

PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU DOMINO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS IV SD ISLAM AL-MUMTA'AZ

Astri Rochmiyatun

PGMI, STIT Rakeyan Santang, Indonesia
astrimubins@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung menghitung. Beberapa siswa merasa tidak yakin bisa mengerjakan soal-soal matematika sebelum mencobanya. Ketakutan siswa pada matematika bukan hanya karena siswa tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan tetapi juga karena siswa tidak memahami konsep dasar matematika untuk diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode permainan kartu domino. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan. Metode pengumpulan data diperoleh melalui perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan tindakan, kemudian peneliti merefleksikan hasil tes tersebut. Data-data nilai yang diperoleh ketika tindakan berlangsung diantara siklus I dan II dirata-ratakan, sehingga terlihat dengan jelas nilai perolehan siswa dalam setiap siklusnya. Adapun ketercapaian nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dengan prosentase 42% dan siklus II dengan prosentase 82% sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan metode permainan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori berhasil pada siklus II, sehingga penelitian berakhir pula pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Metode Permainan Kartu Domino.

Abstract: This research is motivated by the fact that mathematics is considered a difficult and complicated subject because it is always related to numbers, formulas and arithmetic. Some students feel unsure if they can do math problems before trying them. Students' fear of mathematics is not only because students cannot solve the problems given but also because students do not understand the basic concepts of mathematics to apply in everyday life. This study aims to determine the activity of learning mathematics by applying the domino card game method and efforts to improve student learning outcomes by applying the game method. This research consisted of two cycles, where each cycle consisted of three meetings. Methods of data collection obtained through planning, action, observation/observation and reflection. Observations are carried out simultaneously with actions, then the researcher reflects on the results of the test. The value data obtained when the action takes place between cycles I and II are averaged, so that the student's acquisition value is clearly visible in each cycle. As for the achievement of learning outcomes obtained in cycle I with an 42%, and cycle II with an average of 82% so that it can be said that the use of the domino card game method in improving student mathematics learning outcomes is in the successful category in cycle II, so that research also ended in cycle II. Based on the results of the research above, it can be concluded that the application of the Domino Card game method can improve learning outcomes.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Domino Card Game Methods.

Article History:

Received: 15-07-2023

Revised : 23-08-2023

Accepted: 25-09-2023

Online : 28-09-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan berarti tahapan manusia yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa proses pendidikan dapat berlangsung secara formal dan non formal. Hal ini tidak membatasi ruang lingkup terkait dengan makna belajar.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia mengajarkan berbagai macam mata pelajaran diantara beragam mata pelajaran tersebut, ada mata pelajaran yang akan muncul pada setiap tingkatan pendidikan, mulai dari PAUD sampai ke perguruan tinggi, yaitu matematika (Ulfah, 2023). Karyanti & Komarudin sebagaimana dikutip (Sundayana, 2018) mengemukakan bahwa matematika dinilai sangat penting untuk dipelajari, karena matematika nyatanya mengajarkan banyak hal, tidak hanya perhitungan semata tetapi juga bagaimana berpikir logis, kreatif, kritis, analitis, teliti, juga, mengajarkan seperti apa strategi yang baik untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan tahapan-tahapan yang sistematis.

Selain untuk kepentingan pendidikannya, matematika juga tidak lepas dari keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Bahkan Mornis Kline mengemukakan bahwa jatuh bangunnya Negara dewasa ini tergantung dari kemajuan di bidang matematikanya (Rosyid., 2017). Begitu pentingnya matematika dalam kehidupan kita, menurut (Sundayana, 2013) bahwa membuat matematika penting untuk dikuasai siswa sebagai tokoh-tokoh penerus bangsa.

