-langkah pembelajarannya :

- 1) Guru membagikan satu set kartu untuk tiap siswa.
- 2) Guru menunjukkan beberapa lambang pecahan seperti $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, dst.
- 3) Guru menunjukkan kartu yang menyatakan senilai dengan lambang pecahan tersebut.

- 4) Guru membandingkan kartu untuk mengetahui nilai kedua pecahan tersebut sama atau berbeda (lebih besar atau lebih kecil).
- 5) Siswa diajak untuk bermain kartu yang berhubungan dengan materi pecahan.
- 6) Siswa diminta untuk bisa mengkaitkan permainan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 7) Guru memberikan penjelasan materi pecahan didepan kelas, dan siswa mencocokkannya berdasarkan buku pegangan yang ada.
- 8) Sebagai tugas rumah siswa diminta menggambar ilustrasi nilai sebuah lambang pecahan.

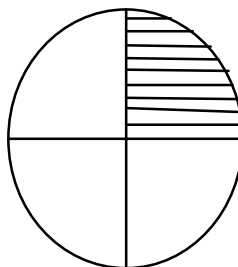
3. Hakikat Media Gambar Diam

a. Tinjauan tentang Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses *fotografi*. (Dina Indriana, 2011: 64). Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Sri Anitah menyatakan bahwa gambar tidak hanya bernilai seribu bahasa tetapi juga seribu tahun atau seribu mil (2008: 7). Hal ini menandakan bahwa dengan gambar dapat memberikan sebuah pengalaman yang berasal dari tempat yang jauh dan juga memberikan gambaran dari waktu yang telah lalu.

Dalam materi pecahan guru terbiasa menerangkan penjelasan dibantu dengan penggunaan media gambar yang digambar atau ditempel di papan tulis.

Contoh :



Gambar 2. 5. Pecahan bernilai $\frac{1}{4}$.

Menurut Dina Indriana (2011: 65), media gambar diam mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu

mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan media verbal. Edgar Dale dalam Sri Anitah juga menyatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkrit (2008:8). Dengan menggunakan media gambar diam pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan masuk ke dalam ingatan siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional atau ceramah. Gambar dapat lebih menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata dibandingkan dengan penggunaan lambang kata-kata.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media Gambar Diam

Langkah-langkah penggunaan media matematika ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menggunakan media tersebut. Hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi yang memerlukan media pembelajaran, kemudian menentukan jenis media yang akan digunakan misal pada materi pecahan.

Langkah-langkah pembelajarannya :

- 1) Guru menunjukkan beberapa lambang pecahan seperti $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, dst.
- 2) Guru menunjukkan gambar yang menyatakan senilai dengan lambang pecahan tersebut.
- 3) Guru membandingkan kedua gambar untuk mengetahui nilai kedua pecahan tersebut sama atau berbeda (lebih besar atau lebih kecil).
- 4) Siswa diminta untuk mengkaitkan pengalaman belajarnya tentang pecahan dengan kegiatan yang pernah dilakukannya.
- 5) Guru memberikan penjelasan materi pecahan didepan kelas, dan siswa mencocokkannya berdasarkan buku pegangan yang ada.
- 6) Sebagai tugas rumah siswa diminta menggambar ilustrasi nilai sebuah lambang pecahan.

c. Perbandingan Media Kartu Domino dan Media Gambar Diam

Dalam pengenalan materi pecahan, selama ini guru sering kali langsung menanamkan konsep pecahan hanya dengan uraian kata-kata. Hal ini membuat

siswa kurang bisa menyerap konsep yang diberikan oleh guru karena siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan konsep pecahan itu sendiri.

Dalam banyak kasus pembelajaran pecahan, guru hanya menggambar sebuah bangun datar di papan tulis lalu membaginya menjadi beberapa bagian dan diberi arsiran atau warna untuk menunjukkan itu sebuah pecahan, atau cukup dengan menunjukkan gambar yang ada dalam buku sumber yang dipergunakan dalam pembelajaran. Hal ini membuat anak kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga mengurangi daya serap siswa terhadap pembelajaran.

Dengan menggunakan kartu domino, siswa diajak ke dalam sebuah permainan dimana dalam permainan tersebut mengandung unsur pembelajaran tentang pecahan. Kartu domino ini nantinya akan merangsang minat siswa untuk menemukan konsep pecahan dengan permainan yang mereka mainkan sendiri. Hal ini membuat pembelajaran menjadi atraktif dan materi yang akan disampaikan dapat tertransfer dengan baik karena semua anak dapat menerima materi pembelajaran pecahan.

4. Hakikat Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan terjemahan dari kata *comprehension*. Purwadinata dalam (Emiliani, 2000: 7) menyatakan bahwa paham artinya “mengerti benar”, sehingga pemahaman konsep artinya mengerti benar tentang konsep.

Pemahaman berasal dari kata dasar paham yang artinya (1) pengertian: pengetahuan banyak; (2) pendapat: pikiran; (3) aliran: pandangan: haluan; (4) mengerti benar (akan): tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me-i menjadi memahami, berarti: (1) mengerti benar (akan): mengetahui benar; (2) memaklumi. Dan bila mendapat imbuhan pe-an menjadi pemahaman, berarti (1) proses: (2) cara: (3) perbuatan memahami atau memahamkan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2001: 811). Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami atau cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak.

commit to user

Endang Poerwanti, dkk menyatakan bahwa pemahaman merupakan tingkatan kedua dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan yang menuntut siswa memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain (2009: 27). Dari hal ini dapat dijabarkan bahwa untuk mencapai suatu pemahaman dibutuhkan sebuah fokus yang mendalam terhadap sebuah konsep yang diberikan. Hal ini menuntut kita untuk selalu berpikir kritis untuk mencapai sebuah pemahaman.

Menurut Nana Sudjana dalam Dwijastuti menyatakan bahwa kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan (2005: 34). Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Jadi pemahaman konsep merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan tipe belajar pengetahuan. Nana Sudjana di dalam buku strategi belajar mengajar (Dwijastuti, dkk, 2005: 34) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu: (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya; (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok; dan (3) tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan memahami dibalik yang tertulis, tersurat dan tersirat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan. Sedangkan menurut Endang Poerwanti, dkk, pemahaman dijabarkan juga menjadi tiga, yakni: (a) menterjemahkan; (b) menginterpretasikan; (c) mengekstrapolasi (2009: 27).

Pemahaman siswa terhadap konsep Matematika menurut NCTM (dalam Munggaranti, 2007: 25) dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam: (1) mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan; (2) membuat contoh dan non contoh penyangkal; (3) mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram dan simbol; (4) mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk yang lain; (5) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep; (6) mengidentifikasi sifat-sifat

suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep; (7) membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah proses mengetahui inti atau ide pokok dari suatu keadaan, masalah atau sesuatu hal yang akan kita pelajari. Pemahaman yang baik harus disertai pengertian terhadap ekspresi yang dihadapi. Memahami berarti mengerti benar tentang sesuatu hal yang dipelajari. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingkat kesalahan yang sedikit atau siswa dapat mengerjakan semua tugas-tugas.

b. Pengertian Konsep

Konsep atau pengertian merupakan kondisi utama yang diperlukan untuk menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya berdasarkan kesamaan stimulus dan objek-objeknya (Djmarah dan Zain, dalam Trianto, 2007: 158). Sedangkan Carrol (dalam Trianto, 2007: 158) mendefinisikan konsep sebagai suatu abstraksi dari serangkaian pengalaman yang didefinisikan sebagai suatu kelompok atau kejadian. Konsep adalah kategori-kategori yang mengelompokkan objek, kejadian dan karakteristik berdasarkan ciri atau bentuk umum. Anak yang sudah memahami konsep suatu objek akan lebih mudah menerapkan dalam pemecahan permasalahannya, misalnya saat anak diminta untuk menyebutkan buah-buahan, maka anak akan menyebutkannya apel, jeruk, nanas, pisang dan sebagainya tanpa harus dijelaskan terlebih dahulu.

Konsep dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2001: 588) yang mempunyai arti: (1) rancangan atau buram surat; (2) ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret; (3) gambaran mental dari objek, proses atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Namun banyak pengertian tentang konsep yang berkembang dikalangan ahli kognitif dan pendidikan, misalnya saja Oemar Hamalik (2005: 162) mendefinisikan bahwa suatu konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Stimuli adalah orang (*person*). Sedangkan R. Soedjadi (1999: 14) menerangkan bahwa konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan objek. Apakah objek

commit to user

tertentu merupakan contoh konsep ataukah bukan. Contoh: “segitiga” adalah nama suatu konsep abstrak. Dengan konsep itu sekumpulan objek dapat digolongkan sebagai contoh segitiga atau bukan contoh segitiga.

