

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SDN 170 DAKDA
KECAMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH :

**JAWIDDA
10540 7707 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2017**



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866972 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **JAWIDDA**

Nim : 10540 7707 12

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Efektifitas penggunaan media kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas III SDN 170 Dakda kecamatan Baraka kabupaten Enrekang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2017

Yang Membuat Pernyataan

JAWIDDA



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866972 Makassar 90221



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **JAWIDDA**
Nim : 10540 7707 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2017

Yang Membuat Pernyataan

JAWIDDA

MOTO DAN PERSEMBAHAN

ALLAH merangkai hidup ini tak SEINDAH yang kita idamkan

Tetapi juga tak SEPAHIT yang kita cemaskan.....

Terus yakin bahwa ALLAH akan menunjukkan jalan yang terbaik buat

*hamba-hambanya yang tidak pernah lelah untuk berusaha dan senantiasa istiqomah
di jalan-NYA.....*

Kesulitan yang membuat kita takut,
tapi ketakutan yang membuat kita sulit
karena itu jangan pernah mencoba untuk
menyerah & jangan pernah menyerah untuk
mencoba. Maka jangan katakan aku punya
masalah, namun katakan pada masalah aku
punya allah Yang Maha Segalanya.

(sayyidul washiyin 'Ali Bin Abi Thalib.AS)

Dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang

Dan tiada mengurangi penghambaanku kepada Allah SWT.

Serta junjunganku Muhammad SAW.

*Karya sederhana ini kupersembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda
tercinta, Saudara-Saudariku, Serta seluruh keluargaku yang senantiasa*

mengiringi langkahku dengan

Kasih sayang dan doa yang tulus demi suksesanku

ABSTRAK

Jawidda 2017. Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar Dibimbing Oleh Baharullah dan Sitti Fithriani Saleh

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-experimental Design. yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui Efektifitas media pembelajaran *Kartu Domino* dalam membantu siswa kelas III meningkatkan hasil belajar di SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) dan mempunyai tes awal serta tes akhir. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Teknik Sampel yang digunakan yaitu *Sampling Purposive* yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 30 Murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada awal pertemuan dan tes akhir pertemuan, dan angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan saran siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Kartu Domino*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kartu Domino* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Hal ini tampak pada tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino* (*pre test*) yaitu hanya mencapai 61,96, selanjutnya setelah menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino* (*post test*), tingkat hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 77. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa meningkat. Efektifitas media pembelajaran *Kartu Domino* diketahui berdasarkan hasil perhitungan uji t-tes. Hasil penelitian diperoleh, $t_{Hitung} = 7.36$ dan $t_{Tabel} = 2.04523$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $7.36 \geq 2.04523$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terhadap media pembelajaran *Kartu Domino* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang pada pelajaran Matematika.

Kata Kunci : Media *kartu domino*, hasil belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi maha Penyayang, demikian jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyutan nadi dan jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan di pundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan Teladan terbaik manusia dalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini. melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi ini berjudul Efektifitas Penggunaan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda dan ibunda yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Saudara-saudaraku yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan hingga akhir studi ini. Serta keluarga besarku atas segala keikhlasannya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan kepada Dr. Baharullah, M.Pd., pembimbing pertama dan Sitti Fithriani Saleh, S.Pd, M.Pd., pembimbing kedua yang telah sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr.H.Abdul Rahman Rahim SE.,MM. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib S.Pd.,M.Pd.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA.,Ph.D. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Sitti Fithriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang serta Ibu Rahmatia,S.Pd.I dan Hamzah, S.Pd.I guru kelas III serta staf guru-guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian di SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada murid-murid kelas III yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

Teristimewa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sahabat-sahabatku yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas segala cinta, ruang dan waktu, kebersamaan dalam suka dan duka sebagai ukiran kenangan yang tak terhapuskan, kehangatan kasih dan kebaikan kalian adalah motivator untuk penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Tinjauan Tentang Efektifitas	6
2. Tinjauan Tentang Kartu Domino.....	9
3. Tinjauan Tentang Matematika.....	10