Akan tetapi pada kenyataannya sebagian besar siswa merasa malas, tidak tertarik bahkan tidak jarang menghindar dari mata pelajaran tersebut. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung menghitung. Beberapa siswa merasa tidak yakin bisa mengerjakan soal-soal matematika sebelum mencobanya. Ketakutan siswa pada matematika bukan hanya karena siswa tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan tetapi juga karena siswa tidak memahami konsep dasar matematika untuk diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang diharapkan yaitu adanya peningkatan kemampuan dalam ilmu pengetahuan siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa yang dapat diukur dari nilai ulangan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran selama di dalam kelas (Nasem, 2019). Menurut (Supriani, 2020) bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adanya faktor luar yang meliputi peran guru sebagai pengajar, fasilitas yang berupa sarana dan prasarana, serta lingkungan sekitar. Sedangkan ada juga faktor dalam yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain yaitu kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika dan selalu berfikir bahwa matematika itu pelajaran yang sulit.

Hasil belajar juga dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu siswa sebagai pelaku belajar dan guru sebagai pelaku pengajar. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan sebelum ia belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan pelajaran dan terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan dari sudut pandang guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hal ini terkait dengan tujuan dari pembelajaran dan hasil belajar itu dapat terlihat melalui evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar (Hanafiah, 2022).

Menurut Dimiyati dalam (Mayasari, 2022) mengemukakan bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian/pengukuran hasil belajar. Menurut Amirin dalam (Tanjung, 2022) mengatakan hasil belajar adalah kemajuan yang diperoleh seseorang dalam segala hal akibat dan belajar. Seseorang yang mempelajari suatu proses pembelajaran telah memperoleh hasil dan apa yang telah dipelajarinya, hasil maksimal yang diperoleh inilah yang dikatakan hasil belajar. Lebih lanjut (Mayasari, 2021) mengemukakan bahwa hasil belajar menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan yang diaplikasikan dalam bentuk penilaian dalam rangka memberikan pertimbangan apakah tujuan pendidikan tersebut tercapai.

Penilaian hasil belajar tersebut dilakukan terhadap proses belajar mengajar untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran dalam hal penguasaan bahan pelajaran oleh siswa, selain itu penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru (Ulfah, 2019). Dengan kata lain rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak hanya disebabkan oleh kurang berhasilnya guru mengajar.

Definisi di atas maka dapat disimpulkan, bahwa meningkatnya hasil belajar siswa mempertinggi hasil yang didapatkan oleh siswa dalam berusaha memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui pembelajaran dalam konsep tertentu yang dibuktikan dengan nilai baik secara kuantitatif maupun kualitatif dan dipersentasikan dalam bentuk angka-angka. Mengenai pengertian perubahan dalam rumusan-rumusan diatas dapat menyangkut hal yang sangat luas. Perubahan tersebut dapat berkenaan dengan penguasaan, dan penambahan pengetahuan, kecakapan, sikap, nilai, motivasi, kebiasaan, minat apresiasi dan sebagainya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Ulfah, 2020). Menurut (Nurbaeti, 2022) mengemukakan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley dalam (Sulaeman, 2022) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam (Rahman, 2021) membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.

Nawawi dan Ibrahim dalam (Ulfah, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (VF Musyadad, 2022).

Dengan demikian bahwa penilaian hasil belajar murid mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada murid (Ahmad, 2013).

Demikian dengan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz Karawang diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih belum memenuhi standar KKM yaitu 65. Hasil observasi awal di sekolah SD Islam Al – Mumtaaz Karawang kelas IV, bahwa 6 dari 10 siswa belum menguasai perkalian. Hal ini disebabkan pasca belajar online era pandemik wabah corona untuk usia kelas IV SD belum tuntas perkalian, anggapan siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Keterampilan perkalian merupakan konsep dasar yang diperlukan untuk mempelajari konsep selanjutnya. Sehingga diharapkan siswa kelas IV harus sudah hafal perkalian.

Dari kendala diatas yang sudah dilakukan guru Matematika SD Islam Al – Mumtaaz kelas IV menggunakan metode ceramah, latihan, dan main peran. Banyak sekali media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar, salah satu dari semuanya adalah penggunaan metode permainan, sebagai salah satu model media alternatif yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Menurut Daryanto sebagaimana dikutip (Nasser, 2021) bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sadiman sebagaimana dikutip (Mawati, 2023) mengemukakan media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medoe yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sarana komunikasi tidak langsung yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi dari seseorang kepada orang lain. Dalam pembelajaran media merupakan sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada seluruh siswa.

Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berasal dari kata wasaail yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap (MF AK, 2021). Dalam pengertian ini guru, buku teks serta lingkungan sekolah merupakan media belajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Arsyad sebagaimana dikutip (Supriani, 2023) bahwa media pembelajaran merupakan pengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran. Lebih lanjut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip (Arifudin, 2020) menyebutkan bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya. Selain alat-alat tersebut orang dan bahan serta peralatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap juga disebut sebagai media pembelajaran (Sanjaya, 2008). Secara lebih spesifik Sadiman dalam (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa Media pelajaran adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat mengumpulkan pesan yang terkandung dalam media tersebut. Lebih lanjut menurut schramm dalam (Apiyani, 2022) bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs dalam (Hadiansah, 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sedangkan menurut Arif S. Sadiman dalam (Supriani, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar.

Menurut Indit Dwi A sebagaimana dikutip (Herawati., 2017) bahwa penerapan media permainan kartu domino memiliki kelebihan yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran selain itu kartu domino dapat melatih dan membiasakan untuk menghafal.

Menurut Hestuari dan Mulyani dalam (Surya, 2021) bahwa kartu domino ini merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. 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 untuk menghafal bangun-bangun geometri.

Pembelajaran menggunakan kartu domino lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode konvensional karena pembelajarannya lebih mengasyikkan sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah menerima, mengerti dan mudah memahami pelajaran yang dipelajari (Nurfitriyanti dan Lestari, 2016).

Sama halnya dengan domino biasa, permainan domino ini dapat dilakukan oleh 2-4 orang. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang diwakili oleh lingkaran-lingkaran berwarna merah. Pada domat ini, kartu tersebut berisi berbagai soal dan jawaban. Pada kartu domat, dibagi menjadi dua bagian yang sama, satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik

minat siswa dalam pembelajaran matematika. Permainan ini akan membantu anak dalam melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu, kartu domino digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta digunakan untuk mengafal bangun-bangun geometri.

Media pembelajaran dengan berbentuk kartu domino dalam hal ini, berupa soal-soal yang ditulis pada kartu yang mirip dengan kartu domino. Bentuk kartu domino matematika tentu saja bisa dibuat dengan bervariasi sesuai dengan keinginan dan kegunaan kartu domino itu sendiri dalam pembelajaran. Beberapa contoh kartu domino matematika jenis perkalian digunakan untuk aktivitas perkalian bilangan pecahan. Ruas kiri adalah soal perkalian pecahannya dan ruas kanan adalah hasil perkalian. Kartu domino ini dapat digunakan membantu anak dalam mengenal angka dan mengurutkan angka. Kartu domino terbuat dari kertas karton. Angka yang dicantumkan pada setiap sisi kartu berbeda.

Menurut (Sadiman, 2006) bahwa kelebihan dari permainan kartu domino adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, partisipasi aktif siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung, memungkinkan peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya dalam masyarakat, permainan bersifat luwes, permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Sedangkan menurut (Ginnis., 2008) bahwa media pembelajaran kartu domino memiliki kelebihan bahwa permainan kartu domino adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, interaksi antar siswa lebih menonjol, memberikan umpan balik langsung, menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka, kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membuat siswa pemalu ikut serta secara terbuka. Kekurangan media permainan kartu domino adalah untuk menghitung tertentu seperti logaritma, akar dan lainnya belum tepat belum tepat jika digunakan untuk peserta didik kelas satu. Hal ini disebabkan angka tersebut sulit dipahami siswa.

Sehingga penulis mencoba menggunakan metode permainan kartu domino sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian dan merasakan bahwa matematika itu asyik. Penggunaan media ini sangat relevan di terapkan dalam pembelajaran matematika, mengingat permainan ini mampu mengasah kemahiran berhitung siswa dan melibatkan tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran, selain itu dunia anak di SD masih dalam masa bermain dengan penerapan media permainan kartu domino di terapkan siswa akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, cukup beralasan jika penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz”.