Merujuk dari pernyataan Mulyani Sumantri dan H. Johar Permana (2001: 41) yang menyebutkan bahwa dengan memahami konsep memungkinkan kita untuk mengelompokkan objek-objek dengan perbedaan-perbedaan yang nyata berdasarkan karakteristik umum serta mengurangi kerumitan lingkungan. Dengan demikian dapat diartikan jika terlebih dahulu memahami konsep, kita dapat mengantisipasi dan merencanakan kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Menurut Brunner dalam Mulyani Sumantri dan H. Johar Permana (2001: 42), konsep itu terbagi dalam empat elemen, yaitu: (1) nama; (2) contoh-contoh (positif dan negatif); (3) atribut (esensial dan non esensial); (4) aturan. Jika ingin memahami konsep berarti harus mengetahui semua elemen dari konsep itu. Sedangkan Oemar Hamalik (2005: 162-163) menyatakan bahwa konsep memiliki empat ciri-ciri, yaitu: (1) atribut konsep adalah suatu sifat yang membedakan antara konsep satu dengan konsep lainnya; (2) atribut nilai-nilai, adanya variasi-variasi yang terdapat pada suatu atribut; (3) jumlah atribut juga bermacam-macam antara satu konsep dengan konsep lainnya; (4) kedominanan atribut, menunjuk pada kenyataan bahwa beberapa atribut lebih dominan (*obvious*) daripada yang lainnya.

Teori Vygotsky mengatakan bahwa siswa belajar konsep paling baik apabila konsep itu berada dalam daerah perkembangan terdekat atau *zone of proximal development*, daerah perkembangan terdekat adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan seseorang saat ini (Trianto, 2007: 107). Salah satu pernyataan dalam teori Ausubel di dalam Trianto (2007: 94) adalah bahwa faktor yang paling penting yang mempengaruhi pembelajaran adalah apa yang diketahui siswa (pengetahuan awal). Jadi supaya belajar menjadi bermakna maka konsep baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang ada dalam struktur kognitif siswa.

Dari berbagai pemaparan pendapat tentang konsep di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penguasaan konsep merupakan proses belajar mental

commit to user

yang lebih tinggi untuk menentukan apa inti dari setiap hal yang dipelajari untuk membantu menyederhanakan dan meringkas informasi yang didapat, sehingga membantu proses mengingat yang lebih efisien.

c. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep (Heruman, 2007: 3). Dari pengertian di atas terdapat sebuah tingkatan dimana pemahaman konsep adalah kelanjutan dari penanaman sebuah konsep, pemahaman konsep menuntut siswa untuk setingkat lebih ke depan dari proses sebelumnya yaitu penanaman konsep.

Salmiza Saleh, *The level of B.Sc.Ed Students Conceptual Understanding of Newton Physics* (2011) berpendapat bahwa “state that conceptual understanding requires both knowledge of and the ability to use scientific concept to develop mental models about the waythe world operates in accordance with a current scientific theory”. Pendapat di atas menyatakan bahwa pemahaman konsep memerlukan pengetahuan dan kemampuan untuk dapat menerapkan konsep ilmiah guna mengembangkan mental mengenai dunia yang berjalan sesuai dengan teori ilmiah saat ini.

Memahami sebuah konsep berarti mengetahui semua elemen dari konsep itu (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001: 42), tidak hanya mengupas permukaannya saja tetapi harus masuk hingga ke dalam sehingga kita tahu detail dari konsep itu sendiri. Dengan mengenal hingga ke dalam-dalamnya kita akan menguasai setiap karakteristik dari sebuah konsep itu sendiri. Inti dari memahami sebuah konsep adalah menyetarakan tingkat berpikir siswa untuk bisa masuk meresapi dan akhirnya memaknai konsep yang dibawa guru dengan kalimatnya sendiri.

Merujuk dari pernyataan Mulyani Sumantri dan H. Johar Permana (2001: 41) yang menyebutkan bahwa dengan memahami konsep memungkinkan kita untuk mengelompokkan objek-objek dengan perbedaan-perbedaan yang nyata berdasarkan karakteristik umum serta mengurangi kerumitan lingkungan. Maka pemahaman konsep akan membuat siswa bisa mengantisipasi dan merencanakan

commit to user

kegiatan-kegiatan selanjutnya. Secara tidak langsung jika siswa sudah memahami konsep dia akan tahu alur dari pembelajaran itu sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah proses penyetaraan berpikir siswa untuk masuk ke dalam sebuah konsep hingga dia bisa memaknai sebuah konsep dengan bahasanya sendiri.

5. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah

a. Pengertian Pembelajaran

Fungsi dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan bangsa dan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pembelajaran yang baik dan bermutu.

Trianto (2007: 17) dalam bukunya berpendapat bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang sangat kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dapat dijelaskan, pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 55) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Benny A. Pribadi (2009: 1) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dilakukan tanpa henti. Proses pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem dengan komponen-komponen yang berinterfungsi satu sama lain. Dalam sebuah sistem, komponen yang satu akan menjadi masukan bagi komponen-komponen yang lain dalam mencapai tujuan.

Gagne dalam Benny A. Pribadi (2009: 28) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan proses belajar. Definisi lain dikemukakan oleh Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik.

Pembelajaran sebagai aktifitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pebelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk mengganti istilah “pengajaran” yang lebih bersifat aktifitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu, kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran (Yusufhadi Miarso dalam Benny A. Pribadi, 2009: 28)

Richey dalam Benny A. Pribadi (2009: 29) juga mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran, yaitu :

“istilah pembelajaran mengandung makna yang lebih luas daripada istilah pengajaran. Pengajaran bukan hanya merupakan upaya *transfer of knowledge* semata dari guru kepada siswa, sedangkan pembelajaran memiliki makna yang lebih luas, yaitu kegiatan yang dimulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar”

Walter Dick dan Lou Carey dalam Benny A. Pribadi (2009 : 30) mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.

commit to user

Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai tujuan kompetensi sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik.

Dari pendapat-pendapat para ahli seperti di atas penulis mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan/proses belajar dua arah antara guru dengan siswa dengan tujuan agar siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dan mampu mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik serta perubahan itu relatif tetap.

b. Pengertian Matematika

Banyak orang yang beranggapan bahwa Matematika itu sama dengan aritmatika atau berhitung. Padahal, Matematika itu sendiri mempunyai cakupan yang lebih luas dari aritmatika. Aritmatika itu sendiri sesungguhnya hanya merupakan bagian dari Matematika. Banyak berbagai pandangan dari para ahli tentang definisi dari Matematika.

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (<http://www.google.com> 02/02/2012). Ciri utama Matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam Matematika bersifat konsisten. Menurut Kline di dalam Mulyono Abdurahman (2003: 252) menyebutkan bahwa Matematika merupakan bahasa simbol dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.

Pengertian Matematika yang tercantum di dalam Kurikulum Matematika tahun 2004 adalah sebagai berikut, Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dibangun melalui proses penalaran deduksi, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya yang sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam Matematika bersifat sangat kuat dan jelas (Depdikbud, 2004: 2). Sedangkan menurut Johnson dan Rising dalam E. T. Ruseffendi, dkk menyatakan bahwa Matematika adalah

commit to user

pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis; Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi; Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasikan sifat-sifat atau teori-teori yang telah dibuktikan kebenarannya; Matematika adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya, jelas bahwa Matematika adalah ilmu deduktif (1992: 28).

Dalam situs internet (<http://www.syarifartikel.blogspot.com>, 21/02/2012), Reyt. et, al. (1998: 4) mengemukakan pendapatnya tentang Matematika yaitu, Matematika adalah (1) studi pola dan hubungan (*study of patterns and relationship*) dengan demikian masing-masing topik itu akan saling berjalanan satu dengan yang lain yang membentuknya, (2) cara berpikir (*way of thinking*) yaitu memberikan strategi untuk mengatur, menganalisis dan mensitesa data atau semua yang ditemui dalam masalah sehari-hari, (3) suatu seni (*an art*) yaitu ditandai dengan adanya urutan dan konsistensi internal, dan (4) sebagai bahasa (*a language*) dipergunakan secara hati-hati dan didefinisikan dalam teori dan symbol yang akan meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi akan sains, keadaan kehidupan riil dan Matematika itu sendiri, serta (5) sebagai alat (*a tool*) yang dipergunakan oleh setiap orang dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

Johnson dan Rising (1978) menyatakan bahwa “ *Mathematics is a creation of the human mind, concerned primarily with ideas, processes and reasoning.* ” Yang berarti bahwa merupakan kreasi pikiran manusia yang pada intinya berkaitan dengan ide-ide, proses-proses dan penalaran. (<Http://p4tkMatematika.org/sd/geometriRuang.pdf> /21/02/2012).