4. Penelitian yang Relevan	14
B. Kerangka Pikir.....	16
C. Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	19
B. Variabel dan Definisi Operasional.....	20
C. Populasi dan Sampel	21
D. Instrumen Penelitian.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	26
a. Deskripsi Skor Hasil <i>Pretest</i> Siswa Sebelum Pembelajaran Kartu Domino.....	27
b. Deskripsi Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa Setelah Pembelajaran Media Kartu Domino	29
c. Deskripsi Hasil Respon siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Kartu Domino</i>	32
d. Uji T-Test	34
B. Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA	46
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Kategorisasi tingkat keberhasilan dalam pembelajaran	25
4.1	Statistik Skor Hasil <i>Pretest</i> Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum di terapkan media pembelajaran <i>Kartu Domino</i>	27
4.2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil <i>Pretest</i> Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang	28
4.3	Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Skor Hasil <i>Pretest</i> Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum pembelajaran media <i>Kartu domino</i>	29
4.4	Statistik Skor Hasil <i>Posttest</i> Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah di terapkan media pembelajaran <i>Kartu Domino</i>	29
4.5	Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil <i>Posttest</i> Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran <i>Kartu Domino</i>	31
4.6	Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Skor Hasil <i>Posttest</i> Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah pembelajaran media <i>Kartu Domino</i>	32
4.7	Deskripsi Hasil Respon siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Kartu Domino</i>	32
4.8	Menentukan harga Md (Mean dari perbedaan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)..	35
4.9	Menentukan/mencari harga $\sum X^2 d$	37
4.10	Tabel Distribusi T	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino...	17

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika mempunyai peranan sangat penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika juga dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Tetapi matematika seringkali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian, nilai tugas, nilai tes semester dan nilai ujian akhir nasional yang belum sesuai dengan harapan guru dan siswa.

Dalam pembelajaran matematika diharapkan agar siswa mampu menguasai dan memahami teori, konsep dan prinsip-prinsip penerapannya, maka konsep-konsep yang menjadi dasar ilmu harus diberikan siswa secara benar dan penekanannya pada kegiatan pengamatan secara langsung ditransfer kepada orang lain. Mentransfer konsep melalui informasi atau ceramah belum tentu menghasilkan konsep yang jelas secara keseluruhan malah mungkin akan menimbulkan salah konsep. Untuk itu diperlukan interaksi mengajar yang baik antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antar guru dengan siswa, maka seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses

belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam pengajaran matematika diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menerima dan memahami matematika.

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar. Banyak macam media pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satu cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino.

Kartu domino disini bukan kartu yang biasa diperjualbelikan, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Darhim (2001:314).

Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah/informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah, selain itu dengan menggunakan kartu domino ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang

dipelajari. Untuk itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran kartu domino tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

Fenomena yang penulis lihat di lapangan bahwa banyak murid yang tidak mempunyai keinginan untuk mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan guru yang kurang dapat menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka sulit memahami apa yang dijelaskan oleh guru tersebut. Keberhasilan untuk meningkatkan mutu lulusan dapat dilihat dari hasil belajar murid yang merupakan hasil dari proses belajar murid yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat. Jadi, minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang baik. Jika terdapat murid yang kurang berminat dalam belajar dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik yang membuat materi pelajaran asyik untuk dipelajari. Gurulah yang berperan utama untuk itu, guru yang dapat menyajikan bahan ajar yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektifitas penggunaan media kartu domino pada pembelajaran matematika kelas III SDN 170 Dakda kecamatan Baraka kabupaten Enrekang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan diatas maka rumusan masalah yang ingin diteliti adalah sebagai berikut :

Apakah media kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran

matematika dikelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.
ditinjau dari 3 aspek, yaitu :

- a. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
- b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
- c. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui efektifitas media kartu domino dikelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang dalam pembelajaran matematika ditinjau dari 3 aspek, yaitu :

- a. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
- b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
- c. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai motivasi bagi guru untuk menerapkan metode mengajar dan media pembelajaran dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar matematika.
2. Sebagai masukan bagi guru atau calon guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar matematika.

3. Bagi siswa, dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berfikir kritis maupun dengan kelompok.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Berikut ini perinciannya.

1. Tinjauan Tentang Efektifitas

a. Pengertian Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata “efektif”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Kreasi Bahasa, 2005) “efektif” berarti akibat (akibatnya, pengaruhnya, kesannya). Yusuf Hadi Miarso (Hamzah dan Nurdin, 2011:173) memandang bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada murid (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi itu mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan muridnya. Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya. Pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan murid untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

b. Indikator Efektifitas

Adapun indikator efektifitas dalam penelitian ini adalah:

a. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.

Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai ≥ 60 dalam peningkatan hasil belajar

b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika

Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/ menjawab.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran bisa positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktivitas siswa yang negatif, misalnya mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah :

1. Aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Aktif bertanya mengenai materi pelajaran
3. Masih memerlukan bimbingan dalam mengerjakan tugas
4. Aktif berpartisipasi dalam kelompok
5. Aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru
6. Percaya diri melaksanakan tugas dari guru di depan kelas
7. Melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)

c. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

Angket respon siswa digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai pembelajaran yang digunakan. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kontekstual pada siswa. Model pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah minimal 80% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan.

Respon siswa adalah tanggapan yang diberikan atau yang diperlihatkan oleh siswa dalam interaksi belajar mengajar matematika dan sifatnya edukatif. Respon tersebut ditunjukkan oleh siswa dalam interaksi belajar mengajar melalui sikap ilmiah sebagai bentuk perilaku yang diukur melalui beberapa indikator. Indikator yang digunakan yaitu : (i) sikap ingin tahu, (ii) sikap tekun, (iii) sikap kritis, (iv)

sikap menghargai, (v) sikap terbuka, (vi) sikap ingin menemukan. Sedangkan untuk indikator perilaku tertutup terdiri atas : (i) penyajian materi oleh guru, (ii) materi pembelajaran, (iii) aktivitas siswa, (iv) sikap guru.

2. Tinjauan Tentang Kartu Domino

a. Pengertian 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 merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Darhim (2001:314)

Dalam kartu domino tersebut terdapat dua kolom, kolom pertama terisikan dengan sebuah pertanyaan tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan kolom yang lainnya untuk jawaban dari pertanyaan pada kolom pertama tersebut. Dalam pembelajaran menggunakan media kartu domino tersebut siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, dalam setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang. Setiap anggota kelompok mendapat beberapa kartu yang berisikan pertanyaan yang berbeda-beda namun setiap kartu tersebut memiliki pasangan pada kelompok lainnya sehingga dalam menjawab pertanyaan tersebut diperlukan kecepatan sehingga dapat menghasilkan skor untuk kelompok masing-masing.

Kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi akan menjadi pemenang dari pertandingan tersebut dan akan mendapatkan nilai yang tinggi pula oleh guru, begitu pula dengan kelompok yang menjadi pemenang kedua, ketiga dan selanjutnya akan mendapatkan nilai sesuai dengan hasil skor yang diperoleh oleh masing- masing kelompok.

b. Penggunaan media kartu domino

Langkah - langkah penggunaan kartu domino adalah sebagai berikut :

- a. Kocok kartu domino dan bagikan kartu kepada setiap pemain.
- b. Kartu yang dibagikan kepada setiap pemain harus terbagi rata.
- c. Lalu pengeluaran kartu dilakukan secara bergiliran, apabila ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sesuai dengan urutan kartu yang telah ada maka dilanjutkan dengan pemain berikutnya.
- d. Pemain yang berhasil menghabiskan kartu lebih dulu, maka itulah yang menjadi pemenangnya.

3. Tinjauan Tentang Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika (dari bahasa Yunani: μαθηματικά – mathēmatiká) adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Para matematikawan mencari berbagai pola, merumuskan konjektur baru, dan membangun kebenaran melalui metode deduksi yang kaku dari aksioma-aksioma dan definisi-definisi yang bersesuaian.

Diantara mata pelajaran yang ada, matematika merupakan pelajaran yang dianggap penting, terbukti adanya definisi pakar tentang matematika yaitu matematika berasal dari bahasa latin manthein atau mathema yang berarti belajar

atau hal yang dipelajari.

Matematika bukan merupakan suatu hal yang asing yang terdengar di telinga, hampir setiap saat pasti selalu dihadapkan dengan yang namanya matematika. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat diantara matematikawan, apa yang dimaksud dengan matematika itu. Menurut Nasution dalam Karso (2007 : 139) matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthanein* yang artinya mempelajari, namun diduga pula kata itu erat hubungannya dengan kata *sansekerta medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi.

Selanjutnya hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2007:1), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Sejalan dengan hal ini, menurut Suhenda (2008:7.5) matematika dikatakan sebagai disiplin ilmu yang bersifat abstrak karena konsep, pengertian, dan definisi yang ada di dalamnya terdiri atas ide atau gagasan-gagasan yang bersifat abstrak atau tidak nyata.

