**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Salah satu prinsip pendidikan yaitu pendidikan di selenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa, yang berlangsung sepanjang hayat.Proses tersebut di perlukan guru yang memberikan keteladanan membangun kemauan sertas mengembangkan potensi dan kreativitas siswa yang di laksanankan dalam suatu proses pembelajaran.

Seperti yang di kemukakan oleh Rusman (2012: 3) pembelajaran adalah proses intraksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pelaksanaan pembelajaran tersebut di maksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagai mana di tegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2010: 6) bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta perdaban 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 bertanggu jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, sehingga mengakibatkan perubahan di segala aspek kehidupan, seiring dengan hal tersebut tuntutan masyarakat akan kualitas pendidikan semakin besar karena hanya pendidikan yang berkualitas yang di harapkan mampu menghadapi berbagai perubahan pada area globalisasi, di mana kualitas suber daya manusia merupakan salah satu modal terpenting dalam pembangunan bangsa, salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat di butuhkan dalam perkembangan dunia pendidikan adalah mata pelajaran matematika.

Menurut Simanjuntak (1992: 3) Bahwa jatuh bangunnya suatu negara dewasa ini tergantung dari ke majuan di bidang matematika. Hal ini patut menjadi renungan bagi kita semua demi kemajuan bangsa di masa yang akan datang, seperti pengaruh-pengaruh penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari telah menunjukkan hasil nyata, seperti bagi desain ilmu teknik dan metode matematis memberikan inspirasi kepada pemikiran di bidang sosial dan ekonomi, dan dapat memberikan warna pada kegiatan seni lukis, arsitektur, dan musik.

Hasil observasi awal di sekolah SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru pada kelas IV, terungkap masalah utama yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika yaitu kurang aktifnya siswa dalam penerimaan umpan balik materi pelajaran dan kurangnya keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapatnya, dari 9 siswa hanya 4 siswa saja yang selalu aktif menanggapi pertanyaan dari guru dan maju mengerjakan soal-soal yang diberikan, sementara siswa yang lain hanya diam dan memperhatikan.

Selain itu metode yang digunakan guru hanya satu arah dan penugasan serta tidak bervariasi dalam proses pembelajaran, guru cenderung lebih memperhatikan siswa yang memiliki tingkat kemampuan dan pengetahuan yang lebih tinggi, pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya nilai siswa.

Hal ini di sebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor guru dan faktor siswa faktor guru yaitu:(1) cenderung lebih memperhatikan siswa yang memiliki tingkat kemampuan dan pengetahuan yang lebih tinggi, (2) guru kurang memberi motivasi, (3) hanya menggunakan metode satu arah dan penugasan, (4) tidak melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yaitu: (1) siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar dengan metode yang di gunakan guru, (2) kurang aktif dalam proses pembelajaran, (3) tidak percaya diri dalam mengeluarkan pendapat.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka guru sebaiknya menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan, metode atau model yang bervariasi dan dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Sehingga 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 matematika di terapkan siswa akan termotivasi untuk belajar.

Menurut Indit Dwi A (2012: 21) 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.

Berdasarkan isi dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul ”Penerapan Media Permainan Kartu Domino Matematika (DOMAT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Inpres 40 barang Kec.Pujananting Kab.Barru”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimanakah penerapan media permainan kartu domino matematika (DOMAT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Inpres 40 Barang Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru?

**C.** **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu: mendeskripsikan penerapan media permainan kartu domino matematika (DOMAT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Inpres 40 Barang Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

**1. Manfaat teoritis**

1. Bagi akademisi, Khususnya Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tentang kondisi objektif motivasi belajar siswa melalui penerapan metode permainan kartu domino.
2. Bagi peneliti, Sebagai bahan banding atau bahan referensi yang ingin mengkaji permasalah yang relevan.

**2. Manfaat Praktis**

1. Bagi guru. Guru dapat menambah wawasan/pengetahuannya dan meningkatkan kinerja (kualitas) proses pembelajaran dengan menguasai beberapa variasi mengajar di antaranya melalui penerapan metode permainan kartu domino matematika.
2. Bagi siswa. Menggunakan metode permainan kartu domino matematika maka di harapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah. Akan memberikan bahan informasi untuk dapat membenahi dan meningkatkan proses peningkatan motivasi belajar khususnya pada SD Inpres 40 Barang Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KARANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A. Kajian Pustaka**

1. **Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jama dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

*Gerlach dan Ely* (1971) menyatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali invormasi visual dan verbal. Batasan lain AECT (association of Education and Communication Technology,1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawah pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu di sebut media pengajaran.

Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang di tuju.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat di jelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat di gunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

1. **Fungsi media dalam proses pembelajaran**

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (1998:99-100):

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang afektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus di kembangkan oleh seorang guru.
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini di jadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Di utamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang di sampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini di utamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.
7. **Kretia pemilihan media**

Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan di gunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang di inginkan. Beberapa hal yang harus di perhatikan dalam pemelihan media ini di antaranya:

1. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah di pahami peserta didik.
2. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan di gunakan; artinya media yang di perlukan mudah di peroleh. Media grafis umumnya mudah di peroleh bahkan di buat sendiri oleh guru.
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang di perlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang di harapkan bukan pada medianya tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya intraksi belajar siswa dengan lingkungannya.
4. Tersedia waktu untuk menggunakanya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
5. Sesuai dengan tahap berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan tahap berfikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah di pahami oleh siswa.
6. **Syarat- syarat pembentukan media**

Menurut Rusefendi (1998) beberapa persyaratan media antara lain “1. Tahan lama, 2. Bentuk dan warnanya menarik, 3.Sederhana dan mudah di kelola 4. Ukuranya sesuai Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan menipulasi alat peraga.”

1. **Media pembelajaran matematika**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

*Brings* (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, vidio dan sebagainya. Sedangkan *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan-dengar, termaksud teknologi perangkat keras.

Sedangkan media pendidikan matematika yang lebih cenderung di sebut alat peraga (*manipulative materials*) matematika dapat di definisikan sebagai suatu alat peraga yang penggunaanya di intregasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah di tuangkan GBPP bidang studi matematika dan bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain alat peraga matematika adalah alat yang di gunakan untuk mempermudah menjelaskan konsep matematika.

1. **Pentingnya media dalam pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan suatu di siplin ilmu yang mempunyai kekhususan di banding dengan di siplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tampa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil. Seorang di katakana belajar bila dapat di asumsikan dalam diri orang untuk menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Perubahan tingkah laku itu dapat di amati dan berlangsung dalam waktu yang relatife lama di sertai usaha yang di lakukan sehingga orang tersebut dari yang tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakan (Hudojo,1988).

Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus terlebih dahulu di pilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar misalnya mempelajari konsep B yang mendasarkan konsep A, seseorang perlu memahami lebih dahulu konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B. Ini berarti mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar yang lalu (Hudojo,1988).

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termaksud untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat di gunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. beberapa media pendidikan yang sering di gunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model dan peta (Kreyenhbuhl,1991). dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika sejak dini, di sesuaikan dengan taraf berfikir anaknya.

1. **Media permainan kartu domino matematika (DOMAT)**

Sama halnya dengan bermain domino biasa, alat peraga/permainan domino ini dapat di lakukan oleh 2-4 orang. Setelah kartu soal di buka maka kartu jawaban selanjutnya yang akan diturunkan. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang di wakili oleh lingkarang-lingkaran berwarna merah. Pada DOMAT ini, kartu tersebut berisi berbagai soal dan jawaban. Pada kartu DOMAT, di bagi menjadi dua bagian yang sama, satu bagian berupa soal, dan bagian lainya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain.

Untuk bahan pembuatan kartu DOMAT ini dapat di buat dari karton dengan ukuran 15 X 10 Cm, dan terdiri dari sebanyak 14 lembar kertas yang terdiri 7 lembar untuk soal dan 7 lembar untuk jawaban.

1. **Penerapan Permainan Kartu Domino Matematika (DOMAT)**

Salah satu cara dalam penyajian materi pelajaran yang di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru adalah dengan menggunakan media permaian kartu domino matematika.

Permainan kartu domino matematika di sini bukanlah permainan yang di gunakan oleh orang untuk berjudi, melaingkan suatu permainan untuk pembelajaran yang bentuknya di buat seperti permainan kartu domino pada umumnya menggunakan kartu yang di buat menyerupai kartu domino dari kertas karton.

Secara singkat dapat di artikan bahwa media permaina kartu domino matematika adalah suatu media yang di gunakan dalam pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting, Kab.Barru. Dapat di ambil kesimpulan media permainan kartu domino matematika adalah suatu alat peraga untuk menarik perhatian,meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Langkah-langkah penggunaan Media Permainan Kartu Domino Matematika**

Menurut, (Suharta,2005: 5) langkah-langkah penggunaan media permainan kartu domino Matematika adalah sebagai berikut:

1. Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikannya sama rata sehingga habis ke semua pemain.
2. Sepakati terlebih dahulu,siapa pemain yang jalan pertama.
3. Pemain meletakkan satu kartu soal yang terbuka di atas meja.
4. Pemain selanjutnya mencari kartunya yang sesuai dengan jawaban soal yang di atas meja.
5. Pemain di nyatakan menang jika semua kartunya telah habis atau sisanya paling sedikit.Pemain yang kalah adalah yang sisa kartunya paling banyak.
6. Sebaiknya di ulang beberapa kali agar semua siswa berpeluang mendapatkan kartu lain.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan kartu domino yaitu pemain mencabut soal pada tumpukan di atas meja dan peserta berlomba menemukan jawabannya peserta yang terlebih dahulu menghabiskan kartunya dinytakan pemenang dalam permainan kartu domino matematika.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Kartu Domino matematika.**

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino matematika terdapat kelebihan dan terdapat pula kekurangan, adapun kelebihan metode permainan kartu domino matematika.

Menurut Indit Dwi A (2012: 21) yaitu sebagai berikut: (1) Menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Siswa dapat belajar sambil bermain, (3) permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk di lakukan, (4) Tanpa di sadari siswa akan terlatih dan terbiasa untuk menghafal materi pembelajaran, (5) Praktis di bawah ke mana-mana, (6) Mudah di gunakan.

Sedangkan kelemahan kartu domino matematika Menurut Indit Dwi A (2012:21) yaitu mudah rusak, rentang di salah gunakan oleh siswa selain itu juga terdapat sisi negatif terhadap kartu domino matematika yang identik dengan tindakan perjudian oleh masyarakat.

**2. Hasil Belajar**

1. **Hakikat Belajar**

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Dengan kata lain, seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang lebih baik setelah menempuh proses belajar. Rusman, dkk. (2013: 5) menyatakan:

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu murid. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan.

Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang itu hanya perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

Sedangkan menurut Gagne (Susanto 2013: 1) mendefinisikan belajar yaitu: “sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.”

Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilam hidup bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial, juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap. Jadi jika disimpulkan, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. (Suprijono, 2013: 3).

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Nawawi dan K. Brahim (Susanto: 2013: 5) yang menyatan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran 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 melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan demikian, “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” (Susanto, 2013:6)

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil belajar adalah anak yang dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan pembelajarannya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Keluarga yang morot-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami isreri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. (Susanto, 2013: 12-13)

**3. Pembelajaran Matematika di SD**

1. **Pengertian Matematika**

Matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan Matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Kurikulum depdiknas 2004 menyebutkan bahwa standar matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan ialah memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan.

Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemcahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.

Menurut Susanto (2013:185) “Matematika merupakan salah atau disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Menurut *Hans Freudential* (susanto, 2013: 189) matematika merupakan aktivitas insani (*human activities)* dan harus dikaitkan dengan realitas. Schoenfeld (Hendriana, 2014: 5) mengemukakan matematika adalah suatu dsiplin ilmu yang hidup dan tumbuh di mana kebenaran dicapai secara individu dan melalui masyarakat matematis.

Berdasarkan uraian di atas daat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu disiplin ilmu yang diajarkan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, yang memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan dikaitkan dengan kehidupan nyata.

1. **Tujuan pembelajaran Matematika**

Menurut Hendriana (2014: 6) ”Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pengajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya”.

Depdiknas (Susanto, 2013: 190) menjabarkan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu sebagai berikut :

1. Memahami kosep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme. 2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika. 3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami maslah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang di peroleh. 4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. 5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran matematika, proses pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius.

**B. Kerangka Pikir**

Dari fakta di lapangan telah di jelaskan pada latar belakang, di jumpai keadaan siswa di mana di mana hasil belajar matematika relative rendah. Berdasarkan pengamatan awal terdeksi bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa di sebabkan oleh dua faktor utama yaitu faktor yang di sebabkan oleh faktor guru (1) cenderung lebih memperhatikan siswa yang memiliki tingkat kemampuan dan pengetahuan yang lebih tinggi. (2) guru kurang memberi motivasi (3) hanya menggunakan metode penjelasan satu arah dan penugasan (4) tidak melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yaitu: (1) siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar dengan metode yang di gunakan guru (2) kurang aktif dalam proses pembelajaran (3) tidak percaya diri dalam mengeluarkan pendapat.