Sedangkan menurut R. Soedjadi (2000: 11) menyatakan bahwa definisi Matematika ada beraneka ragam dan definisi tersebut tergantung dari sudut pandang pembuat definisi. Di bawah ini beberapa definisi menurut R. Soedjadi:

- 1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

- 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
- 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
- 6) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Johnson dan Myklebus di dalam Mulyono Abdurrahman (2003: 252) mengemukakan bahwa Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Demikian pula Leaner di dalam Mulyono Abdurrahman (2003: 252) mengemukakan bahwa Matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

Sedangkan menurut Taylor & Francis dalam *Journal International of Mathematical Education in Science and Technology* (2012): “*Mathematics is pervading every study and technique in our modern world, bringing ever more sharply into focus the responsibilities laid upon those whose task it is to teach it. Most prominent among these is the difficulty of presenting an interdisciplinary approach so that one professional group may benefit from the experience of others*”. Matematika melingkupi setiap penelitian dan teknik di dunia modern kita, membawa semakin tajam ke dalam fokus tanggung jawab dibebankan kepada mereka yang bertugas untuk mengajarkannya. Paling menonjol diantara ini adalah sulitnya menyajikan pendekatan interdisipliner sehingga satu kelompok profesional dapat mengambil manfaat dari pengalaman orang lain.

Dari beberapa pendapat tentang Matematika yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah bahasa simbolis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan yang memudahkan manusia berpikir dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tinjauan tentang Matematika di Sekolah

Matematika sekolah (*School Mathematics*) adalah unsur atau bagian dari Matematika yang dipilih berdasarkan dan berorientasi pada kepentingan kependidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh R. Soedjadi (2000: 37). Di sini Matematika sebagai bidang studi pendidikan yang diajarkan di sekolah dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah (SMA/SMK).

Dalam dunia pendidikan Matematika di Indonesia dikenal adanya Matematika modern. Pada sekitar tahun 1974 Matematika modern mulai diajarkan di SD sebagai pengganti berhitung. Berhitung lebih menekankan pada pemahaman struktur dasar sistem bilangan daripada mempelajari ketrampilan dan fakta-fakta hafalan. Pelajaran Matematika modern lebih menekankan pada “mengapa” dan “bagaimana” Matematika, melalui penemuan dan eksplorasi (Mulyono Abdurrahman, 2003: 254).

Ruang lingkup materi atau bahan kajian Matematika untuk Sekolah Dasar berbeda di tingkat SMP atau SMA/SMK. Sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasi konkret, maka cakupan materinya lebih sedikit dan bersifat dasar. Kemampuan mereka yang cenderung rendah dibandingkan siswa pada jenjang sekolah di atasnya, sehingga kemampuan bernalarnya relatif lebih rendah. Oleh karena itu pada jenjang Sekolah Dasar penggunaan pola pikir induktif dalam pengajaran suatu topik sering dilakukan, sebaliknya penggunaan pola pikir deduktif jarang dilakukan.

Bidang studi Matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar mencakup tiga cabang yaitu aritmatika, aljabar dan geometri (Mulyono Abdurrahman, 2003: 253).

1) Aritmatika

Aritmatika adalah salah satu cabang Matematika selain aljabar dan geometri. Menurut Dali S. Naga yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman (2003: 253) aritmatika atau berhitung adalah cabang Matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-

bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

2) Aljabar

Dalam perkembangan aritmatika selanjutnya, penggunaan bilangan sering diganti dengan abjad. Penggunaan abjad dalam aritmatika inilah yang kemudian disebut aljabar. Aljabar ternyata tidak hanya menggunakan abjad sebagai lambang bilangan yang diketahui atau yang belum diketahui tetapi juga menggunakan lambang-lambang lain seperti titik (\cdot), lebih besar ($>$), lebih kecil ($<$) dan sebagainya.

3) Geometri

Geometri adalah cabang Matematika yang berkenaan dengan titik dan garis, tetapi ada juga yang mengatakan geometri adalah studi tentang ruang dan berbagai bentuk dalam ruang. Traves dkk (1987) menyatakan bahwa “ *Geometry is the study of the relationships among points, lines, angles, surfaces and solids.* “ Yaitu geometri adalah ilmu yang membahas tentang hubungan antara titik, garis, sudut, bidang dan bangun-bangun ruang.

(<http://p4tkMatematika.org/sd/geometriRuang.pdf> 21/02/2012)

Agar dalam penyampaian materi Matematika dapat mudah diterima dan dipahami siswa, guru harus memahami tentang karakteristik Matematika sekolah. Menurut Soedjadi (2000: 13) Matematika memiliki karakteristik: (1) memiliki objek kajian abstrak; (2) bertumpu pada kesepakatan; (3) berpola pikir deduktif; (4) memiliki simbol yang kosong dari arti; (5) memperhatikan semesta pembicaraan; dan (6) konsisten dalam sistemnya. Sedangkan menurut Depdikbud (1993: 1) Matematika memiliki ciri-ciri, yaitu (1) memiliki objek abstrak; (2) memiliki pola pikir deduktif dan konsisten; dan (3) tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). (<http://www.syarifartikel.blogspot.com>, 21/02/2012).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pelajaran Matematika sudah diajarkan sejak Sekolah Dasar, hanya saja materi yang diajarkan masih bersifat

seederhana. Dalam Matematika Sekolah Dasar guru dituntut menanamkan konsep Matematika, karena Matematika akan dipelajari hingga Perguruan Tinggi.

d. Tinjauan tentang Pemahaman Konsep Pecahan

Pecahan yang dipelajari siswa di SD merupakan bagian bilangan rasional. Bilangan pecahan adalah bilangan yang menyatakan sebagai bilangan pecahan dari suatu keseluruhan (Siti Kamsiyati, 2006: 1). Jadi pecahan merupakan bilangan rasional yang melambangkan bilangan pecah. Setiap pecahan mempunyai nilai yang berbeda-beda dan siswa dituntut dapat membandingkan nilai antara pecahan satu dengan pecahan yang lainnya.

Dalam pembelajaran pecahan di SD kelas III, menurut Nur Fajariyah dibagi ke dalam tiga peta konsep yaitu: (1) Mengenal pecahan, (2) Membandingkan pecahan sederhana, (3) Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana (2008: 136). Dalam tahap pengenalan pecahan siswa nantinya akan dikenalkan tentang cara membaca dan menuliskan lambang pecahan secara benar. Setelah mengenal pecahan siswa akan diajak untuk membandingkan besarnya nilai pecahan, dimana siswa akan dihadapkan pada dua atau lebih bilangan pecahan lalu siswa diajak untuk membandingkan apakah bilangan pecahan satu sama dengan, lebih besar atau lebih kecil dari bilangan pecahan lainnya. Dan pada peta konsep yang terakhir siswa diajak untuk menyelesaikan permasalahan sehari-harinya yang berhubungan dengan pecahan.

Pemahaman konsep pecahan adalah proses mengetahui inti atau ide pokok dari suatu konsep masalah atau sesuatu hal yang akan kita pelajari yaitu pecahan. Siswa akan dibawa masuk ke dalam pembelajaran dimana mereka dirangsang untuk mencari dan menemukan sendiri konsep pecahan. Menurut Purwoto, cara menanamkan konsep pecahan diperlukan alat peraga atau media yang tepat dan sesuai kondisi anak (2003: 44). Jadi guru harus pintar-pintar memilih media pembelajaran yang nantinya bisa merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran dan mampu menemukan konsep pecahan secara mandiri, sehingga pembelajaran akan terasa bermakna bagi siswa. Siswa dikatakan sudah menguasai konsep pecahan jika dalam evaluasi pembelajaran 70% siswa sudah memenuhi target nilai yang ditentukan.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang hampir relevan dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Hasil penelitian Wijayanti dalam <http://one.indoskripsi.com/judul-skripsi/pendidikan-matematika/pembelajaran-kartu-domino-pada-siswa-kelas-vii>, diakses pada 21 Pebruari 2012, dengan judul Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Purwodadi Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan Tahun Pelajaran 2007/2008. Penelitian ini mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tentang materi bilangan pecahan kelas VII SMPN 1 Purwodadi. Keaktifan siswa yang dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik (A). Persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 81,81% yang dinyatakan tuntas belajar secara klasikal, terdapat 27 siswa yang tuntas belajar dan 7 siswa tidak tuntas belajar. Respon siswa terhadap pembelajaran pecahan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dinilai positif.
2. Hasil penelitian Sri Purwanti yang berjudul "Meningkatkan Ketrampilan Dalam Membandingkan Nilai Pecahan Dengan Menggunakan Kartu Domino Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri II Sidorejo Kepanjen Malang Tahun 2009/2010". Penelitian ini mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan ketrampilan membandingkan nilai pecahan. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil tes. Pada tes kondisi awal didapat nilai rata-rata 56,58 dengan ketuntasan klasikal 31,53% dan sampai pada siklus ketiga didapat nilai rata-rata meningkat menjadi 72,67 dengan ketuntasan klasikal mencapai 80,25%.
3. Hasil penelitian Rony Suseno yang berjudul "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011". Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas III SDN 2 Kalangan Klaten, hal ini

dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil tes. Pada tes kondisi awal didapat nilai rata-rata 46,62 dengan ketuntasan klasikal 25,53% dan sampai pada siklus ketiga didapat nilai rata-rata meningkat menjadi 65,53 dengan ketuntasan klasikal mencapai 82,35%.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang tidak dapat lepas satu sama lain. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini masih belum mengoptimalkan siswa untuk membangun konsep pengetahuannya sendiri, siswa masih cenderung mendengarkan penjelasan dari guru dan kurang mengeksplor kemampuan berpikirnya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bingung ketika menghadapi suatu kasus atau permasalahan dalam pembelajaran yang berakibat pemahaman konsep pecahan siswa juga rendah. Pemahaman konsep merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang telah ditempuh dalam waktu tertentu. Pemahaman konsep dalam pencapaiannya dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternalnya yaitu penggunaan pendekatan pembelajaran yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika mencakup ranah kognitifnya dan salah satunya adalah pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan.

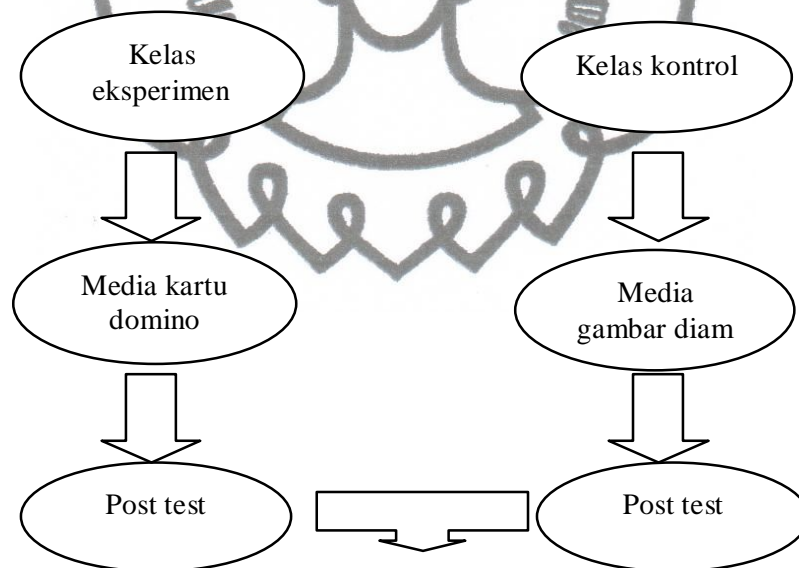
Media pembelajaran adalah salah satu inovasi yang bisa digunakan seorang pengajar untuk menanamkan konsep-konsep materi pembelajaran akan melekat dengan siswa, salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah media kartu domino. Media ini berbentuk kartu dan mengajak siswa untuk bermain sekaligus belajar sehingga membuat anak-anak akan tertarik untuk menggunakannya, disamping itu penggunaan media kartu domino ini diharapkan mampu merangsang keaktifan siswa untuk saling bekerjasama dalam memecahkan masalah pembelajaran. Sehingga siswa mampu menemukan konsep mereka sendiri. Format kartu ini disajikan dalam bentuk lambang angka dan

commit to user

gambar berukuran seukuran dengan *postcard* sehingga efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran. Media kartu domino ini sangat cocok untuk kelompok kecil.

Berbeda dengan media kartu domino, media gambar diam memang disajikan dengan format yang menarik karena menggunakan gambar dan warna yang bisa memancing ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi media ini kurang bisa melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Karena penggunaan media ini hanya dengan ditempel di papan tulis atau sekedar ditunjukkan secara sekilas sehingga siswa cenderung hanya jadi pendengar yang mendengarkan penjelasan dari guru.

Kerangka berpikir dalam melaksanakan kegiatan penelitian secara sederhana dapat dilihat pada Gambar 2. 6.



Dibandingkan dan dianalisis mana yang memberikan pemahaman konsep lebih baik diukur melalui nilai hasil *post test*.

Gambar 2. 6. Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis: “Pembelajaran matematika materi bilangan pecahan dengan menggunakan media kartu domino memberikan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar diam pada siswa kelas III gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri”.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD se-gugus Ki Hajar Dewantara di Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri yang terdiri dari 10 SD . Subyek penelitian adalah siswa kelas III semester II tahun pelajaran 2011/1012. Alasan peneliti memilih SD se-gugus Ki Hajar Dewantara di Kecamatan Karangtengah sebagai tempat penelitian karena data yang diperlukan untuk penelitian tersedia, adanya keterbukaan dari pihak tempat penelitian dalam memberikan informasi yang membantu pelaksanaan penelitian dan belum pernah digunakan sebagai objek penelitian yang sejenis sehingga terhindar dari kemungkinan adanya penelitian ulang

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 11 bulan yaitu dari bulan Februari 2012 sampai dengan bulan Januari 2013 yang dimulai dengan pengajuan judul sampai dengan sidang skripsi. Pembuatan proposal penelitian dilakukan pada bulan januari sampai dengan februari, pelaksanaan seminar dilaksanakan pada tanggal 26 April 2012. Mengurus perijinan, penelitian dari mengadakan *try out*, memberi perlakuan sampai dengan melaksanakan post tes pada SD Se-Gugus Ki Hajar Dewantara dilaksanakan dari tanggal 14 Mei 2012 sampai dengan 5 Juni 2012. Analisis data, penyelesaian bab I sampai dengan bab V, sidang skripsi dan penjiilidan dilaksanakan dari bulan Juli 2012 sampai selesai. Adapun rinciannya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1. Rincian Waktu Kegiatan Penelitian

| No | Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|--------------------|---|---|---|--------------|---|---|---|
| | | Maret 2012 | | | | April 2012 | | | | Mei 2012 | | | | Juni 2012 | | | | Juli-Desember 2012 | | | | Januari 2013 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Penyusunan dan pengajuan proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Mengadakan Seminar Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Mengurus Perijinan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Mengadakan Try Out | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Mengadakan memberi Perlakuan, mengadakan Posttest | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | Analisis data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | Penyelesaian penyusunan hasil Bab I sampai Bab V | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. | Sidang skripsi, revisi, jurnal dan penjilidan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

B. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III semester 2 SD se-gugus Ki Hajar Dewantara tahun pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 293 anak dari 10 SD.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011:62). Dari populasi akan diambil sebagian anggota untuk dijadikan sampel. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai sampel adalah sebagian siswa kelas III SD se-gugus Ki Hajar Dewantara di Kecamatan Karangtengah Kabupaten Wonogiri, diambil tiga SD sebagai kelas kontrol, kelas eksperimen dan kelas ujicoba.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah cara pengambilan sampel dimana sampel dipilih dalam kelompok-kelompok tertentu secara random (Sugiyono, 2011: 65). Pemilihan sampel ini dilakukan karena sekolah-sekolah pada gugus Ki Hajar Dewantara memiliki kurikulum yang sama dan domisili yang sama pula, yaitu di daerah pinggiran jauh dari pusat kota dan memiliki fasilitas yang hampir sama satu sama lain sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian. Langkah-langkah dalam pengambilan sampel yaitu diantaranya :

- a. Menentukan populasi mana yang akan digunakan sebagai penelitian, populasi yang digunakan adalah SD se-gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri yang berjumlah 10 SD.
- b. Melakukan pengundian sebanyak tiga kali untuk menentukan tiga sekolah yang akan digunakan penelitian.

- c. Melakukan pengundian kembali sebanyak tiga kali dari tiga sekolah untuk menentukan mana yang kelompok kontrol, kelompok eksperimen dan kelompok ujicoba
- d. Setelah melakukan pengundian sebanyak beberapa kali akhirnya peneliti bisa menentukan mana sekolah yang akan dilakukan penelitian baik sebagai kelompok kontrol, kelompok eksperimen maupun kelompok ujicoba.

