

**PENGGUNAAN MEDIA EDUKATIF KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII MTS NEGERI DUMAI**

Sumini

nurifin.sumini@gmail.com
MTs Negeri Dumai

ABSTRACT

This research is a classroom action research (CAR) which aims to improve the results of one variable linear equation learning (PLSV) through domino card educative media in class VII students of Dumai MTs. The subjects of this study were seventh-grade students of Dumai State MTs with 37 students. This research was conducted in 2 cycles and each cycle was carried out 3 times the intended meeting test at the end of each cycle. Data retrieval is carried out using learning outcomes tests. The collected data was analyzed using quantitative analysis and qualitative analysis. The results achieved on the average score of the test results, namely in the first cycle of 74.05 increased in the second cycle to 84.32. Based on the results of these studies it can be concluded that the results of learning mathematics through domino educational media.

Keywords: *math dominoes, mathematics learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar persamaan linear satu variabel (PLSV) melalui media edukatif kartu domino pada siswa kelas VII MTs Negeri Dumai. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri Dumai dengan jumlah siswa 37 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan termasuk tes setiap akhir siklus. Pengambilan data dilaksanakan dengan menggunakan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil yang dicapai pada skor rata-rata hasil tes yaitu pada siklus I sebesar 74,05 meningkat pada siklus II menjadi 84,32. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika melalui media edukatif domino.

Kata Kunci: kartu domino matematika, hasil belajar matematika

Submitted	Accepted	Published
2 November 2018	30 Januari 2019	31 Januari 2019

Citation	:	Sumini. (2019). Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri Dumai. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3 (1), 182-188.
-----------------	---	--

Copyright © 2019 PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

PENDAHULUAN

Kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari matematika (Faizi, 2013). Mulai dari benda-benda sekitar yang erat hubungannya dengan matematika seperti jam, timbangan dan lain-lain, hingga aktivitas-aktivitas yang menggunakan matematika seperti kegiatan jual beli. Oleh karena itu, matematika mempunyai peran yang amat penting dalam kehidupan. Hal ini terbukti bahwa pelajaran matematika sudah diajarkan sejak berada di jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Bahkan saat siswa berada di jenjang pra sekolah dasar pun,

mereka sudah dikenalkan tentang cara berhitung.

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan antara lain agar siswa memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Hal ini ditunjukkan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Kegagalan atau keberhasilan belajar matematika sangat tergantung pada kemampuan dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan

belajar, salah satunya dipengaruhi bagaimana sikap dan minatnya terhadap matematika.

Akan tetapi dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran matematika tidaklah mudah. Matematika pada siswa sekolah menengah sering dianggap pelajaran yang membosankan karena sulit dipahami oleh siswa, sehingga wajar jika matematika tidak banyak disenangi siswa. Ditambah matematika merupakan objek yang abstrak dengan menggunakan bahasa numerik. Bahasa numerik merupakan suatu bahasa yang menggunakan angka-angka untuk menjelaskan dan meramalkan secara eksak dengan mengembangkan konsep-konsep pengukuran seperti mengali, mengurang, menjumlah dan membagi sehingga memungkinkan untuk melakukan pengukuran secara kuantitatif.

Untuk itulah diperlukan kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran

matematika yang kreatif dan dapat mengaitkan konsep matematika yang abstrak, menjadi mudah dipahami siswa secara konkret. Hal tersebut berkaitan erat dengan model, metode, dan media yang digunakan guru dalam mengajarkan matematika terutama media pembelajaran yang digunakan, karena salah satu manfaat media yaitu “membuat konkret konsep-konsep yang abstrak” . Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Sebagai gambaran dapat dilihat pada hasil ulangan harian materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) di kelas VII MTs Negeri Dumai tahun pelajaran 2016/2017 pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil ketuntasan Belajar Siswa pada Materi PLSV di Kelas VII MTs Negeri Dumai