Dalam mengatasi hal tersebut, perlu di adakan pembenahan dalam proses pembelajaran yang di lakukan oleh guru bentuk penyelesaianya yang di pilih adalah penerapan media permainan kartu domino di mana dalam penerapannya di tempuh langkah-langkah pembelajaran, yaitu: (1) Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikannya sama rata sehingga habis ke semua pemain (2) Sepakati terlebih dahulu, siapa pemain yang jalan pertama (3) Pemain meletakkan satu kartu soal yang terbuka di atas meja (4) Pemain selanjutnya mencari kartunya yang sesuai dengan jawaban soal yang di atas meja. (5) Pemain di nyatakan menang jika semua kartunya telah habis atau sisanya paling sedikit, pemain yang kalah adalah yang sisa kartunya paling banyak (6) Sebaiknya di ulang beberapa kali agar semua siswa berpeluang mendapatkan kartu lain.

Dengan demikian dapat di harapkan hasil belajar siwa dalam mata pelajaran matematika dapat meningkat melalui penerapan media permainan kartu domino di kelas IV SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru. Dari uraian di atas maka karangka berfikir dapat di gambarkan sebagai berikut:

**ASPEK GURU**

1. Cenderung lebih memperhatikan siswa yang memiliki tingkat kemampuan dan pengetahuan yang lebih tinggi.
2. Guru kurang memberikan motivasi.
3. Hanya menggunakan metode penjelasan satu arah,penugasan.
4. Tidak melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

Hasi belajar kelas VI SD Inpres 40 Barang Rendah

**ASPEK SISWA**

1. Siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar dengan metode yang di gunakan guru.
2. Kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Tidak percaya diri dalam mengeluarkan pendapatnya.

**Langkah-langkah Penggunaan Kartu Domino matematika*:***

1. Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikannya sama rata sehingga habis ke semua pemain.
2. Sepakati terlebih dahulu,siapa pemain yang jalan pertama
3. Pemain meletakkan satu kartu soal yang terbuka di atas meja
4. Pemain selanjutnya mencari kartunya yang sesuai dengan jawaban soal yang di atas meja.
5. Pemain di nyatakan menang jika semua kartunya telah habis atau sisanya paling sedikit.pemain yang kalah adalah yang sisa kartunya paling banyak
6. Sebaiknya di ulang beberapa kali agar semua siswa berpeluang mendapatkan kartu lain.

**Hasil belajar Matematika Meningkat**

gambar 2.1: Alur kerangka Pikir

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kerangka pikir, maka hipotesis tindakan yang dapat di ajukan dalam penelitian ini adalah jika media permainan kartu domino matematika (DOMAT) di terapkan maka hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

**1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru melalui penerapan media permainan kartu domino matematika.

Menurut Sugiyono (2015: 15) penelitian kualitatif adalah: Penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme (memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks, dinamis dan penuh makna), di gunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.

Sehingga disebut pendekatan kualitatif dalam penelitian ini karena data yang di peroleh melalui observasi di gunakan untuk memberikan gambaran seluruh aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan di sebut deskriptif karena akan di sajikan gambaran tentang nilai hasil belajar matematika siswa dengan mencari nilai rata-rata dan presentase keberhasilan belajar siswa melalui media permainan kartu domino matematika.

**2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2011: 3) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Sedangkan, Paizaluddin dkk (2014:8) mengemukakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisifatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

**B. Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah media permainan kartu domino matematika dan motivasi belajar siswa, adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Media permainan kartu domino matematika, media permainan kartu domino matematika merupakan suatu media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Hasil belajar siswa, Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang dapat dinyatakan dalam bentuk skor. Hasil belajar ditetapkan dengan melihat perubahan yang terjadi dengan diterapkan media permainan kartu domino matematika untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar murid dengan pemberian tes akhir siklus.

**C. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian**

**1. Setting Penelitian**

Penelitian ini akan di lakukan di SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru adapun alasannya peneliti memilih sekolah tersebut sebagai berikut :

1. Masih banyak siswa kelas IV memiliki nilai rendah khusunya pada mata pelajaran matematika.
2. Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru kelas.
3. Belum pernah ada yang melaksanakan penelitian melalui penerapan media permainan kartu domino di sekolah itu.

**2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru, dengan jumlah 9 orang siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

* + 1. **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research)* yaitu rancangan penelitian berdaur ulang (siklus) mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Satu siklus di laksanakan dalam dua kali pertemuan, untuk lebih jelasnya di gambarkan sebagai berikut:

**SIKLUS I**

**T**

REFLEKSI

PELAKSANAAN

PERENCANAAN

PENGAMATAN

PERENCANAAN

REFLEKSI

**SIKLUS II**

PELAKSANAAN

PENGAMATAN

KESIMPULAN

**BERHASIL**

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2011: 16)

Adapun penjelasan gambar alur PTK di atas yaitu sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**
2. Menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP 2006)berkoloborasi dengan guru kelas.
3. Menyusun RPP.
4. Membuat lembar kerja siswa (LKS)
5. Membuat lembar observasi guru dan siswa.
6. Menyusun alat evaluasi setiap ahkir siklus.

**2. Tahap Pelaksanaan**

1. Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikannya sama rata sehingga habis ke semua pemain.
2. Sepakati terlebih dahulu,siapa pemain yang jalan pertama
3. Pemain meletakkan satu kartu soal yang terbuka di atas meja
4. Pemain selanjutnya mencari kartunya yang sesuai dengan jawaban soal yang di atas meja.
5. Pemain di nyatakan menang jika semua kartunya telah habis atau sisanya paling sedikit.pemain yang kalah adalah yang sisa kartunya paling banyak.
6. Sebaiknya di ulang beberapa kali agar semua siswa berpeluang mendapatkan kartu lain.

**3. Pengamatan/Observasi**

Pengamatan/observasi di lakukan pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran mulai awal pembelajaran sampai dengan ahkir pembelajaran selama proses pembelajaran apa sudah sesuai dengan langkah-langkah permainan di mana demikian pada aktifitas siswanya mengamati aktifitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung hingga ahkir pembelajaran.

**4. Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengkaji kekurangan dan kelemahan selama proses pembelajaran matematika berlangsung dengan menerapkan media permainan kartu domino matematika dari hasil observasi di kumpulkan dan di analisis bersama dengan rekan guru yang di ajak berkoloborasi untuk di jadikan bahan pemikiran jika hasil belajar matematika yang di peroleh pada siklus ini belum optimal, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan tahapan yang sama dengan tidak melakukan tahapan refleksi karna apa yang saya ingin capai dengan baik.