Hasil dari pengundian yang sudah dilakukan yaitu kelompok eksperimen adalah siswa kelas III SD Negeri 03 Ngambarsari sebanyak 22 siswa, kelompok kontrol siswa kelas III SD Negeri 01 Ngambarsari sebanyak 33 siswa dan sekolah dasar yang digunakan sebagai *try out* adalah SD Negeri 04 Temboro sebanyak 22 siswa.

C. Rancangan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang akan dipelajari, maka penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi experimental research*) karena peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mencari hubungan sebab akibat dengan memberi perlakuan-perlakuan tertentu pada dua kelompok eksperimen.

Kedua kelompok baik kontrol maupun eksperimen dikelompokkan berdasarkan tingkat motivasi belajar setelah itu diberi perlakuan berupa strategi pembelajaran yang berbeda. Rancangan penelitian *Randomized Control Only Design* ini dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2. Rancangan Penelitian *Randomized Control Only Design*

| <i>Group</i> | <i>Treatment</i> | <i>Post Test</i> |
|-----------------------------|------------------|------------------|
| <i>Eksperimen Group (R)</i> | X | T ₂ |
| <i>Control Group (R)</i> | Y | T ₂ |

Keterangan:

- X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen yaitu dengan penggunaan strategi pembelajaran media kartu domino.
- Y : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok kontrol yaitu dengan penggunaan strategi pembelajaran media gambar diam.
- T₂ : Tes akhir yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- (R) : *Random assignment* (pemilihan kelompok secara acak).

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008:38)

a. Variabel bebas

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang dipilih oleh peneliti untuk dicari pengaruhnya terhadap variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu domino.

b. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang kehadirannya dipengaruhi oleh variabel yang lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep Matematika bilangan pecahan.

2. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengambilan data yaitu:

a. Teknik Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan, 2004:105). Teknik tes digunakan untuk mengukur peningkatan

pemahaman konsep siswa. Bentuk tes yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa tes obyektif. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Adapun tes akan dilaksanakan sebanyak satu kali yaitu *Post test*, adalah tes yang diberikan setelah siswa mendapat perlakuan dari peneliti.

Post test dilakukan sesudah mempelajari materi bilangan pecahan. *Post test* ini diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang kemudian hasilnya akan dianalisis untuk menjawab permasalahan penelitian sedangkan untuk menguji keseimbangan siswa menggunakan hasil ujian akhir semester ganjil matematika kemarin.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen tes:

- 1) Menentukan materi yang akan dibuat soal.
- 2) Menentukan bentuk soal yang akan dibuat yaitu pilihan ganda.
- 3) Membuat kisi-kisi soal.
- 4) Menyusun soal tes beserta kuncinya.
- 5) Menelaah soal sebelum dicetak.

Tipe tes yang digunakan adalah tipe tes objektif, dengan bentuk pilihan ganda. Sebelum soal digunakan, terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran tiap butir-butir tes. Jika terdapat butir soal yang tidak valid, daya pembeda tidak signifikan serta taraf kesukaran yang tinggi maka butir soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian, sedangkan butir soal yang valid, signifikan, taraf kesukaran serta reliabel digunakan dalam penelitian. Soal tersebut akan digunakan sebagai tes untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang kemudian dianalisis.

Materi yang digunakan untuk menyusun soal post test adalah pecahan. Tipe tes yang digunakan adalah tipe tes objektif, dengan bentuk pilihan ganda dengan tiap item soal memiliki 4 macam pilihan ganda. Soal post test yang diberikan kepada masing-masing sampel yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media kartu domino dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan media gambar diam.

b. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa catatan-catatan dan menelaah dokumen sekolah yang berkaitan dengan objek penelitian. Data yang dikumpulkan dengan teknik ini adalah data nilai Ujian Semester Ganjil kelas III tahun pelajaran 2011/2012 mata pelajaran Matematika sebagai data awal yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada awal program pembelajaran

3. Ujicoba Instrumen

Penilaian pemahaman konsep menggunakan bentuk tes objektif. Instrumen yang akan dibuat terlebih dahulu dibuat kisi-kisi yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk tes. Instrumen yang akan digunakan untuk mengambil data harus diujicobakan terlebih dahulu pada sampel dari mana populasi diambil (Sugiyono, 2011: 352). Instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat kualitas soal. Kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuji sebagai berikut:

a. Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi bagi sebuah instrumen menunjuk pada suatu keadaan bahwa instrumen disusun berdasarkan isi materi pelajaran yang dievaluasi (Arikunto, 2010: 66). Pengujian validitas isi untuk instrumen berbentuk test uraian pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Instrumen yang telah disusun sesuai kurikulum (materi dan tujuannya) agar memenuhi validitas isi, dapat dimintakan bantuan ahli bidang studi untuk menelaah apakah konsep materi yang diajukan telah memenuhi atau tidak sebagai sampel tes (Sudjana, 2010: 13-14). Validitas konstruk sebuah instrumen menunjuk pada suatu kondisi dimana instrumen disusun berdasarkan konstruk atau aspek-aspek kejiwaan yang seharusnya dievaluasi (Arikunto, 2010: 66). Pengujian validitas konstruk instrumen test pada penelitian ini menggunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Para ahli diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun

commit to user

berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur (Sugiyono, 2011: 352). Adapun langkah-langkah menentukan validitas konstruk dengan *experts judgment* yaitu :

- 1) Membuat instrumen, soal dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Dikonsultasikan ke para ahli dengan mencocokkan materi, kisi-kisi dan soal.
- 3) Apabila disetujui oleh para ahli, soal bisa diujikan untuk penelitian.

Lalu kevalidan instrumen test ini diuji dengan menggunakan rumus γ_{pbi} yaitu sebagai berikut :

$$\gamma_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- γ_{pbi} : koefisien korelasi biserial.
 Mp : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.
 Mt : rerata skor total.
 St : standar deviasi dari skor total.
 P : proporsi siswa yang menjawab benar.
 Q : proporsi siswa yang menjawab salah.

(Suharsimi Arikunto, 2009: 79)

Instrumen dikatakan valid jika $\gamma_{pbi} \geq 0,3$.

b. Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berulang-ulang. Reliabilitas instrumen tes hasil belajar menurut Riduwan (2004: 108) dapat diukur menggunakan rumus *Kuder Richardson* (KR-20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{v_t - \sum pq}{v_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Banyaknya item

commit to user

- v_t = Variansi total
 p = Proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir
 (proporsi subjek yang mendapat skor 1)
 p = $\frac{\text{Banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$
 q = Proporsi subjek yang mendapat skor 0 = 1-p
 Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Setelah diperoleh r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan harga kritik r_{α} . Suatu tes dikatakan reliabel bila $r_{11} \geq r_{\alpha}$.

c. Analisis Butir soal

1) Uji Taraf Kesukaran Soal

Butir soal yang baik adalah soal yang mempunyai tingkat kesukaran yang memadai artinya tidak mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk menentukan tingkat kesukaran tiap-tiap butir tes digunakan rumus:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = jumlah seluruh peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal tersebut adalah sebagai berikut :

0 – 0,30 = soal kategori sukar

0,31 – 0,70 = soal kategori sedang

0,71 – 1,00 = soal kategori mudah

Tingkat kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,31 - 0,7.

(Nana Sudjana, 2010 : 137)

2) Daya Pembeda Soal

Soal yang baik memiliki kemampuan untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Perbedaan jawaban benar dari siswa yang berkemampuan rendah

dengan siswa berkemampuan tinggi disebut Indeks Diskriminasi (ID). ID diperoleh dengan rumus (Arikunto, 2010: 213-214) sebagai berikut:

$$ID = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

- J : Banyaknya peserta tes
- J_A : Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar
- B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi pengujian daya pembeda adalah sebagai berikut:

0,40 atau lebih = Baik sekali

0,30-0,39 = Baik

0,20-0,29 = Cukup baik

Kurang dari 0,20 = Jelek

Klasifikasi daya beda yang digunakan pada penelitian ini adalah $D \geq 0,3$.

