

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

Oleh:

Febi Ramadan Suci¹

Sudarmiani²

Nunung Kuntari³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: febyramadansuci@gmail.com

***Abstract.** The purpose of this study is to investigate the efficacy of domino cards as a teaching tool in mathematics and to identify ways to improve students' mathematical understanding after using these cards. Classroom action research is the method used. The outcomes of studying mathematics using fractions and decimals were the goals of this research, which included class VI students at SDN Nglandung 2. Using straightforward quantitative methods, research data is examined in the form of learning outcomes. An average student learning outcome score of 60 was recorded before the cycle began, 75 after the first cycle, and 95 after the second cycle, according to the study. Also, from 16% in the pre-cycle, 66.7% in cycle I, and 100% in cycle II, the proportion of students who completed the learning rose. It follows that sixth graders at SDN Nglandung 2 may benefit from using mathematical domino cards to study concepts like fractions and decimals.*

***Keywords:** Learning Media, Fractions, Decimals.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki keampuhan kartu domino sebagai alat bantu pengajaran matematika dan untuk mengidentifikasi cara-cara untuk

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

meningkatkan pemahaman matematika siswa setelah menggunakan kartu-kartu ini. Penelitian tindakan kelas adalah metode yang digunakan. Hasil belajar matematika menggunakan pecahan dan desimal adalah tujuan dari penelitian ini, yang melibatkan siswa kelas VI di SDN Nglandung 2. Dengan menggunakan metode kuantitatif langsung, data penelitian diperiksa dalam bentuk hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60 tercatat sebelum siklus dimulai, 75 setelah siklus pertama, dan 95 setelah siklus kedua, menurut penelitian tersebut. Selain itu, dari 16% pada pra-siklus, 66,7% pada siklus I, dan 100% pada siklus II, proporsi siswa yang menyelesaikan pembelajaran meningkat. Oleh karena itu, siswa kelas enam di SDN Nglandung 2 dapat mengambil manfaat dari penggunaan kartu domino matematika untuk mempelajari konsep-konsep seperti pecahan dan desimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pecahan, Desimal.

LATAR BELAKANG

Banyak model, teknik, metode, dan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan berbagai pendekatan dan media. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien dan efektif, penting bagi guru untuk memiliki metode dan kemampuan yang diperlukan untuk menggabungkan model pembelajaran dengan media yang digunakan. Bagi banyak siswa sekolah dasar, matematika adalah topik yang masih asing dan tidak menarik karena konsep digunakan yang sangat berbeda bagi anak-anak pada usia tersebut, sehingga sulit untuk di pahami. Berbeda dengan fase operasional konkret yang dialami siswa sekolah dasar, matematika mengeksplorasi gagasan abstrak. Kemampuan mereka dalam penalaran logis terlihat jelas pada tahap ini, sementara mereka masih fokus pada hal-hal yang nyata.

Pecahan dan desimal adalah bagian dari pembelajaran matematika. Karena siswa perlu menyamakan nilai pada kedua pecahan tersebut, menyelesaikan masalah yang melibatkan pecahan dan desimal yang sebanding menuntut kemampuan berhitung yang lebih rumit. Hal ini membuat pemecahan masalah pecahan desimal menjadi tantangan tersendiri bagi banyak siswa, termasuk siswa SDN Nglandung 2.

Siswa di SDN Nglandung 2 merasa bosan dengan cara-cara lama yang sama karena sekolah ini terjebak di masa lalu dalam hal pengajaran dan pembelajaran. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran berhitung, dan hasil belajar mereka

masih di bawah ekspektasi, berdasarkan wawancara dengan guru kelas. Karena keadaan ini, beberapa siswa menganggap matematika sulit dan selalu menghindarinya. Nilai pretest beberapa anak lebih rendah dari KKM. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian siswa, para pendidik harus menemukan pendekatan baru dalam mengajar. Menggunakan media yang menarik dan kekinian dengan cara yang dinamis dan beragam adalah salah satu pendekatannya (Sutikno M. S., 2021).