* + 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2015: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi di gunakan bila,”peneliti berkenang dengan prilaku manusia”proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati tidak terlalu besar. Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika dan seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung melalui media permainan kartu domino.

1. Tes

Menurut Arikunto (2009: 53) “Tes adalah alat atau prosedur yang di gunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan aturan tertentu yang sudah di tentukan”. Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di peroleh dari tes hasil belajar yang di lakukan pada setiap ahkir siklus. Pada siklus I dan siklus II tes di laksanakan pada tiap ahkir materi di ajarkan dan di gunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian ketuntasan belajar siswa setelah menerapkan media permainan kartu domino matematika.

1. Dokumentasi

Sugiyono (2015: 329) mengemukakan beberapa macam bentuk dokumen yaitu “dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan”.

Dalam hal ini dokumentasi yang dimaksud yakni data penunjang peneliti seperti dokumen fisik berupa daftar jumlah siswa (absen), jumlah guru, nilai siswa, criteria ketuntasan minimal (KKM).

* + 1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

1. **Teknik Analisis Data**

Dalam menganalisis data, teknik yang di gunakan adalah teknik analisis kuantitatif, kualitatif dan deskritif. penelitian ini mendeskripsikan aktifitas mengajar guru dalam pembelajaran matematika, dan peningkatan hasil belajar siswa melalui media permainan kartu domino matematika.

Data yang di analisis melalui teknik analisis yang mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Hopkins, 2011: 237), yakni analisis data kualitatif terdiri dari tiga model yaitu: a) menyeleksi dan memfokuskan data atau reduksi data; b) menajikan data; c) menarik kesimpulan atau verifikasi.

Adapun pengkategorian presentase aktivitas belajar siswa dalam skala deskriptif yang di adopsi dalam Arikunto (Juliana, 2013: 33) sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| SKOR | KATEGORI |
| 68 % - 100% | Baik |
| 34% - 67% | Cukup |
| 0%- 33% | Kurang |

Tabel 3.1 Teknik kategori menurut Arikunto (Juliana, 2013: 33)

2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini meliputi indikator proses dan hasil. Dari segi proses di tandai oleh aktifitas mengajar guru menerapkan media permainan kartu domino. Pencapaian indikator dari segi proses dapat dilihat dari terlaksanana aspek-aspek yang di amati pada lembar observasi.

Kriteria keberhasilan penelitian dari segi proses di katakan berhasil apabila presentase pelaksanaan pada lembar observasi guru dan siswa mencapai minimal 70% atau dalam kategori baik.

Adapun kriteria yang di gunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa adalah sesuai dengan kriteria standar yang di tetapkan Departemen Pendidikan Nasional, yaitu : “ Tingkat penguasaan 85% - 100% di kategorikan sangat tinggi, 65% - 48% di kategorikan tinggi, 55% - 64% di kategorikan cukup, 35% - 54% di kategorikan rendah dan 0% - 34% di kategorikan sangat rendah.

Berdasarkan taraf indikator keberhasilan di atas, maka penelitian memilih dan menetapkan standar minimal keberhasilan dalam penelitian ini dari segi hasil adalah bila 75% dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥65.

|  |  |
| --- | --- |
| **SKOR** | **KATEGORI** |
| 0 – 34 | Sangat Rendah |
| 35 – 54 | Rendah |
| 55- 64 | Cukup |
| 65 – 84 | Tinggi |
| 85 – 100 | Sangat Tinggi |
|  |  |

Tabel 3.2 Teknik Kategorosasi Standar Berdasarkan Ketetapan Depdiknes

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah di leksanakan berdasarkan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus dengan setting penelitian kelas IV SD Inpres Barang 40 Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru.

Pelaksanaan penelitian di mulai pada tanggal 25 juli 2016 sampai tanggal 8 agustus 2016 dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas IV bertindak sebagai pelaksana penelitian. Hasil penelitian berupah data hasil belajar matematika siswa yang di peroleh melalui tes ahkir siklus I dan siklus II serta data observasi terhadap aktiviitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru menggunakan lembar observasi model *checklist.*

Data yang di peroleh di hitung frekuensi dan presentasenya sebagai acuan untuk interpretasi analisis deskriptif. Pelaksanaan tindakan terdiri dari empat kali pertemuan untuk membahas materi ajar, tiap akhir siklus di laksanakan tes hasil belajar. Siklus I pertemuan pertama membahas tentang mengenal bilangan ribuan. Pertemuan ke dua membahas tentang membandingkan dan mengurutkan bilangan. Siklus II pertemuan pertama membahas melakukan operasi perkalian. pertemuan kedua membahas melakukan oprasi pembagian.

Adapun pembahasan tiap siklus di uraikan sebagai berikut :

1. **Pelaksanaan siklus I**

Kegiatan pembelajaran yang di laksanakan pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan media permainan kartu domino matematika pada siklus I terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Ke empat tahap tersebut di uraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang di lakukan oleh penelitian yaitu :

1. Menjelaskan dan mendiskusikan cara penggunaan media permainan kartu domino matematika dengan guru kelas sebagai pelaksanaan tindakan penelitian.
2. Menyusun RPP
3. Menyusun scenario pembelajaran untuk melaksanakan tindakan dengan menerapkan media permainan kartu domino.
4. Menyusun LKS.
5. Menyusun instrument penelitian berupa tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep materi tentang bilangan ribuan.
6. Menyusun format observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media permainan kartu domino.
7. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan media permainan kartu domino mengenai bilangan ribuan. Pada siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang di laksanankan sebanyak 2 kali pertemuan untuk membahas materi pembelajaran dan diahkiri pertemuan kedua untuk peleksanaan tes hasil belajar. Pelaksanaan pertemuan I pada hari senin, 25 juli 2016 pukul 07.30 – 08.40 Wita dengan alokasi waktu 2x35 menit membahas tentang mengenal bilangan ribuan. Pelaksanaan pertemuan ke II pada hari senin, 01 agustus 2016 pukul 07.30 – 09.15 Wita dengan alokasi waktu 2x35 menit membahas tentang membanding dan mengurutkan bilangan.

Pelaksanaan pertemuan I dan II prosedur pembelajaran di laksanakan melalui penerapan media permainan kartu domino dan di ahkiri pertemuan II di laksanakan tes hasil belajar siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus I, guru kelas IV yang melakukan kegiatan mengajar dan peneliti sebagai observer. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan yang di lakukan oleh guru merupakan langkah-langkah penggunaan media permainan kartu domino matematika.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino matematika sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan cara mengenal bilangan ribuan.
2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.
3. Guru memberikan penjelasan tentang permainan :

Ibu mempunyai kartu yang berisi soal dan jawaban yang telah di pisah kartu yang berisi soal di letakkan di meja dan berisi jawaban di gocok dan di bagikan secara merata pada siswa.