Kelas	VII.6	VII.7	VII.8	VII.9
Persentase	52,94%	57,14%	52,94%	51,42%
Ketuntasan	(18 siswa yang tuntas dari 34 siswa)	(20 siswa yang tuntas dari 35 siswa)	(18 siswa yang tuntas dari 34 siswa)	(18 siswa yang tuntas dari 35 siswa)

Dari tabel di atas, ketuntasan belajar yang diperoleh siswa kelas VII MTs Negeri Dumai umumnya masih jauh di bawah rata-rata. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi PLSV serta kurangnya pemahaman siswa terkait konsep dasar bilangan bulat dan operasi bilangan bulat. Di sisi lain, kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Siswa menjadi kurang bergairah atau kurang semangat dalam menerima pelajaran. Keadaan ini menyebabkan pemahaman konsep siswa cenderung menjadi tidak prima yang berujung pada hasil belajar siswa cenderung rendah.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, perlu ditemukan cara yang terbaik untuk menciptakan pemahaman yang memotivasi siswa agar siswa mampu

menguasai dan memahami teori, konsep dan prinsip-prinsip penerapannya sehingga konsep-konsep yang menjadi dasar ilmu harus diberikan kepada siswa secara benar. Salah satu cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media edukatif kartu domino.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik mengamati lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media yang digunakan selama proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.9 MTs Negeri Dumai Tahun pelajaran 2017/2018”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan media edukatif kartu domino dapat

meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.9 MTs Negeri Dumai tahun pelajaran 2017/2018?.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berhubungan diantaranya:

1. Bagi Guru (Peneliti)

- a. Membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi yang diajarkan
- b. Diharapkan dapat memberikan gambaran bagi para guru lainnya untuk melaksanakan pembelajaran secara variatif agar suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.
- c. Menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran khususnya guru matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika
- b. Melatih siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Menghindari siswa dari rasa kebosanan dan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung
- d. Memberikan pemahaman mendalam kepada siswa akan konsep yang akan diajarkan bukan sekedar menerima ilmu dan menghafal.

3. Bagi sekolah

- a. Diharapkan dapat membantu memperbaiki pembelajaran di sekolah dengan menciptakan suatu pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.
- b. Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah untuk menciptakan siswa yang cerdas dan berprestasi.

KAJIAN TEORETIS

Kata media berasal dari bahas latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju. Sundayana (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran sehingga dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar, 2011).

Media sangat berpengaruh untuk perkembangan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan

belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berguna sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah kartu domino.

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Kartu domino cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar (dalam

Hestuaji, 2012). Sundayana (2013) mendefinisikan penggunaan media kartu domino dilakukan oleh 2 - 4 orang. Kartu domino matematika berisi berbagai soal dan jawaban, dengan membagi kartu menjadi dua bagian yang sama, yaitu satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal kartu lain. Materi soal yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Tingkat kesulitan dalam permainan ini harus disesuaikan dengan tingkat kelas, lebih tinggi kelasnya, maka lebih sulit. Selain itu juga, memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Di samping itu juga, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak salah arah, perlu dilakukan pembatasan waktu bermain, dan sesuai bermain dilakukan tes sesuai dengan topik yang dipelajari.

Media kartu domino yang dibuat menyerupai kartu domino yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari, namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa digunakan sebagai alat edukatif untuk siswa MTs. Perpaduan antara latihan dengan yang dikemas dalam kegiatan permainan kartu domino dapat memperkuat kemampuan mengingat dan mengembangkan informasi secara otomatis pada siswa. Teknisnya yaitu Setelah kartu pertama di lempar, siswa diminta untuk memasang kartu-kartu tersebut antara soal dan jawabannya harus cocok atau disebut juga dengan memasang satu-satu kartu kemudian kartu berikutnya akan mengikuti.