Ada banyak elemen yang mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi salah satu cara untuk mengukur keberhasilan adalah dengan melihat kualitas lulusan. Keberhasilan siswa dalam belajar harus berdasarkan motivasi siswa yang tinggi. Guru memainkan peran penting dalam konteks ini karena mereka menerapkan pembelajaran dengan cara yang menarik, yang dapat menarik perhatian siswa yang mungkin tidak tertarik pada materi pelajaran.

Menurut Ming dan Chin (2013), permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga menghilangkan kebosanan pada saat pembelajaran. Menurut Wijayanti, R. Y. (2018) Tahap ikonik yang menggunakan grafik pecahan dan tahap simbolik yang menampilkan angka pecahan pada Kartu Domino Pecahan yang didasarkan pada teori Bruner.

Penelitian yang saya beri judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Kartu Domino untuk Siswa Kelas VI SDN Nglandung 02” ini dilatarbelakangi oleh kesulitan- kesulitan yang telah disebutkan di atas

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Matematika di SD/MI

Biasanya, siswa sekolah dasar berkisar antara usia enam atau tujuh hingga dua belas atau tiga belas tahun. Mereka memiliki sifat-sifat yang sama, seperti senang bermain, suka berolahraga, lebih suka belajar dalam kelompok, dan memiliki kebutuhan untuk mengalami berbagai hal secara langsung. Dalam matematika, sangat penting bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik secara langsung setelah menguasai ide-ide abstrak untuk memfasilitasi waktu jangka panjang dan penerapan pengetahuan tersebut. Materi yang dihafalkan akan mudah hilang, oleh karena itu pembelajaran harus mencakup tindakan praktis dan pemahaman daripada hanya mengingat kembali fakta-fakta. Karena peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai macam materi

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

pelajaran dengan memahami ide-ide, pengetahuan konsep yang merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Untuk memahami sebuah gagasan, seseorang harus terlebih dahulu memiliki pengetahuan tentang apa itu gagasan.

Kementerian Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kompetensi berikut ini harus dicapai oleh siswa yang terdaftar dalam program matematika di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar:

- a. Merenungkan ide-ide matematika, mengartikulasikan keterkaitannya, dan mempraktikkan ide-ide ini.
- b. Menggunakan logika dan penalaran, menemukan pola dan kualitas matematika, menggunakan angka untuk menarik kesimpulan, dan membuktikan atau menjelaskan klaim dan konsep matematika.
- c. Memecahkan masalah, yang tidak hanya mencakup pemahaman terhadap masalah yang dihadapi, tetapi juga memodelkan masalah tersebut secara matematis, menjalankan model tersebut melalui tahapan-tahapannya, dan akhirnya, menginterpretasikan hasilnya.
- d. Mengomunikasikan konsep dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari harus tertanam di benak siswa.

Media Permainan

Anak – anak yang berkembang secara fisik, mental, dan sosial, sangat bergantung pada permainan. Anak harus dilibatkan dalam pembelajaran dengan antusias dari dalam dirinya. Anak-anak dapat belajar dengan terlibat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka ketika mereka memiliki pengalaman bermain yang menstimulasi dengan berbagai materi, teman sebaya yang mendukung, dan orang dewasa yang peduli. Selain memberikan pengalaman yang tidak akan mereka dapatkan di rumah atau di dalam kelas, bermain juga dapat menjadi sumber informasi yang kaya bagi anak-anak. Selain itu, penyesuaian sosial dan pribadi anak-anak sangat dipengaruhi oleh permainan. Anak-anak mengembangkan keterampilan yang penting melalui bermain, termasuk menjalin pertemanan, berkomunikasi dengan orang lain, dan mengatasi permasalahan. Anak-

anak juga mendapatkan pemahaman tentang benar dan salah, serta prinsip-prinsip moral, melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman ini, anak-anak belajar bekerja sama, dan sportif, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak-anak belajar dan mengasah kemampuan yang mereka perlukan dalam pembelajaran melalui permainan.
2. Permainan mendorong perkembangan berbagai kecerdasan siswa karena permainan memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi semua indera.
3. Seorang anak belajar bagaimana cara belajar melalui permainan.