E. Teknik Analisis Data

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis perbedaan dua perlakuan dengan langkah-langkah yaitu uji keseimbangan, uji prasyarat, dan uji homogenitas. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Rumus uji normalitas menurut Budiyo (2004:170-171) adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis
 H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
 H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- 2) Statistik Uji
 $L = \text{Maks } |F(z_i) - S(z_i)|$
 Dimana $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$
 Keterangan:
 $F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1);$
 $S(z_i) = \text{proporsi cacah } Z \leq z_i \text{ terhadap seluruh } z_i$
- 3) Taraf Signifikansi (α) = 0,05
- 4) Daerah Kritik (DK)
 $DK = \{L | L > L_{\alpha, n}\}$ dengan n adalah ukuran sampel
- 5) Keputusan Uji
 H_0 ditolak jika L_{hitung} terletak di daerah kritik.
 H_0 diterima jika L_{hitung} terletak di luar daerah kritik.
- 6) Kesimpulan
 - a) Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika H_0 diterima.
 - b) Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika H_0 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas ini digunakan metode Bartlett dengan uji Chi Kuadrat dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Hipotesis
 $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variansi populasi homogen)
 $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variansi populasi tidak homogen)
- 2) Taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$)

3) Statistik Uji

$$\chi^2 = (\ln s) \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log s_i \right\}$$

Dengan

$$s = \frac{\sum (n_i - 1) s_i}{\sum (n_i - 1)} \quad \text{dan} \quad B = (\log s) \sum (n_i - 1)$$

Keterangan:

s = variansi gabungan

n_i = banyaknya anggota sampel ke-i

s_i = variansi sampel ke-i

4) Daerah Kritik

$$DK = \{ \chi^2 > \chi^2_{(\alpha)(k-1)} \}$$

5) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $\chi^2 \in DK$, dan

H_0 diterima jika $\chi^2 \notin DK$

6) Kesimpulan

a) Populasi-populasi homogen jika H_0 diterima

b) Populasi-populasi tidak homogen jika H_0 ditolak.

(Sudjana, 2005: 263)

c. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dalam keadaan seimbang atau tidak, sebelum kelas eksperimen mendapat perlakuan. Statistik uji yang digunakan adalah uji-t. adapun data yang digunakan berasal dari data dokumen nilai belajar matematika antara siswa dalam kelas-kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian.

Langkah-langkah uji keseimbangan adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (kedua kelas populasi memiliki kemampuan awal sama)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (kedua kelas populasi memiliki kemampuan awal berbeda)

b. Taraf signifikansi : $\alpha = 0,05$

c. Statistik Uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

s = standar deviasi

$$s = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 rata-rata kelompok kontrol

s_1 simpangan baku kelompok eksperimen

s_2 simpangan baku kelompok kontrol

n_1 jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 jumlah sampel kelompok kontrol

d. Daerah Kritik

$$DK = \{t \mid t < -t_{\alpha/2, n_1 + n_2 - 2} \text{ atau } t > t_{\alpha/2, n_1 + n_2 - 2}\}$$

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $t \in DK$, dan

H_0 diterima jika $t \notin DK$

f. Kesimpulan

1) Kedua kelas populasi memiliki kemampuan awal sama jika H_0 diterima.

2) Kedua kelas populasi memiliki kemampuan awal berbeda jika H_0 ditolak.

(Sudjana, 2005: 239)

2. Uji Hipotesis

Setelah data terkumpul, baik data sebelum diadakan perlakuan maupun data setelah diadakan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran diuji prasyaratnya maka kedua data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik t-test sebagai berikut:

commit to user

a. Hipotesis:

H_0 = Hasil belajar Matematika materi pecahan siswa yang diajar dengan media kartu domino tidak berbeda dari yang diajar dengan media gambar diam.

H_1 = Hasil belajar Matematika materi pecahan siswa yang diajar dengan media kartu domino berbeda dari yang diajar dengan media gambar diam.

b. Taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$)

c. Statistik Uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

s = standar deviasi

$$s = \frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 rata-rata kelompok kontrol

s_1 simpangan baku kelompok eksperimen

s_2 simpangan baku kelompok kontrol

n_1 jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 jumlah sampel kelompok kontrol

d. Daerah Kritik (DK)

$$DK = \{t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2}\}$$

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $t \in DK$, dan

H_0 diterima jika $t \notin DK$

f. Kesimpulan

- 1) Hasil belajar Matematika materi pecahan siswa yang diajar dengan media kartu domino tidak berbeda dari yang diajar dengan media gambar diam jika H_0 diterima.

- 2) Hasil belajar Matematika materi pecahan siswa yang diajar dengan media kartu domino berbeda dari yang diajar dengan media gambar diam jika H_0 ditolak.

(Sudjana, 2005:239)



BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 SD, yaitu kelompok *try out*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok *try out* adalah SD Negeri 04 Temboro, kelompok eksperimen adalah SD Negeri 03 Ngambarsari dan kelompok kontrol adalah SD Negeri 01 Ngambarsari.

SD Negeri 04 Temboro sebagai kelompok *try out* ini terletak di Dusun Belang Desa Temboro Kecamatan Karangtengah. SD Negeri 04 Temboro ini dipimpin oleh Tulus Suganti, S.Pd dengan jumlah guru sebanyak 13. Peneliti mengambil kelas III sebagai kelas *try out* dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang diajar oleh Sutarmo, S.Pd.

Untuk kelompok eksperimen adalah SD Negeri 03 Ngambarsari. Sekolah ini beralamat di Dusun Klepu Desa Ngambarsari Kecamatan Karangtengah. SD Negeri 03 Ngambarsari ini dipimpin oleh Sutjipto, S.Pd, dengan jumlah guru sebanyak 15 guru. Peneliti mengambil kelas III sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang diajarkan oleh Marjono, S.Pd.

Untuk kelompok kontrol adalah SD Negeri 01 Ngambarsari. Sekolah ini beralamat di Dusun Godang Desa Ngambarsari Kecamatan Karangtengah. SD Negeri 01 Ngambarsari ini dipimpin oleh Tugino, S.Pd, dengan jumlah guru sebanyak 12 guru. Peneliti mengambil kelas III sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa yang diajar oleh Nuryati, S. Pd.

2. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini diuji dengan uji validitas konstruk dan isi. Validitas konstruk dan isi digunakan untuk menguji validitas instrumen hasil belajar. Validitas ini diuji oleh dosen Guru Kelas III SDN 01 Ngambarsari yaitu Nuryati, S. Pd, guru kelas III dan kelas VI SD Negeri 03 Ngambarsari yaitu

commit to user

Marjono, S.Pd dan Sri Sulastri, S.Pd. Dari ketiga ahli mempunyai kualifikasi yang sama, yaitu pendidikan terakhir S1, golongannya sama IV a. Hasil uji validitas instrumen hasil belajar terdapat pada Lampiran 5 halaman 113. Berdasarkan hasil uji instrumen hasil belajar, dari jumlah 25 soal dinyatakan valid.

b. Uji Realibilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui keandalan instrumen soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, baik baik sebelum maupun sesudah diberi tindakan. Berdasarkan hasil uji realibilitas diketahui r alpha untuk hasil uji soal hasil belajar sebesar 0,82. Pada kriteria uji, bila r alpha diatas 0,7, maka instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji realibilitas hasil belajar terdapat pada Lampiran 5 halaman 118.

c. Uji Daya Beda

Berdasarkan data pada uji daya beda yang terdapat pada Lampiran 5. Berdasarkan data hasil uji daya beda selanjutnya diklasifikasikan menjadi 4, yaitu baik sekali, baik, cukup, dan jelek. Berikut klasifikasi uji daya beda instrumen hasil belajar pada tabel 4. 1.

Tabel 4. 1. Klasifikasi Daya Beda Instrumen Hasil Belajar

| Klasifikasi daya beda | f | Persentase |
|--------------------------------------|----|------------|
| 0,40 atau lebih = baik sekali | 7 | 28% |
| 0,30 – 0,39 = baik | 13 | 52% |
| 0,20 – 0,29 = cukup | 0 | 0% |
| Kurang dari 0,20 = jelek | 5 | 20% |
| Jumlah | 25 | 100% |

Berdasarkan hasil uji daya beda pembeda butir pada Tabel 4. 1, diketahui daya beda butir dengan klasifikasi baik sekali sebanyak 7 soal atau 28%, baik 13 soal 52%, cukup 0 soal atau 0% sedangkan yang memiliki daya beda jelek ada 5 soal atau 20%. Hasil uji ini menunjukkan instrumen hasil belajar memiliki daya

pembeda butir baik karena soal yang memiliki daya beda jelek hanya 5 soal yaitu soal no 3, 5, 9, 10 dan 18. Hasil analisis daya beda instrumen hasil belajar ini terdapat pada Lampiran 5 halaman 116.

d. Uji Taraf Kesukaran

Berdasarkan data pada uji taraf kesukaran yang terdapat pada lampiran 5 halaman 117, hasil uji taraf kesukaran selanjutnya diklasifikasikan menjadi 3 yaitu sukar, sedang, dan mudah. Berdasarkan klasifikasi data diperoleh hasil seperti pada tabel 4. 2.