Tugas kalian adalah pemain pertama membuka kartu yang berisi soal yang berada di atas meja dan secara bergilir siswa yang merasa menemukan jawaban dari kartu soal menurunkan dan mencocokkan jawabanya dengan soal yang di meja. pembukaan kartu soal di lakukan siswa secara bergilir.

1. Guru membagikan kartu pada tiap-tiap kelompok
2. Siswa memikirkan jawaban kartu soal yang terbuka di atas meja.
3. Siswa mencocokkan soal di atas meja dengan soal jawaban yang di pegang oleh siswa.
4. Siswa yang terlebih dahulu menghabiskan kartu jawaban yang di pegang di berikan poin.
5. Siswa mendiskusikan soal dan jawaban pada kartu dan menuliskan hasil diskusi mereka di LKS yang telah di sediakan
6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
7. **Observasi**
8. **Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Hasil aktivitas mengajar guru memuat aspek penerapan media permainan kartu domino matematika observasi mengamati kegiatan guru yang terdiri dari tujuh aspek dan menulis hasil pengamatanya pada lembar observasi. Lembar observasi menggunakan skala penilaian yaitu Baik (B),Cukup (C) dan Kurang (K).

Pada siklus I pertemuan I persentase pencapaian yaitu 33,33 % berada pada kategori kurang sesuai kategorisasi aktivitas pembelajaran adapun aktifitas guru yang berada pada kategori kurang (K) terdiri dari semua aspek yaitu :

1. Guru menyampaikan penjelasan tentang materi hanya menuliskan pokok-pokok materi ajar pada papan tulis.
2. Guru membagi tiga kelompok hanya membagi kelompok tampa mengintruksikan pada setiap kelompok untuk berdiri dan membentuk lingkaran dan tidak mengatur anggota kelompok agar tetap di siplin.
3. Guru menyampaikan petunjuk pelaksanaan perrmainan dengan contoh sederhana tampa menyampaikan petunjuk permainan dengan suara yang jelas dan tidak secara sistematis.
4. Guru membagikan kartu ke pada tiap kelompok tampa membagikan ke tiap siswa secara acak dengan melalui kocokan.
5. Guru memberi arahan selama pencarian pemenang dalam permainan dengan hanya memberikan aba-aba di mulainya permainan tampa mengatur posisi siswa sebelum melaksanakan permainan dan tidak memberikan aba-aba berahkirnya suatu permainan.
6. Guru memberikan poin pada pemenang dengan memeriksa kartu yang tersisa tampa memberikan poin dan penguatan pada pemenang yang memenuhi syarat yang mendapatkan poin.
7. Guru membagikan LKS hanya membagikan kepada tiap-tiap siswa tampa memberikan arahan dan menuntun siswa mengerjakan LKS.

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan pada aspek guru presentase pencapaian aktivitas mengajar guru yaitu 42,85 % berada pada kategori Cukup sesuai kategorisasi aktivitas pembelajaran.

Ada dua aspek yang berada pada kategori cukup (C) yaitu :

1. guru menyampaikan penjelasan tentang materi ajar dengan suara yang jelas dan menuliskan pokok-pokok materi ajar pada papan tulis.
2. Guru memberikan arahan selama pencarian pemenang dalam permainan dengan mengatur posisi dan memberikan aba-aba di mulainya permainan.

Adapun lima aspek aktivitas guru yang berada pada kategori kurang (K) yaitu:

1. Guru membagi tiga kelompok hanya membagi kelompok tampa mengintruksikan pada setiap kelompok untuk berdiri dan membentuk lingkaran dan tidak mengatur anggota kelompok agar tetap di siplin.
2. Guru menyampaikan petunjuk pelaksanaan perrmainan dengan contoh sederhana tampa menyampaikan petunjuk permainan dengan suara yang jelas dan tidak secara sistematis.
3. Guru membagikan kartu ke pada tiap kelompok tampa membagikan ke tiap siswa secara acak dengan melalui kocokan.
4. Guru memberikan poin pada pemenang dengan memeriksa kartu yang tersisa tampa memberikan poin dan penguatan pada pemenang yang memenuhi syarat yang mendapatkan poin.
5. Guru membagikan LKS hanya membagikan kepada tiap-tiap siswa tampa memberikan arahan dan menuntun siswa mengerjakan LKS.
6. **Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Impres 40 Barang melalui penerapan media permainan kartu domino menggunakan tiga kategori (Baik, Cukup, Kurang) sesuai aspek yang di lakukan.

Pada siklus I pertemuan I presentase mencapai 38,09% yang berada pada kategori Cukup (C) sedangkan pada pertemuan II presentase mencapai yaitu 47,61% berada pada kategori Cukup (C).

Aspek pengamatan aktivitas siswa di uraikan sebagai berikut :

* 1. Perhatian fokus pada hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan guru, sebagian siswa memberi umpan balik berupa tanggapan terhadap penjelasan guru dan mengkofirmasi penjelasan guru. Pelaksanaan siklus I pertemuan I ada 5 siswa dan pada siklus I pertemuan ke II ada 6 siswa yang menanggapi penjelasan guru, saat guru menyampaikan penjelasan materi bilangan ribuan.
  2. Siswa membentuk kelompok, pelaksanaan siklus I pertemuan I ada 3 siswa dan pada pertemuan II ada 4 siswa yang di siplin membentuk kelompok.
  3. Memperhatikan petunjuk pelaksanaan permainan, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan petunjuk pelaksanaan permainan yang di sampaikan oleh guru. Pelaksanaan siklus I ada 3 siswa dan pada pertemuan ke II ada 3 siswa yang memperhatikan dan tidak bermain saat guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan permainan.
  4. Memikirkan jawaban yang terdapat pada kartu, saat guru memberikan aba-aba di mulainya permainan terlihat siswa langsung memulai mencari dan memikirkan jawaban. Pelaksanaan siklus I pertemuan I ada 3 siswa dan pertemuan ke II ada 3 siswa yang memikirkan jawaban terlebih dahulu sebelum mnurunkan kartu jawabanya.
  5. Bergerak aktif dalam permainan, siswa terlihat atusias dalam permainan dengan suasana menyenangkan. Pelaksanaan siklus I pertemuan I ada 2 siswa dan pertemuan ke II ada 4 siswa disiplin dalam permainan.
  6. Mrnghabiskan kartu terlebih dahulu, sebagian siswa tidak berhasil menghabiskan kartunya di akibatkan pemenang yang terlebih dahulu menghabiskan kartu. Pelaksanaan siklus I pertemuan I ada 2 siswa dan pada pertemuan ke II ada 2 siswa yang menghabiskan kartu terlebih dahulu.
  7. Menyimpulkan hasil permainan, sebagian siswa hanya diam dan tidak berani menyimpulkan hasil permainan. Pada siklus I pertemuan I ada 1 siswa dan pada pertemuan ke II ada 2 siswa yang melibatkan diri dan memberi tanggapan pada kegiatan Tanya jawab yang di laksanakan oleh guru pada tahap kesimpulan.