Domino Pecahan

Permainan domino ini dimainkan dengan sedikitnya dua pemain atau sebanyak lima pemain. Setiap kartu berikutnya akan dimainkan dengan urutan yang sama dengan kartu pertama. Namun demikian, kartu domino pecahan berbeda dengan domino standar karena setiap kartu berkaitan dengan pecahan dan desimal. Potongan dari kartu lain dengan nilai yang sama harus dicocokkan dengan potongan dari setiap kartu. Permainan domino ini sangat mirip dengan versi standar, tapi aturan dan informasi pada kartu yang membedakannya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika tertentu. Permainan ini bisa menjadi alat yang efektif untuk guru matematika sekolah dasar yang ingin mengenalkan murid-murid mereka pada ide pecahan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Petunjuk penggunaan media pembelajaran Kartu Domino Matematika adalah sebagai berikut:

1. Permainan dimainkan oleh dua, tiga sampai lima orang.
2. Setelah kartu dikocok, bagikan empat kartu kepada setiap pemain.
3. keluarkan satu kartu dari tumpukan yang tersisa dan buka.
4. Giliran setiap pemain untuk menghubungkan kartu yang tersusun. Untuk kartu pecahan dengan nilai yang sama.
5. Seorang pemain harus mengambil satu kartu dari tumpukan kartu untuk setiap kartu yang diturunkan. Ketika tumpukan kartu pemain habis dan tidak ada kartu yang cocok di tangan mereka, giliran akan diteruskan ke pemain berikutnya.
6. Siapa pun yang menyelesaikan permainan dengan kartu paling sedikit atau tanpa

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

kartu adalah pemenangnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Memperbaiki keadaan dan kualitas pembelajaran adalah tujuan dari penelitian ini. Tantangan guru di dalam kelas adalah subjek utama dari penelitian ini. Menanggapi masalah-masalah ini, PTK mengambil langkah-langkah untuk mengatasinya (Aqib & Chotibuddin, 2018).

Dalam penelitian ini subjeknya adalah enam siswa, yaitu dua perempuan dan empat laki-laki Kelas VI SDN Nglandung 02. Terdapat empat tahap penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terpusat pada pembelajaran matematika.

Penelitian ini menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan datanya, termasuk observasi langsung, kuesioner, wawancara, dan catatan. Alat penelitian yang digunakan meliputi survei, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan ujian tertulis. Sebelum melakukan penelitian, para siswa diberikan pretest tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman mereka dan untuk mendapatkan gambaran tentang nilai rata-rata mereka. Pada saat yang sama, pada akhir setiap siklus, siswa diminta untuk mengikuti ujian tertulis untuk mengukur penguasaan konsep-konsep klasik mereka dan untuk menentukan tahapan selanjutnya.

Untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran matematika, kami melakukan observasi. Untuk mengidentifikasi masalah yang dialami dalam pembelajaran dan solusi yang diperlukan, kami menggunakan metode wawancara. Termasuk dokumentasi media yang berkaitan dengan pelaksanaan PTK, termasuk gambar dan video. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan dari wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan observasi. Pada saat yang sama, pendekatan kuantitatif digunakan untuk memeriksa data tes tertulis, dan rumus digunakan untuk menghitung skor sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = jumlah nilai semua peserta didik

$\sum N$ = jumlah semua peserta didik di kelas

Kami tidak hanya menghitung nilai rata-rata siswa, tetapi juga kualitas pembelajaran yang telah diterapkan. Berikut adalah rumus untuk menentukan ketuntasan belajar:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