Penggunaan kartu ini dianggap sangat efektif untuk guru agar dapat menciptakan

suasana belajar matematika yang menyenangkan. Dalam suatu permainan tentu memiliki aturan yang wajib dipatuhi oleh para pemain serta ada yang menang dan ada yang kalah. Justru hal tersebut dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan untuk para siswa karena ada rasa untuk bersaing satu sama lain.

Langkah-langkah penggunaan kartu domino dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Tahap penggunaan media pembelajaran kartu domino diawali dengan guru menjelaskan yang dimaksud dengan PLSV, menjelaskan materi tentang PLSV dan memberikan contoh mengenai PLSV. Setelah itu, guru menjelaskan aturan dari permainan kartu domino sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain sehingga permainan domino dapat dimulai.

2. Inti

Setelah memahami aturan permainan kartu domino, siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4 orang siswa. Kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu kelas. Pada saat siswa bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengatasi terjadinya konflik antara anggota kelompok.

3. Penutup

Setelah waktu bermain selesai guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan tugas tentang materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MTs Negeri Dumai. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Setiap siklus berlangsung tiga kali pertemuan. Tiap siklus dilakukan dengan empat tahap yaitu (1) tahap perencanaan tindakan (2) tahap pelaksanaan tindakan (3) tahap observasi (4) tahap refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada proses pembelajaran semester ganjil yaitu bulan September 2017. Subjek

penelitian adalah siswa kelas VII.9 MTs Negeri Dumai Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 37 orang siswa terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Siklus dihentikan jika telah memenuhi kriteria yaitu hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). Penelitian ini berhasil apabila hasil belajar matematika siswa mencapai KKM 70 dan

langkah-langkah proses pembelajaran dengan media edukatif kartu domino matematika dilakukan dengan baik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dengan tujuan mencari dan mencatat data tentang objek yang diteliti serta dampaknya dalam penelitian tindakan kelas. Adapun observasi dilakukan dalam penelitian, untuk mencatat data ada tidaknya perubahan perilaku siswa yang lebih baik dalam proses pembelajaran serta dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan, diisi oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan *ceklist* aktivitas yang muncul pada setiap pilihan dan member skor pada setiap pilihan dilakukan selama proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan akan dibuat analisis pada bagian yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis maupun secara lisan. Tes hasil belajar dilakukan setelah tindakan pada tiap siklus berakhir.

3. Dokumentasi

Digunakan untuk meliputi aktivitas siswa yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan.

Sedangkan instrumen penilaian yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa. Tes yang dilakukan berupa tes akhir di setiap siklus. Tes akhir digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa di setiap siklus apakah telah mengalami peningkatan ataukah belum setelah proses belajar mengajar.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data evaluasi proses belajar mengajar dengan menggunakan media edukatif kartu domino. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa yang berupa pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung serta lembar observasi guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru pada saat menggunakan media domino.

Teknik analisis data menggunakan teknik secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif menganalisis hasil tes belajar siswa dan secara kualitatif menganalisis hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan ini peneliti menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas VII.9 MTs Negeri Dumai telah sesuai dengan RPP dirancang menggunakan media edukatif kartu domino.

1. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan pada setiap pertemuan pada siswa kelas V VII.9 MTs Negeri Dumai terlihat bahwa siswa sudah aktif melaksanakan pembelajaran dari sebelumnya. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media edukatif kartu domino

dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, memperhatikan dan juga bisa mengeluarkan ide-ide siswa serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. siswa mengerti dengan apa yang dipelajarinya, karena pada media edukatif kartu domino siswa dibimbing untuk mengalami apa yang dipelajarinya. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya.