B. METODE PENELITIAN

Menurut (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Haris, 2023) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni : 1)

Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah, 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Rahayu, 2020). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Fitria, 2020) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini pelaksanaan siklus tindakan dibatasi sampai siklus kedua, hal ini didasarkan atas perolehan hasil belajar siswa yang sudah relative baik. Hasil rangkaian pelaksanaan tindakan kesatu sampai kedua menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu domino matematika perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz Karawang.

Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I di ketahui melalui tes hasil belajar. Berdasarkan data yang di peroleh, ada 12 dari 28 siswa kelas IV yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 sehingga ketuntasan klasikal yang di capai pada siklus I yaitu 42%. Berarti masih ada 16 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan presentase ketidaktuntasan yaitu 46%. Nilai hasil belajar Matematika kelas IV dapat di kategorikan melalui distribusi frekuensi dan presentase pada table 1.1.

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Skor	Predikat	Frekuensi	Presentase
0 – 34	Sangat Rendah	4	14%
35 – 54	Rendah	5	18%
55 – 64	Cukup	7	25%
65 – 84	Tinggi	6	21%
85 – 100	Sangat Tinggi	6	21%

Sumber: Hasil Analisis Data

Memperhatikan proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat hasil belajar siswa pada materi perkalian, maka berdasarkan diskusi peneliti (observer) dengan guru terhadap hasil belajar siswa pada siklus I, terdapat beberapa kelemahan diantaranya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino yang telah dilakukan guru masih terdapat beberapa catatan kelemahan yaitu:

- a) Siswa masih bingung dalam melakukan permainan kartu domino
- b) Siswa masih ragu dengan jawabannya salah atau betulnya.

Permasalahan ini terjadi karena penjelasan guru terhadap cara bermain kurang maksimal dan setelah selesai permainan guru tidak mencari jawaban dari pertanyaan yang terdapat kartu secara bersama-sama. Dengan demikian untuk siklus berikutnya guru harus menjelaskan lebih baik lagi mengenai cara bermain, dan setelah selesai permainan guru mencari jawaban dari pertanyaan yang terdapat dalam kartu domino secara bersama-sama, sehingga siswa mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Siklus II

Hasil belajar kelas IV SD Islam Al Mumtaaz pada siklus II di peroleh melalui tes hasil belajar siklus II. Data yang di peroleh ada 20 siswa dari 28 siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu 65 dengan presentase 82%.

Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa 23 siswa tersebut mencapai nilai KKM. Nilai hasil tes akhir siklus dapat di kategorikan melalui distribusi frekuensi dan presentase pada table sebagai berikut.

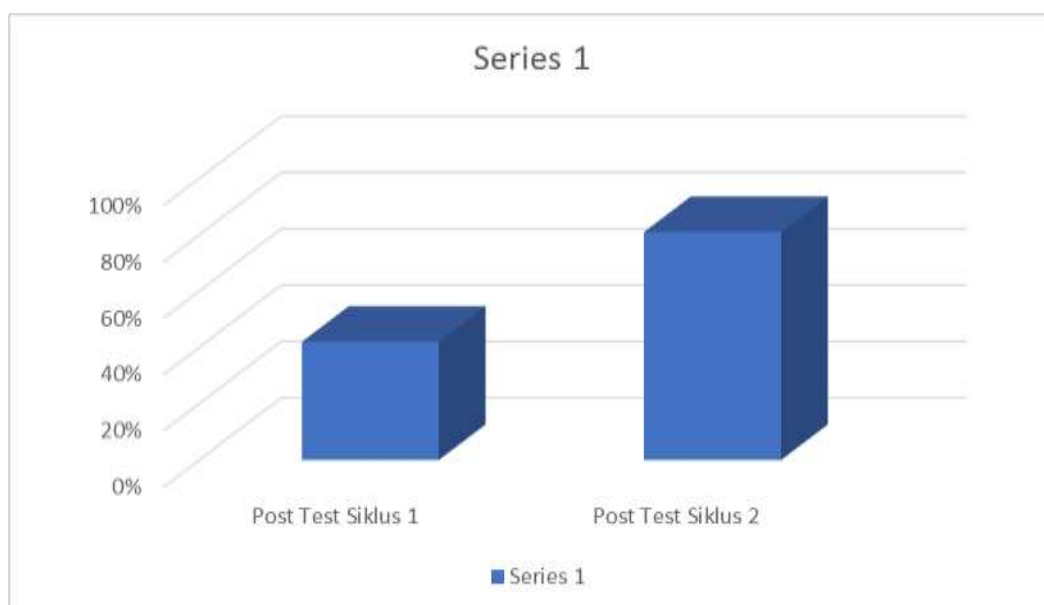
Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