Tingkat penguasaan siswa dapat ditentukan dengan menggunakan rumus diatas. Dari hasil pretest dan posttest siswa kelas VI, kita dapat memperoleh informasi tentang nilai rata-rata mereka dan sejauh mana mereka telah mempelajari materi. Hasil perhitungan ini akan menunjukkan bagaimana pemahaman siswa terhadap konsep desimal dan pecahan efektif dalam pembelajaran sebelum dan sesudah mereka menggunakan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah penjelasan mengenai hasil belajar yang akan didapatkan oleh siswa ketika mereka mempelajari topik pecahan dan desimal dalam matematika:

Tabel 1. Hasil Belajar PraSiklus

Nama Peserta didik	Nilai	Kriteria KKM	Keterangan
FRA	60	Belum tuntas	Kurang baik
KR	53	Belum tuntas	Kurang baik
NAK	54	Belum tuntas	Kurang baik
RP	59	Belum tuntas	Kurang baik
SFA	62	Belum tuntas	Kurang baik
UMM	75	Tuntas	Baik
Jumlah peserta didik			6
Jumlah semua nilai			360
Nilai tertinggi			75
Nilai terendah			53
Nilai rata-rata pretest			60
Persentase ketuntasan belajar			16%

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

Berdasarkan data pada tabel di atas, seorang siswa kelas enam di SDN Nglandung 02 meraih nilai sempurna, yaitu 75, untuk materi pecahan dan desimal. Nilai tersebut dapat dikatakan belum tuntas karena lima murid mendapat nilai di bawah 75. Nilai rata-rata matematika siswa kelas enam pada pretest putaran pertama adalah 60. Hal ini menyebabkan hanya 16% siswa yang tuntas belajar. Temuan ini menyoroti perlunya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media kartu domino pecahan untuk mendukung perolehan matematika desimal dan pecahan.

Berikut ini adalah deskripsi hasil belajar yang dicapai siswa kelas enam di SDN Nglandung 02 pada posttest siklus pertama pada topik pecahan dan desimal yang diajarkan dengan media pembelajaran kartu domino pecahan :

Tabel 2. Hasil Belajar Posttest Siklus 1

Nama Peserta didik	Nilai	Kriteria KKM	Keterangan
FRA	75	Tuntas	Baik sekali
KR	76	Tuntas	Baik sekali
NAK	74	Belum Tuntas	Kurang baik
RP	75	Tuntas	Baik sekali
SFA	80	Tuntas	Baik Sekali
UMM	73	Belum tuntas	Kurang baik
Jumlah peserta didik	6		
Jumlah semua nilai	451		
Nilai tertinggi	80		
Nilai terendah	73		
Nilai rata-rata posttest	75		
Persentase ketuntasan belajar	66,7%		

Penggabungan posttest siklus 1 ke dalam kegiatan pembelajaran tampak terstruktur. Siswa dapat fokus dan mendengarkan dengan seksama saat pengajar menyampaikan materi pelajaran. Nilai siswa yang mendapat nilai di atas KKM meningkat ketika posttest diberikan. Dari hanya satu siswa yang mendapat nilai 75 menjadi tiga siswa. Dari enam siswa yang berpartisipasi dalam posttest siklus 1, empat siswa mendapatkan nilai lebih dari 75 dengan semua kriteria terpenuhi, sementara dua siswa mendapatkan nilai di bawah 75 dengan beberapa kriteria yang tidak terpenuhi. Nilai rata-rata posttest siklus 1 adalah 66,7%, yang mengindikasikan bahwa siswa kelas 6 telah menguasai materi. Pelaksanaan pembelajaran siklus I belum efektif, meskipun siswa

memiliki hasil belajar yang baik. Namun, standar keberhasilan yang lebih ketat belum terpenuhi dengan hasil tersebut. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam hal pembelajaran, penting untuk melakukan perubahan yang berkesinambungan pada siklus berikutnya :

Tabel 3. Hasil Belajar Posttest Siklus 2

Nama Peserta didik	Nilai	Kriteria KKM	Keterangan
FRA	100	Tuntas	Baik sekali
KR	98	Tuntas	Baik sekali
NAK	95	Tuntas	Baik sekali
RP	90	Tuntas	Baik sekali
SFA	92	Tuntas	Baik sekali
UMM	95	Tuntas	Baik sekali
Jumlah peserta didik		6	
Jumlah semua nilai		570	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		92	
Nilai rata-rata posttest		95	
Persentase ketuntasan belajar		100%	

Siswa kelas enam di SDN Nglandung 02 pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dalam kinerja matematika mereka setelah menggunakan kartu domino pecahan sebagai alat penilaian.