Tabel 4. 2. Klasifikasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Hasil Belajar

| Klasifikasi kesukaran | F | Persentase |
|-----------------------|----|------------|
| Sukar | 0 | 0% |
| Sedang | 22 | 88% |
| Mudah | 3 | 12% |
| Jumlah | 25 | 100% |

Hasil uji taraf kesukaran soal post tes pada Tabel 4. 2, menunjukkan bahwa dari 25 soal yang diujikan, 22 soal termasuk kategori sedang dan 3 soal termasuk kategori mudah yaitu soal no 5, 9, 18.

e. Penetapan Isi Instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas, realibilitas, daya beda dan taraf kesukaran, soal yang dipakai adalah 20 soal yang telah mewakili indikator pembelajaran dalam penelitian ini sekaligus memudahkan perhitungan. Soal yang tidak dipakai berjumlah 5 soal, yaitu soal nomor 3, 5, 9, 10 dan 18.

3. Sajian Data Penelitian

a. Data Try Out

Soal *try out* diberikan kepada kelompok sampel *try out* yang mengambil sampel siswa SD Negeri 04 Temboro. Pelaksanaan penyebaran soal *try out* dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2012. Data hasil *try out* post tes terdapat pada Lampiran 5 halaman 113.

b. Data Kemampuan Awal (Kemampuan Awal Siswa Sebelum Perlakuan)

Data kemampuan awal yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan nilai UAS mata pelajaran matematika semester ganjil tahun ajaran 2011/2012. Pengambilan data nilai UAS mata pelajaran matematika dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2012. Berikut sajian data kemampuan awal dari masing-masing kelompok penelitian.

1) Data Kelompok Kontrol

Hasil kemampuan awal kelompok kontrol dapat dideskripsikan seperti pada tabel 4. 3.

Tabel 4. 3. Data Distribusi Kemampuan Awal Kelompok Kontrol

| No. | Data Kemampuan Awal Siswa | Nilai Data |
|-----|---------------------------|------------|
| 1. | Jumlah Sampel | 33 |
| 2. | Nilai Mean | 68 |
| 3. | Nilai Median | 72,5 |
| 4. | Nilai Modus | 76 |
| 5. | Nilai Maksimum | 91 |
| 6. | Nilai Minimum | 50 |
| 7. | Varians | 132,48 |
| 8. | Simpangan Baku | 11,51 |

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai terendah matematika siswa adalah 50 sedangkan nilai tertinggi adalah 91. Nilai modus kelompok kontrol yaitu 76 dan nilai mediannya adalah 72,5. Dari hasil keseluruhan data kemampuan awal diperoleh rata-rata nilai kemampuan awal siswa kelompok kontrol sebesar 68. Data kemampuan awal kelompok kontrol ini terdapat pada Lampiran 6 halaman 124.

2) Data Kelompok Eksperimen

Hasil kemampuan awal kelompok kontrol dapat dideskripsikan seperti pada tabel 4. 4.

Tabel 4. 4. Data Distribusi Kemampuan Awal Kelompok Eksperimen

| No. | Data Kemampuan Awal Siswa | Nilai Data |
|-----|---------------------------|------------|
| 1. | Jumlah Sampel | 22 |
| 2. | Nilai Mean | 67 |
| 3. | Nilai Median | 68 |
| 4. | Nilai Modus | 78 |

| | | |
|----|----------------|----------|
| 5. | Nilai Maksimum | 90 |
| 6. | Nilai Minimum | 48 |
| 7. | Varians | 157,5025 |
| 8. | Simpangan Baku | 12,55 |

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai terendah matematika siswa adalah 48 sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Nilai modus kelompok eksperimen yaitu 78 dan nilai mediannya adalah 68. Dari hasil keseluruhan data kemampuan awal diperoleh rata-rata nilai kemampuan awal siswa kelompok eksperimen sebesar 67. Data kemampuan awal kelompok eksperimen ini terdapat pada Lampiran 6 halaman 123.

c. Data Hasil Belajar (Hasil Belajar Siswa Sesudah Perlakuan)

Sebelum *Post Test*, peneliti memberikan tindakan pembelajaran kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar diam sedangkan pada kelompok eksperimen diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino yang dilaksanakan pada 14 Mei-5 Juni 2012.

Sebelum melakukan tindakan, guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut mengacu pada Standar Kompetensi (SK) 3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar (KD) 3.1 mengenal pecahan sederhana yang terdiri dari 7 indikator yaitu 3.1.1 Membaca bilangan pecahan, 3.1.2 Membaca lambang pecahan, 3.1.3 menyajikan pecahan dalam berbagai bentuk gambar, 3.1.4 Menyajikan gambar dengan menuliskan pecahannya dan membilang pecahan dengan kata-kata, 3.1.5 Menuliskan pecahan dengan lambang, 3.1.6 Membilang pecahan dengan lambang, 3.1.7 Menggunakan pembandingan lebih atau tanda pembandingan. Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana yang terdiri dari 2 indikator yaitu 3.2.1 Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pecahan, 3.2.2 Menggambar ilustrasi sebuah gambar yang senilai dengan nilai lambang pecahan.

Dari 2 Kompetensi Dasar (KD) dan 9 indikator tersebut untuk 6 pertemuan. Pertemuan 1 dan 2 membahas tentang pengenalan siswa terhadap

pecahan, pertemuan 3 dan 4 membahas tentang membandingkan nilai antara dua pecahan atau lebih, dan pada pertemuan 5 dan 6 membahas tentang penyelesaian masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pecahan.

Pembagian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama, tetapi yang berbeda adalah penggunaan media pembelajaran. Bila dalam kelompok eksperimen yang digunakan dalam pembelajaran adalah media kartu domino, tetapi dalam kelompok kontrol yang digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar diam.

Dalam pembelajaran, fungsi media pembelajaran yang dipakai adalah untuk mengenalkan siswa pada pecahan dan untuk membandingkan nilai dari dua pecahan atau lebih.

Setelah pemberian tindakan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol selesai, maka langkah selanjutnya adalah pengumpulan data nilai siswa materi pecahan atau post tes. Pengumpulan data nilai hasil belajar siswa setelah perlakuan dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2012. Tes pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada pukul 07.00-07.45 WIB. Pelaksanaan kelompok kontrol dilaksanakan pada pukul 10.15-11.00 WIB. Berikut sajian hasil belajar dari masing-masing kelompok penelitian.

1) Data Kelompok Kontrol

Hasil belajar kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 5.

Tabel 4. 5. Data Distribusi Hasil Belajar Kelompok Kontrol

| No. | Data Hasil Belajar Siswa | Nilai Data |
|-----|--------------------------|------------|
| 1. | Jumlah Sampel | 33 |
| 2. | Nilai Mean | 64 |
| 3. | Nilai Median | 65 |
| 4. | Nilai Modus | 40 |
| 5. | Nilai Maksimum | 95 |
| 6. | Nilai Minimum | 40 |
| 7. | Varians | 239,9401 |
| 8. | Simpangan Baku | 15,49 |

Berdasarkan data, nilai terendah matematika siswa adalah 40, sedangkan nilai tertinggi adalah 95. Nilai modus kelompok eksperimen adalah 40 dan nilai

mediannya adalah 62,5. Dari hasil keseluruhan data hasil belajar diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok kontrol sebesar 64. Data hasil belajar kelompok kontrol ini terdapat pada Lampiran 8 halaman 135.

2) Data Kelompok Eksperimen

Hasil belajar kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 6.

Tabel 4. 6. Data Distribusi Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

| No. | Data Hasil Belajar Siswa | Nilai Data |
|-----|--------------------------|------------|
| 1. | Jumlah Sampel | 22 |
| 2. | Nilai Mean | 77 |
| 3. | Nilai Median | 77,5 |
| 4. | Nilai Modus | 80 |
| 5. | Nilai Maksimum | 100 |
| 6. | Nilai Minimum | 55 |
| 7. | Varians | 183,0609 |
| 8. | Simpangan Baku | 13,53 |

Berdasarkan data, nilai terendah matematika siswa adalah 55, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Nilai modus kelompok eksperimen adalah 80 dan nilai mediannya adalah 75. Dari hasil keseluruhan data hasil belajar diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 77. Data hasil belajar kelompok eksperimen ini terdapat pada Lampiran 8 halaman 133.

B. Uji Keseimbangan Kemampuan Awal

1. Uji Normalitas Data Kemampuan Awal

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data kemampuan awal tersebut dapat dilihat pada tabel 4. 7.