Pembelajaran dengan menggunakan media edukatif kartu domino merupakan suatu

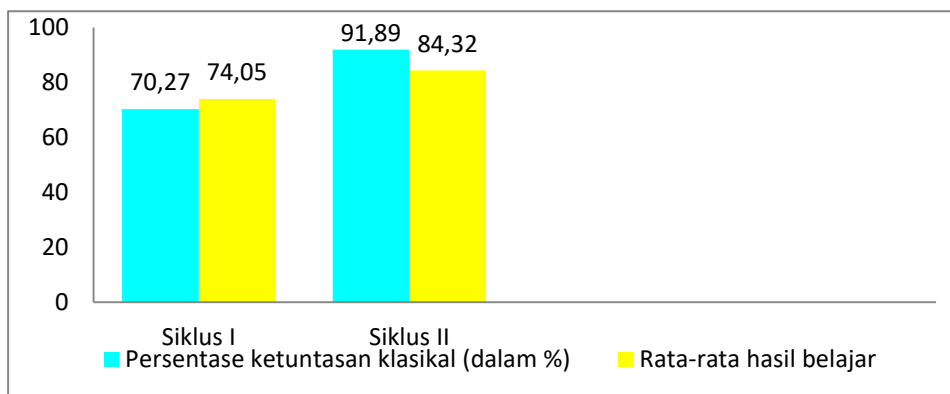
pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip belajar terdiri dari prinsip perhatian, prinsip keaktifan, dan prinsip keterlibatan langsung. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi pembelajaran matematika terutama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh observer, yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas sebesar 48,75% dan siklus II memperoleh rata-rata persentase aktivitas sebesar 80%. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, yaitu minimal berada pada rentang 66 – 79 % dengan kategori baik.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media edukatif kartu domino, menjelaskan bahwa sudah ada peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti dari tabel hasil belajar siswa ternyata dalam pembelajaran

menggunakan media edukatif kartu domino dapat meningkatkan keseriusan siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Tes hasil belajar siswa, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM pada siklus II mencapai 91,89%. Ini sudah melebihi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Nilai rata-rata ketuntasan individual pada siklus II jauh lebih tinggi bila dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I peserta didik yang tuntas baru mencapai 26 orang dengan ketuntasan klasikal 70,27% dengan rata-rata kelas 74,05. Setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang tidak memahami materi pembelajaran pada siklus II, diperoleh siswayang tuntas meningkat menjadi 34 orang, dengan ketuntasan klasikal 91,89% dengan rata-rata kelas 84,32.

Gambaran peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dapat dilihat pad grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Hasil belajar siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup besar, disamping perbaikan tindakan yang diberikan. Perbandingan siklus I dan siklus II di atas, serta perbaikan tindakan yang dilakukan, sangat jelas sekali bahwa tindakan yang diberikan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, semakin baik tindakan yang diberikan

maka akan semakin baik pula hasil yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai ketuntasan siswa sudah semakin baik dan dapat dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan selama siklus II telah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini disebabkan oleh adanya tindakan perbaikan yang dirancang secara baik dan sistematis. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa penelitian ini tidak perlu

dilanjutkan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada siklus I ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 74,05 dan secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 70,27% dengan jumlah frekuensi sebanyak 26 siswa dari 37 siswa. Sedangkan siswa yang dikategorikan belum tuntas sebanyak 11 siswa atau dengan persentase 29,73%.
2. Pada siklus II ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 84,32 dan secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 91,89% dengan jumlah frekuensi 34 siswa dari 37 siswa.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan diantaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan guru matematika lainnya dapat menerapkan media edukatif matematika pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, meningkatkan keaktifan siswa, menambah motivasi belajar siswa, melatih siswa untuk bekerjasama belajar sambil bermain dan berdiskusi dengan temannya dalam hal menyelesaikan soal.
2. Diharapkan guru matematika lainnya dapat mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan media edukatif kartu domino agar semakin menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan siswa menjadi aktif.
3. Diharapkan dalam menyiapkan kartu domino, dapat dibuat semenarik mungkin sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Faizi, M. (2013). *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*. Yogyakarta: Diva Press.

- Hestuaji, Y., dkk. (2012). *Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. Jurnal Universitas Sebelas Maret.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.