Pengetahuan siswa kelas VI yang diukur dari nilai lembar penilaian di SDN Nglandung 02. Keenam siswa di kelas VI telah mencapai nilai di atas KKM pada akhir siklus II. Keenam siswa kelas VI telah memahami konsep pecahan dan desimal, karena tingkat ketuntasannya telah melampaui 75% dan mencapai 100%. Penggunaan materi pembelajaran dan pendampingan aktif yang diberikan oleh para pengajar secara konsisten membantu para siswa mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga memberikan kepercayaan terhadap pemahaman ini.

Para guru menggunakan berbagai strategi untuk meningkatkan kinerja dan pemahaman siswa di kelas matematika, khususnya di bidang pecahan dan desimal. Sebagai permulaan, para pendidik mengamati siswa-siswa mereka di kelas untuk mengetahui apa yang mereka butuhkan dan di mana mereka mengalami kesulitan dalam belajar. Pengamatan guru mengungkapkan bahwa siswa berjuang untuk menemukan pecahan desimal yang tidak berharga. Siswa melaporkan bahwa mereka mengalami

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

kesulitan dalam memahami konsep pecahan desimal dan tidak dapat membedakan antara pecahan desimal dan pecahan biasa. Dengan menggunakan data yang dikumpulkan, gurunembangkan rencana pembelajaran dan pemilihan materi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja siswa dalam penilaian pecahan desimal.

Selain itu, pengembangan materi pembelajaran yang relevan dan praktis untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pecahan desimal. Media yang dipilih oleh guru untuk dibuat adalah media kartu domino pecahan. Sebagai contoh permainan kartu kelompok, kartu domino pecahan mengharuskan pemainnya untuk menentukan nilai pecahan. Siswa dalam permainan kartu domino pecahan berusaha mencari nilai pecahan dengan cara mengeliminasi kartu satu per satu, pemenangnya adalah pemain yang pertama kali kehabisan kartu. Dengan menggunakan kartu putar, permainan kartu domino pecahan ini dimainkan. Siswa memiliki kesempatan untuk memenangkan hadiah, menjawab pertanyaan, atau bahkan mengambil kartu mereka lagi saat mereka memutar spinner.

Hasil dari penilaian siswa putaran pertama menunjukkan bahwa media kartu domino pecahan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa menunjukkan keefektifan media dan pendekatan yang digunakan, meskipun proporsi ketuntasan belum mencapai $>75\%$. Pada siklus kedua, gurumenyempurnakan pendekatannya, terus menggunakan media yang sama, dan berkonsentrasi pada peningkatan konten untuk mencapai persentase tujuan.

Pada siklus kedua, siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar 100% dan nilai rata-rata posttest 95, yang menempatkan mereka dalam kategori sangat tinggi. Siswa terlihat lebih nyaman dan antusias dalam mengerjakan soal-soal penilaian selama pemberian posttest. Dalam pembelajaran seperti ini, peran pengajar adalah memfasilitasi pembelajaran siswa dengan memberikan bimbingan dan arahan yang tepat. Untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan beragam, gurumenekankan pentingnya kontak antara siswa-guru dan siswa-ke-siswa dalam siklus ini.

Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang ide-ide yang sebelumnya tidak dikenal setelah latihan pembelajaran aritmatika yang melibatkan pecahan desimal dengan menggunakan media kartu domino pecahan. Siswa menyempurnakan keterampilan penggunaan media melalui latihan dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pecahan desimal. Mereka mendapatkan pengalaman dalam menghadapi

dan mencoba menyelesaikan berbagai macam situasi dengan cara ini. Ada banyak keuntungan dari belajar dengan cara ini. Sebagai bagian dari tugas kursus mereka, siswa diharapkan untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka untuk mengatasi hambatan, dan menggunakan berbagai bentuk media untuk menjawab pertanyaan penilaian. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan diharapkan dapat terjawab.

Penggunaan media secara efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi pelajaran. Hasil pembelajaran bidang lain juga diyakini akan mendapat manfaat dari temuan penelitian ini.

Langkah selanjutnya adalah refleksi, yang melibatkan pemikiran kembali tindakan yang telah dilakukan untuk melihat bagaimana tindakan tersebut dapat ditingkatkan untuk siklus berikutnya. Para peneliti mengumpulkan informasi yang berguna dengan mengamati gurudan siswa yang sedang beraksi. Semua metrik pembelajaran terpenuhi selama siklus II, dan pembelajaran berlangsung secara efektif. Tantangan matematika dapat diatasi secara efisien dengan penggunaan kartu domino pecahan.

Fakta bahwa semua siswa kelas enam yang menggunakan media kartu domino pecahan mencapai ketuntasan belajar di kelas dan mendapatkan nilai di atas KKM menunjukkan bahwa media ini dapat membantu siswa kelas enam memahami konsep pecahan dan desimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas enam di SDN Nglandung 02, Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun, sangat diuntungkan dengan penggunaan kuis wordwall sebagai alat pembelajaran matematika. Siswa membutuhkan media yang menarik untuk membantu pemahaman mereka tentang topik pelajaran, sesuai dengan pembelajaran dan debat yang ditawarkan. Para peneliti melihat adanya kebutuhan akan media yang menarik yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi di kelas, oleh karena itu mereka mengembangkan media kartu domino pecahan. Siswa akan dapat

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN NGLANDUNG 02 MADIUN

memanfaatkan media ini dengan lebih baik dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah. Siswa kelas VI di SDN Nglandung 02 mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan dan desimal, tetapi dengan penggunaan media, mereka dapat terbantu dalam hal ini. Hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukannya dua siklus pembelajaran. Siswa yang mencapai KKM pada pra-siklus sebesar 16%, pada siklus pertama sebesar 66,7%, dan pada siklus kedua, hasil belajar meningkat sebesar 100%. Berdasarkan proporsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini telah efektif dalam mengatasi permasalahan siswa.

Dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif, guru dapat meningkatkan perangkat pembelajaran, menarik perhatian, minat, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Saran

Setelah pengumpulan dan analisis data, peneliti menawarkan beberapa rekomendasi berikut ini:

1. Untuk Guru

Diharapkan para pendidik akan terus berupaya untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi

2. Untuk Peserta Didik

Agar pembelajaran berlangsung secara efisien, siswa harus lebih terlibat dan terdorong selama proses berlangsung.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Mengingat situasi saat ini, sumber daya dan program pembelajaran yang berbeda mungkin akan mendapat manfaat dengan menggabungkan media dari permainan kartu domino.

DAFTAR REFERENSI

Anggriani, Vici. (2017). Penggunaan media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bilangan Pecahan Kelas V SDN 16 Pulau Karam Kabupaten Pesisir Selatan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. 168.

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: Deepublish.
- Gazali, R. Y (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(3). 182.
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat- Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–15.
- Jawidda. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sdn 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. *Jurnal : Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 93.
- Ming-Chaun Li & Chin-Chung Tsai.(2013). *Game Based Learning in Science Education : A Review of Relevant Research*. Springer. DOI 10.1007/s10956-013-9436-x
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03(01). 174.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Konseptual*, 2(3), 294.
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wibowo, H. S., (2023) *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran*. Semarang: Tiram Media. 12
- Wijayanti, R. Y. (2018). Peningkatan pemahaman konsep pecahan dengan kartu domino pecahan pada Kelas III SDN Sinduadi 1. *BASIC EDUCATION*, 7(22), 2-154