1. **Deskripsi Hasil Belajar siswa siklus I**

Hasil belajar siswa siklus I pertemuan I dan pertemuan II dapat di ketahui melalui tes hasil belajar. Berdasarkan data yang di peroleh, ada 6 dari 9 siswa kelas IV yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 sehinggah ketuntasan klasikal yang di capai pada siklus I yaitu 66,66%. Hasil berarti masih ada 3 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan presentase ketidaktuntasan yaitu 33,33%. Nilai hasil belajar Matematika kelas IV dapat di kategorikan melalui distribusi frekuensidan presentase pada table 4.1.

Table 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skor | predikat | Frekuensi | Presentase |
| 0 – 34  35 – 54  55 – 64  65 – 84  85 – 100 | Sangat Rendah  Rendah  Cukup  Tinggi  Sangat Tinggi | -  1  2  6  - | -  11,11%  22,22%  66,66%  - |

Sumber : Hasil Analisis Data

Berdasarkan table 4.1 menunjukkan bahwa hasil tes hasil belajar siklus I pada siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang setelah menerapkan media permainan kartu domino yaitu jumlah siswa yang terbanyak berada pada kategori Tinggi dengan presentase 23.75% dan ada 6 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat Kurang.

1. **Refleksi**

Kegiatan pada tahap refleksi ini yaitu guru dan peneliti merefleksi semua kegiatan yang telah di amati melalui lembar observasi guru dan siswa serta hasil tes hasil belajar siklus I. Hasil observasi guru pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Kurang sedangkan pada pertemuan II berada pada kategori Cukup.

Hasil observasi siswa siklus I pertemuam I berada pada kategori Cukup sedangkan pada pertemuan II berada pada kategori Cukup.

Guru dan siswa belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran melalui penerapan media permainan kartu domino matematika yaitu :

1. Guru menyampaikan penjelasan materi ajar dengan suara yang kurang jelas.
2. Guru membagi siswa dalam 3 kelompok tetapi tidak mengatur anggota kelompok agar tetap di siplin.
3. Guru menyampaikan petunjuk pelaksanaan permainan dengan kurang sistematis.
4. Guru memberikan kartu secara perkelompok tampa di bagikan secara acak pada siswa.
5. Guru memberi aba-aba di mulainya suatu babak tetapi tidak memberikan aba-aba berahkirnya suatu babak.
6. Guru tidak memberikan penguatan bagi pemenang yang mendapatkan poin.
7. Guru tidak memberikan arahan cara mengerjakan LKS dan tidak menuntun siswa mengerjakan LKS.
8. Guru menyimpulkan pembelajaran tetapi tidak menyebutkan kembali apa yang di dapatkan melalui Tanya jawab dengan siswa.

Berdasarkan uraian tahap refleksi,maka tindak lanjut yang dapat di lakukan terhadap perbaikan pembelajaran siklus I yaitu :

1. Guru harus menyampaikan penjelasan materi ajar dengan suara yang jelas.
2. Guru membagi siswa dalam 3 kelompok agar tetap di siplin.
3. Guru menyampaikan petunjuk pelaksanaan pencarian pasangan dengan sistematis.
4. Guru membagikan kartu secara acak ke tiap siswa.
5. Guru memberikan aba-aba berahkirnya suatu babak.
6. Guru memberikan penguatan bagi pasangan yang mendapatkan poin.
7. Guru memberikan arahan cara mengerjakan LKS dan menuntun siswa mengerjakan LKS.
8. Guru menyimpulkan pembelajaran dengan menyebutkan kembali apa yang di dapatkan melalui tanya jawab dengan siswa.
9. **Pelaksanaan siklus II**

Kegiatan pembelajaran pada siklus II yang di laksanakan pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan media permainan kartu domino merupakan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Tahap pelaksanaan siklus II di uraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Kegiatan yang di lakukan pada tahap perencanaan siklus II yaitu :

1. Mengidentifikasi dan menyusun perbaikan terhadap aktivitas pembelajaran sesuai hasil refleksi siklus I bersama guru kelas.
2. Menyusun scenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan menerapkan media permainan kartu domino.
3. Menyusun LKS untuk di kerjakan secara kelompok.
4. Menyusun instrumen penelitian berupa tes ahkir siklus untuk mengetahui kemampuan siswa memahami konsep mengenai perkalian dan pembagian.
5. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan di lakukan sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah di susun sebelumnya. Pembelajaran matematika melalui media permainan kartu domino di laksanakan 2 kali pertemuan untuk membahas materi pembelajaran dan di ahkiri pertemuan II di laksanakan tes hasil belajar siklus II.

Pelaksanaan pertemuan I di laksanakan pada hari senin 01 agustus 2016 pukul 07.30 – 08.40 Wita dengan alokasi waktu 2x35 menit membahas mengenai bilangan ribuan. pelaksanaan pertemuan II kamis 04 Agustus 2016 pukul 07.30 – 09.15 Wita dengan alokasi waktu 2x35 menit membahas tentang perkalian dan pembagian bilangan. Diahkiri pertemuan II di laksanakan tes hasil belajar siklus II. Pertemuan I dan II di laksanakan melalui penerapan media permainan kartu domino pada mata pelajaran matematika. Pada siklus II, guru kelas IV bertindak sebagai pelaksanaan tindakan dan peneliti sebagai observer.

Langkah-langkah penggunaan media permainan kartu domino dalam pelaksanaan tindakan siklus II yaitu :

1. Guru menjelaskan cara menentukan perkalian dan pembagian bilangan.
2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.
3. Guru memberikan penjelasan tentang permainan :

Ibu mempunyai kartu yang berisi soal dan jawaban yang telah di pisah kartu yang berisi soal di letakkan di meja dan berisi jawaban di gocok dan di bagikan secara merata pada siswa.

Tugas kalian adalah pemain pertama membuka kartu yang berisi soal yang berada di atas meja dan secara bergilir siswa yang merasa menemukan jawaban dari kartu soal menurungkan dan mencocokkan jawabanya dengan soal yang di meja.