Angka/Nilai	Predikat	Frekuensi	Presentase
0 – 34	Sangat Rendah	-	-
35 – 54	Rendah	-	-
55 – 64	Cukup	5	18%
65 – 84	Tinggi	13	46%
85 – 100	Sangat Tinggi	10	36%

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan table 1.2 terlihat bahwa hasil tes akhir siklus II pada siswa kelas IV SD Islam setelah menerapkan media permainan kartu domino matematika mengalami peningkatan yaitu tidak ada siswa yang mendapat nilai pada kategori rendah dan kategori sangat rendah.

Memperhatikan proses pembelajaran pada siklus II yang telah diuraikan di atas dan melihat tingkat hasil belajar siswa pada materi perkalian maka berdasarkan diskusi peneliti dan observer terhadap hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar seluruh siswa kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz dengan presentase 82%. Dengan demikian indikator keberhasilan siswa telah mencapai/melebihi nilai rata-rata 65, maka tidak perlu lagi perbaikan pada siklus berikutnya. Untuk lebih jelasnya tergambar pada diagram berikut ini:



Grafik 1.1 hasil siklus

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Al Mumtaaz materi perkalian. Hal ini sejalan dengan (Fitria, 2023) yang mengemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut berdasar hasil penelitian (Ulfah, 2022) menunjukkan bahwa dengan media yang di sukai dan menarik bagi siswa peningkatan hasil belajar semakin maksimal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada data-data dari hasil penelitian dilapangan serta pada saat pembelajaran, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, di mana dengan model ini siswa lebih terlibat aktif, dan mengalami sendiri proses pembelajaran tersebut. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode permainan kartu domino di kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz. Hal ini terbukti pada siklus I, nilai rata-rata sebesar 65 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 42% dan belum dinyatakan tuntas, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II skor rata-rata peserta didik sebesar 81,50 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82% dan dinyatakan sudah tuntas.

Bedasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran untuk Guru diharapkan variative dalam memilih media dan dapat memnggunakan strategis yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu dengan cara dilaksanakan yaitu dengan media kartu domino.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapakan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini sampai akhir dengan baik, terlebih khususnya kepada:

1. Ketua, Wakil Ketua Bidang, Segenap Dosen Program Studi PGMI dan staf administrasi STIT Rakeyan Santang Karawang yang telah memberikan kemudahan selama pelaksanaan penelitian.
2. Kepala Sekolah dan Guru SD Islam Al-Mumtaaz yang telah memberikan ijin dan bantuan kepada penulis berupa waktu, tenaga dan data yang diperlukan untuk kepentingan penelitian ini.
3. Keluarga dan teman-teman seperjuangan, Mahasiswa Program Studi PGMI sebagai tempat berdiskusi dan berbagi ilmu.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Strategik Teori Dan Implementasi*. Banyumas : Pena Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Ginnis., P. (2008). *Trik Dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT indeks.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Herawati., E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan

- Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66–87.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nasem, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathetmatic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Nurfitriyanti dan Lestari. (2016). Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 1(2), 247–256.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Rosyid., A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri di Masjid Al-Muhajirin Banyuaju Dalam Mengerjakan Soal Matematika. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2), 23–28.
- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Sundayana. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik.

- Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.