Tabel 4. 7. Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Awal Dengan Menggunakan Metode Lilliefors

| No | Kelompok | L_{hitung} | L_{tabel} | Keterangan |
|----|------------|--------------|-------------|----------------|
| 1 | Kontrol | 0,1153 | 0,1693 | H_0 diterima |
| 2 | Eksperimen | 0,1140 | 0,1717 | H_0 diterima |

Berdasarkan uji normalitas kedua sampel pada Tabel 4. 7, diketahui kelompok kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1153 < 0,1693$) dan kelompok eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1140 < 0,1717$). Hal ini berarti bahwa H_0 diterima yang berarti kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data kemampuan awal tersebut terdapat pada lampiran pada Lampiran 7 halaman 128.

2. Uji Homogenitas Data Kemampuan Awal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi mempunyai variansi yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas data kemampuan awal dapat dilihat pada tabel 4. 8.

Tabel 4. 8. Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Awal Dengan Menggunakan Chi Kuadrat

| Variabel | χ^2_{hitung} | χ^2_{tabel} | keterangan |
|--|-------------------|------------------|------------|
| Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen | 0,276 | 3,841 | homogen |

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 4. 8, diketahui $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($0,276 < 3,841$), disimpulkan H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa kedua sampel dinyatakan homogen. Hasil kemampuan awal terdapat pada Lampiran 7 halaman 129.

3. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan terhadap data kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut hasil uji keseimbangan dengan t test yang dapat dilihat pada tabel 4. 9.

Tabel 4. 9. Hasil Uji Keseimbangan dengan t test

| Variabel | t_{hitung} | t_{tabel} | Keputusan |
|--|--------------|-------------|-----------|
| Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen | -0,031 | 1,675 | Seimbang |

Pada hasil uji t yang terdapat pada Tabel 4. 9, nilai t_{hitung} diantara nilai t_{tabel} ($-1,675 < -0,031 < 1,675$) sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama atau seimbang. Hasil uji keseimbangan terdapat pada Lampiran 7 halaman 131.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis terhadap hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok dan kelompok eksperimen.

1. Uji Normalitas Hasil belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4. 10.

Tabel 4. 10. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Lilliefors

| No | Kelompok | L_{hitung} | L_{tabel} | Keterangan |
|----|------------|--------------|-------------|----------------|
| 1 | Kontrol | 0,1189 | 0,1693 | H_0 diterima |
| 2 | Eksperimen | 0,1076 | 0,1717 | H_0 diterima |

Berdasarkan uji normalitas kedua kelompok (sampel) pada Tabel 4. 10, diketahui kelompok kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1189 < 0,1693$) dan kelompok eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1076 < 0,1717$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang berarti bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data hasil belajar tersebut terdapat pada lampiran pada Lampiran 8 halaman 137.

2. Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi mempunyai variansi yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas data hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4. 11.

Tabel 4. 11. Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Awal Dengan Menggunakan Chi Kuadrat

| Variabel | χ^2_{hitung} | χ^2_{tabel} | Keterangan |
|--|-------------------|------------------|------------|
| Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen | 0,299 | 3,841 | Homogen |

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 4. 11, diketahui $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ (0,299 < 3,841), maka H_0 diterima yang berarti bahwa kedua sampel dinyatakan homogen. Hasil belajar post tes terdapat pada Lampiran 8 halaman 138.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan terhadap data hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut hasil uji hipotesis dengan t test yang dapat dilihat pada tabel 4. 12.

Tabel 4. 12. Hasil Uji Hipotesis dengan t test

| Variabel | t_{hitung} | t_{tabel} | Keputusan |
|--|--------------|-------------|------------------------------|
| Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen | 4,535 | 1,675 | Berbeda (H_0 ditolak) |

Pada hasil uji t yang terdapat pada Tabel 4. 12, nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 4,535 dan t_{tabel} sebesar 1,675 sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, dan kesimpulannya adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu domino dibandingkan dengan media gambar diam. Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai hasil belajar yang diberi perlakuan dengan media gambar diam yaitu 64 dan nilai hasil belajar yang diberi perlakuan dengan media kartu domino yaitu 77. Hasil rata-rata nilai ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan media kartu domino lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan media gambar diam. Hasil uji t-test terdapat pada Lampiran 8 halaman 140.

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media kartu domino lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media gambar diam. Hal ini terjadi dikarenakan media kartu domino memiliki kelebihan untuk membuat siswa lebih aktif semangat belajarnya dengan media pembelajarannya yang seperti permainan daripada media pembelajaran gambar diam yang masih bersifat monoton.

Pada kelompok eksperimen (SD Negeri Ngambarsari 3) diterapkan pembelajaran dengan media kartu domino dan pada kelompok kontrol (SD Negeri Ngambarsari 1) diterapkan pembelajaran dengan media gambar diam, hasil *post test* setelah perlakuan (*treatment*) nilai hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen dan nilai hasil belajar matematika siswa kelompok kontrol dinyatakan berbeda. Hasil dari *post test* ini juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa-siswa yang diajar dengan media kartu domino lebih baik dibandingkan dengan siswa-siswa yang diajar dengan media gambar diam.

Pada pembelajaran dengan media gambar diam, siswa dalam pembelajaran hanya duduk, diam, menerima apa yang telah dijelaskan oleh guru dan mengerjakan latihan soal. Penggunaan media gambar diam memiliki sifat pembelajaran yang monoton seperti ini sudah sering dialami siswa. Pembelajaran ini juga terus menerus hanya mengandalkan interaksi antara guru dan siswa saja. Hal ini membuat siswa merasa jenuh untuk menerima pembelajaran matematika. Akibatnya semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran pun tidak maksimal. Berbeda halnya dengan media kartu domino. Media pembelajaran ini baru pertama kali dirasakan oleh siswa sehingga cukup menarik perhatian siswa. media kartu domino memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar tetapi sambil bermain sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Pada pembelajaran matematika, siswa cenderung membosankan karena pembelajaran yang monoton sehingga tidak ada rasa ketertarikan siswa pada mata pelajaran matematika untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan perbedaan siswa sehingga siswa termotivasi dan timbul semangat untuk belajar. Peran media kartu domino ini selain menanamkan konsep pecahan

pada mata pelajaran matematika juga menimbulkan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran sehingga siswa menikmati pembelajaran yang menimbulkan hasil belajar matematika siswa meningkat. Hasil pembahasan yang sudah peneliti lakukan sudah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rony Suseno yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas III SDN 2 Kalangan Klaten

Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu upaya untuk memberikan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara yaitu dengan menggunakan media kartu domino lebih baik daripada menggunakan media gambar diam. Hal ini terjadi karena penggunaan media kartu domino dapat menjadikan pembelajaran matematika menjadi bermakna sehingga hasil belajar siswa meningkat. Jadi dengan penggunaan media kartu domino membuat hasil belajar siswa lebih baik daripada media gambar diam pada pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantara Karangtengah Wonogiri.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis H_0 ditolak dan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media kartu domino yaitu 77 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan media gambar diam yaitu 64. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media kartu domino lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media gambar diam.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan yang diajar dengan menerapkan media kartu domino lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika materi pecahan yang diajar dengan menerapkan media gambar diam.

B. Implikasi

Implikasi dalam pendidikan yang dimaksudkan disini adalah merupakan nilai - nilai positif yang terkandung dalam masalah yang diteliti serta berhubungan dengan pendidikan. Sesuai dengan masalah yang diteliti dapat peneliti paparkan implikasi penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya, maka implikasinya dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan suatu gambaran atau semacam petunjuk bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media kartu domino dalam mengajar matematika materi pecahan di kelas.
2. Dapat memberikan suatu gambaran bagi para guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi yang disampaikan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

C. Saran

dalam pembahasan ini disampaikan saran – saran yang membawa manfaat dalam usaha kita meningkatkan mutu pendidikan. Bertolak dari pembahasan di atas, maka saran – saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah diharapkan selalu memberikan anjuran atau pengarahan pada guru agar senantiasa menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- b. Kepala sekolah diharapkan memberikan anjuran pada guru agar menerapkan media yang inovatif seperti kartu domino untuk memecah ketegangan dalam pembelajaran sehingga siswa senang untuk belajar.
- c. Ikut mendorong siswa untuk belajar dan berprestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran matematika yang pada umumnya kurang diminati siswa.

2. Kepada Guru

- a. Agar memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- b. Perlu menggunakan media kartu domino khususnya dalam materi pecahan, karena membuat pembelajaran lebih bermakna untuk siswa.

3. Kepada Siswa

- a. Perlu memperbanyak latihan soal berkaitan dengan matematika materi pecahan sehingga pemahaman konsep siswa akan menjadi lebih baik.
- b. Perlunya mengasah ketrampilan bermain menggunakan kartu domino guna mempelajari Matematika khususnya materi pecahan.
- c. Siswa perlu banyak dan tidak malu bertanya kepada guru dan teman dalam belajar matematika agar semakin berhasil dalam belajar.