1. pembukaan kartu soal di lakukan siswa secara bergilir.
2. Guru membagikan kartu pada tiap-tiap kelompok.
3. Siswa memikirkan jawaban kartu soal yang terbuka di atas meja.
4. Siswa mencocokkan soal di atas meja dengan soal jawaban yang di pegang oleh siswa.
5. Siswa yang terlebih dahulu menghabiskan kartu jawaban yang di pegang di berikan poin.
6. Siswa mendiskusikan soal dan jawaban pada kartu dan menuliskan hasil diskusi mereka di LKS yang telah di sediakan
7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
8. **Observasi**
9. **Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II pertemuan I menunjukkan adanya peningkatan presentase pencapaian yaitu 52,38% berada pada kategori Cukup sesuai kategorisasi aktivitas pembelajaran.

Ada empat aspek yang berada pada kategori Cukup,ada tiga aspek yang berada pada kategori Kurang.

Hasil observasi guru yang berada pada kategori Cukup yaitu :

1. Guru menyampaikan penjelasan tentang materi ajar dengan suara yang jelas dan menuliskan pokok-pokok materi ajar pada papan tulis.
2. Guru membagi tiga kelompok dan mengintruksikan pada setiap kelompok untuk berdiri dan membentuk lingkaran.
3. Guru memberi arahan selama pencarian pemenang dalam permainan guru mengatur posisi siswa sebelum melaksanakan permainan dan memberikan aba-aba di mulainya permainan.
4. Guru memberikan poin pada pemenang dengan memeriksa kartu yang tersisa pada pemenang yang memenuhi syarat.

Hasil observasi guru yang berada pada kategori Kurang yaitu :

1. Guru menyampaikan petunjuk pelaksanaan perrmainan dengan contoh sederhana tampa menyampaikan petunjuk permainan dengan suara yang jelas dan tidak secara sistematis.
2. Guru membagikan kartu ke pada tiap kelompok tampa membagikan ke tiap siswa secara acak dengan melalui kocokan.
3. Guru membagikan LKS hanya membagikan kepada tiap-tiap siswa tampa memberikan arahan dan menuntun siswa mengerjakan LKS.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan I dengan presentase pencapaian yaitu 80,92% berada pada kategori Baik sesuai kategorisasi aktivitas pembelajaran. Ada tiga aspek yang berada pada kategori Baik dan empat berada pada aspek Cukup.

Hasil observasi guru yang berada pada kategori baik yaitu :

1. Guru menyampaikan penjelasan tentang materi ajar dengan media pembelajaran dan suara yang jelas dengan menuliskan pokok-pokok materi ajar pada papan tulis.
2. Guru memberi arahan selama pencarian pemenang dalam permainan guru mengatur posisi siswa sebelum melaksanakan permainan dan memberikan aba-aba di mulainya permainan di sertai aba-aba berahkirnya permainan.
3. Guru membagikan LKS kepada tiap-tiap siswa dan memberikan arahan cara mengerjakan LKS sambil menuntun siswa mengerjakan LKS.
4. **Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I di peroleh 61,90% berada pada kategori Cukup sedangkan pertemuan II 80,95% berada pada kategori Baik.

Berdasarkan lembar observasi, sebagian siswa telah melakukan aspek yang di amati sesuai indicator. Hasil observasi aktivitas siswa di uraikan sebagai berikut :

1. Perhatian fokus pada hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan guru, sebagian siswa memberi umpan balik berupa tanggapan terhadap penjelasan guru dan mengkofirmasi penjelasan guru.

Pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 9 siswa dan pada siklus II pertemuan ke II ada 9 siswa yang menanggapi penjelasan guru, saat guru menyampaikan penjelasan materi tentang perkalian dan pembagian bilangan.

1. Siswa membentuk kelompok, pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 5 siswa dan pada pertemuan II ada 9 siswa yang di siplin membentuk kelompok.
2. Memperhatikan petunjuk pelaksanaan permainan, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan petunjuk pelaksanaan permainan yang di sampaikan oleh guru. Pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 4 siswa dan pada pertemuan ke II ada 5 siswa yang memperhatikan dan tidak bermain saat guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan permainan.
3. Memikirkan jawaban yang terdapat pada kartu, saat guru memberikan aba-aba di mulainya permainan terlihat siswa langsung memulai mencari dan memikirkan jawaban. Pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 4 siswa dan pertemuan ke II ada 9 siswa yang memikirkan jawaban terlebih dahulu sebelum mnurunkan kartu jawabanya.
4. Bergerak aktif dalam permainan, siswa terlihat atusias dalam permainan dengan suasana menyenangkan. Pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 5 siswa dan pertemuan ke II ada 5 siswa di siplin dalam permainan.
5. Menghabiskan kartu terlebih dahulu, sebagian siswa tidak berhasil menghabiskan kartunya di akibatkan pemenang yang terlebih dahulu menghabiskan kartu. Pelaksanaan siklus II pertemuan I ada 3 siswa dan pada pertemuan ke II ada 5 siswa yang menghabiskan kartu terlebih dahulu.
6. Menyimpulkan hasil permainan, sebagian siswa hanya diam dan tidak berani menyimpulkan hasil permainan. Pada siklus II pertemuan I ada 3 siswa dan pada pertemuan ke II ada 4 siswa yang melibatkan diri dan memberi tanggapan pada kegiatan Tanya jawab yang di laksanakan oleh guru pada tahap kesimpulan.
7. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Hasil belajar kelas IV SD Inpres 40 Barang pada siklus II di peroleh melalui tes hasil belajar siklus II. Data yang di peroleh ada 9 siswa dari 9 siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu 65 dengan presentase 90,90%.

Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa 9 siswa tersebut mencapai nilai KKM. Nilai hasil tes akhir siklus dapat di kategorikan melalui distrubusi frekuensi dan prsentase pada table sebagai berikut.

Table 4.2 Distrubusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Angka/Nilai | Predikat | Frekuensi | Presentase |
| 0 – 34  35 – 54  55 – 64  65 – 84  85 – 100 | Sangat Rendah  Renda  Cukup  Tinggi  Sangat Tinggi | -  -  -  8  1 | -  -  -  88,88%  11,11% |

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan table 4.2 terlihat bahwa hasil tes ahkir siklus II pada siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang setelah menerapkan media permainan kartu domino matematika mengalami peningkatan yaitu tidak ada siswa yang mendapat nilai pada kategori rendah dan sangat rendah.

1. **Refleksi**

Guru menyampaikan penjelasan tentang materi ajar dengan bantuan media, menuliskan pokok-pokok materi ajar pada papan tulis dan di sampaikan dengan suara yang jelas.

Guru menyampaikan petunjuk di sertai dengan contoh sederhana dan di sampaikan dengan suara jelas dan sistematis. Guru membagi kartu kepada setiap siswa secara beracak. Guru memeriksa kartu siswa yg tersisah dan memberikan poin pada pemenang dan memberikan penguat bagi pemenang.

Guru memberikan penyimpulkan konsep melalui tanya jawab dengan siswa dan menyebutkan kembali apa yang di dapatkan melalui tanya jawab dengan siswa sehingga materi yang di ajarkan dapat lebih mudah di ingat dan di pahami.

**B. Pembahasan**

Pelaksanaan tindakan melalui penerapan media permainan kartu domino pada mata pelajaran matematika tentang sifat-sifat operasi hitung bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat di lihat dari hasil observasi dan tes hasil belajar yang di analisis secara deskriptif. Observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Kurang dan pertemuan II berada pada kategori Cukup sedangkan siklus II pertemuan I berada pada kategori Cukup dan pertemuan II berada pada kategori Baik.

Observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Cukup dan pertemuan II berada pada kategori Cukup sedangkan siklus II pertemuan I berada pada kategori Cukup dan pertemuan II berada pada kategori Baik. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru menjelaskan materi tentang bilangan ribuan pada siklus I dan perkalian dan pembagian bilangan pada siklus II. Kegiatan yg di laksanakan setelah menjelaskan materi dalam penerapan media permainan kartu domino matematika, yaitu guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi bagian kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).

Untuk memudahkan permainan terlebih dahulu guru membagi siswa dalam 3 kelompok, selanjutnya guru memberikan penjelasan cara bermain. Beberapa siswa terkadang tampak bercerita dengan teman kelompoknya sehingga mendapatkan teguran dari guru. Pada permainan pemain pertama membuka karu soal yg ada di tengah lingkaran terus pemain kedua memikirkan dan melihat kartu jawaban yang di pegang jika pemain kedua tidak menemukan jawaban maka bergilir ke pemain ke tiga seterusnya.

Jika para pemain tidak menemukan atau menjawab pertanyaan maka soal kuedua di buka oleh pemain kedua. Guru memeriksa kartu pemain yang tersisa jika telah menemukan pemenang dalam permainan yang kartu jawabanya terlebih dahulu habis maka di berikan poin. Siswa yang mendapatkan poin tampak semagat dan siswa yang belum mendapatkan poin tampak antusias ingin menngejar poin temannya. Setelah permainan selesai siswa mendiskusikan soal dan jawaban pada kartu dan menuliskan hasil diskusi mereka di LKS yang telah di sediakan sebagian besar siswa mendiskusikan konsep yang terdapat pada kartu dan saling bertukar pikiran.

Tiap kelompok memilih salah satu anggota kelompok untuk mewakili mempresentasikan hasil diskusi. Dengan demikian media permainan kartu domino matematika dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui suasana menyenangkan dengan keunikan ini penerapan media permainan kartu domino matematika dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga konsep atau topik yang di berikan oleh guru maupun di serap dan di pahami oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Indit Dwi A (2012: 21) yaitu sebagai berikut: (1) Menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Siswa dapat belajar sambil bermain, (3) permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk di lakukan, (4) Tampa di sadari siswa akan terlatih dan terbiasa untuk menghafal materi pembelajaran (5) Praktis di bawah ke mana-mana, (6) Mudah di gunakan.

Penerapan media permainan kartu domino matematika meningkatkan hasil belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar sangat erat kaitanya dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar yang di sampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat di lihat pada hasil tes ahkir siklus I dan siklus II yang berada pada kategori tinggi. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang perlu di lakukan oleh guru yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan proses pembelajaran yang menyenangkan pada siswa kelas IV SD Inpres 40 Barang dalam pembelajaran matematika merancang pembelajaran yang membuat siswa belajar antusias serta mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil temuan dan pembahasan pada Bab IV, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : Penerapan media permainan kartu domino matematika (DOMAT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Inpres 40 Barang Kec.Pujananting Kab.Barru, karna dapat di liat dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan media permainan kartu domino matematika (DOMAT) adapun langkah penggunaan permainan media kartu domino matematika tersebut (1) salah satu pemain mengkocok kartu jawaban dan membagikan sama rata sehingga habis ke semua pemain. (2) sepakati terlebih dahulu,siapa pemain yang jalan pertama. (3) pemain pertama meletakkan karut soal di tengah lingkaran siswa dan membuka kartu soal tersebut. (4) pemain selanjutnya mencari kartu yang sesuai dengan kartu jawaban soal yang terbuka. (5) pemain dinyatakan menang jika semua kartunya telah habis atau sisahnya paling sedikit.pemain yang kalah adalah yang sisah kartunya paling banyak. (6) sebaiknya di ulang beberapa kali agar semua siswa berpeluang mendapatkan kartu lain.

Setelah melakukan penerapan media permainan kartu domino matematika sehingga terjadi peningkatan secara signifikan berdasarkan atas beberapa aktivitas guru dan siswa yang telah diamati. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I di kategorikan Kurang kemudian pada pertemuan ke II di kategorikan Cukup. Sedangkan pada siklus II dikategorikan Cukup kemudian pada pertemuan II di kategorikan Baik. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari setiap siklus dengan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I berada pada kategori Cukup dan pertemuan II berada pada kategori Cukup sedangkan siklus II pertemuan I berada pada kategori Cukup dan pertemuan II berada pada kategori Baik.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan kartu domino matematika dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru dan hasil belajar siswa.

**B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dapat di kemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran melalu penerapan media permainan kartu domino dapat di jadikan salah satu bentuk pembelajaran alternatif baik pada mata pelajaran Matematika.
2. Dalam menerapkan media permainan kartu domino guru harus merancang rencana pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak tampak suasana seperti pasar dengan keramaian yang tak terkendali.
3. Guru dan siswa harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dalam menerapkan media permainan kartu domino.
4. Di harapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan agar meneliti lebih lanjut tentang penerapan media permainan kartu domino karna dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

A Dwi Indit. 2012. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Arikunto,S,dkk. 2008.*Penelitian tindakan kelas*.Jakarta:Bumi Aksara

Majid Abdul. 2009.*Perencanaan Pembelajaran*.Bandung, PT.Remaja Rosdakarya Bandung.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Matematika untuk Tingkat* SD/Mi. Jakarta:Depdiknas.

Khomsatuan, siti. 2010 *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Materi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Mappasoro. 2013. *Manajemen Kelas*. Makassar: FIP UNM

Siman Juntak. 1992. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sumarni. 2005. (Artikel Online):// *Pengertian Motivasi Belajar.*

Rostina,sundayana. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Abdullah,Sinring dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar:FIP UNM

*Undang-undang republik Indonesia. Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Beserta Penjelasanya*. Bandung:Citra Umbara.

Y.D. Sumanto,Heny Kusmawati, Nur Aksin. 2008. *Gemar Matematika kelas VI.* Jakarta: Pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

skripsi