Matematika merupakan pola hubungan pikiran atau suatu seni hal ini sejalan dengan pendapat Reys dalam Karso (2007 : 140) menyatakan matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Sedangkan menurut Klien matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi beradanya itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak yang terorganisir secara sistematis dan meliputi pengetahuan tentang bilangan, masalah tentang ruang dan bentuk serta struktur yang logis. Dengan demikian pembelajaran matematika pada hakikatnya suatu proses penyampaian konsep-konsep matematika dari pendidik kepada peserta didik untuk dapat memecahkan masalah matematika dengan cara mereka sendiri dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Belajar Matematika

Menurut Hudoyo (Warnida, 2005:19) matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khusus kalau dibandingkan dengan disiplin ilmu lain. Karena itu, kegiatan belajar dan mengajar matematika seyogyanya juga berbeda dengan disiplin ilmu lain. Mengingat pentingnya masalah belajar maka terdapat pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli, namun pada dasarnya mempunyai prinsip dan tujuan yang sama. Sebagaimana diungkapkan oleh Sutiarmo (Warnida, 2005:19) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang disengaja dan dapat mengubah tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak paham menjadi paham, serta memunculkan terjadinya perubahan pada aspek kepribadian pada

orang yang belajar sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam proses belajar ini membutuhkan kesiapan mental dan psikis. Proses inilah merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menguasai matematika. Pada tingkah laku manusia yang tersusun menjadi suatu model sebagai prinsip-prinsip belajar diaplikasikan ke dalam matematika. Prinsip-prinsip belajar ini haruslah disiplin sehingga cocok untuk mempelajari matematika yang baik. Hudoyo (Warnida, 2005:20) mengemukakan : "Mempelajari Konsep B yang mendasarkan kepada konsep seseorang perlu memahami lebih dahulu konsep A, tanpa memahami konsep A tidak mungkin memahami konsep B. Berarti, mempelajari matematika haruslah terarah dan berurutan serta berdasarkan pengalaman belajar yang lalu" Begitu pula yang dikemukakan oleh Russefendi (Warnida, 2005:19) bahwa topik dalam matematika itu tersusun secara hirarkis mulai dari yang mendasar sampai kepada yang paling sukar, karena itu setiap orang yang ingin belajar matematika dengan baik, harus melalui jalur-jalur pasti yang tersusun secara logis. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar. Dengan demikian, belajar akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar.

c. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran berasal dari kata "belajar" yang berarti berubah. Dalam hal ini belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru guna membelajarkan siswa. Erman Suherman (2003: 8) mengartikan

pembelajaran sebagai upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Sugihartono (2007: 81), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar matematika merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Selain interaksi yang baik antara guru dan siswa tersebut, faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

4. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis, diantaranya :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khomsatun 2010 yang berjudul "*Penggunaan media pembelajaran kartu domino pada materi bilangan pecahan menggunakan model pembelajaran realistic mathematic education*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbicara siklus I kurang memuaskan dikarenakan tak ada seorang siswa adapun yang dapat dikatakan tuntas karena belum memenuhi kriteria keptuntasan (KKM) 75. Proses pembelajaran siklus II dengan media kartu domino lebih efektif dan lebih memuaskan dimana dari 20 siswa terdapat 19 siswa yang telah memenuhi KKM 75. Nilai rata-rata siswa pada siklus I 46,8 meningkat menjadi 86,6 pada siklus II.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Yogi Hestuaji, Suwanto WA, Riyadi.2011 yang berjudul "*pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep pecahan*" hasil penelitian menunjukkan bahwa pada penelitian ini berjumlah 77 siswa, 22 siswa sebagai kelompok uji coba instrumen, 22 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diajar dengan media kartu domino, 33 siswa sebagai kelompok kontrol yang diajar dengan media gambar diam. Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh skor $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.535 > 1.675$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar yang diajar dengan menggunakan media kartu domino dan media

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

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Emmi Suhaemi S.Pd (Guru Matematika SMPN 1 Utan) 2001 yang berjudul "*Permainan kartu domino sebagai media pembelajaran Matematika persamaan linear satu variabel*" hasil penelitian menunjukkan bahwa Dengan menggunakan kartu domino siswa akan terlatih untuk menentukan hasil penyelesaian dari persamaan linear satu variabel. Pada saat anak-anak bermain dengan menggunakan kartu domino anak akan mengasah otaknya untuk berpikir berapa nilai x sebagai penganti agar persamaan itu bernilai benar. Oleh karena itu media pembelajaran kartu domino sangat menarik minat belajar anak dalam pembelajaran matematika khususnya materi persamaan linear satu variabel. Jika anak sering melakukan permainan dengan menggunakan kartu domino maka dengan sendirinya anak akan tahu dan senang belajar matematika dengan menggunakan kartu domino ada keasikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari.

B. Kerangka Pikir

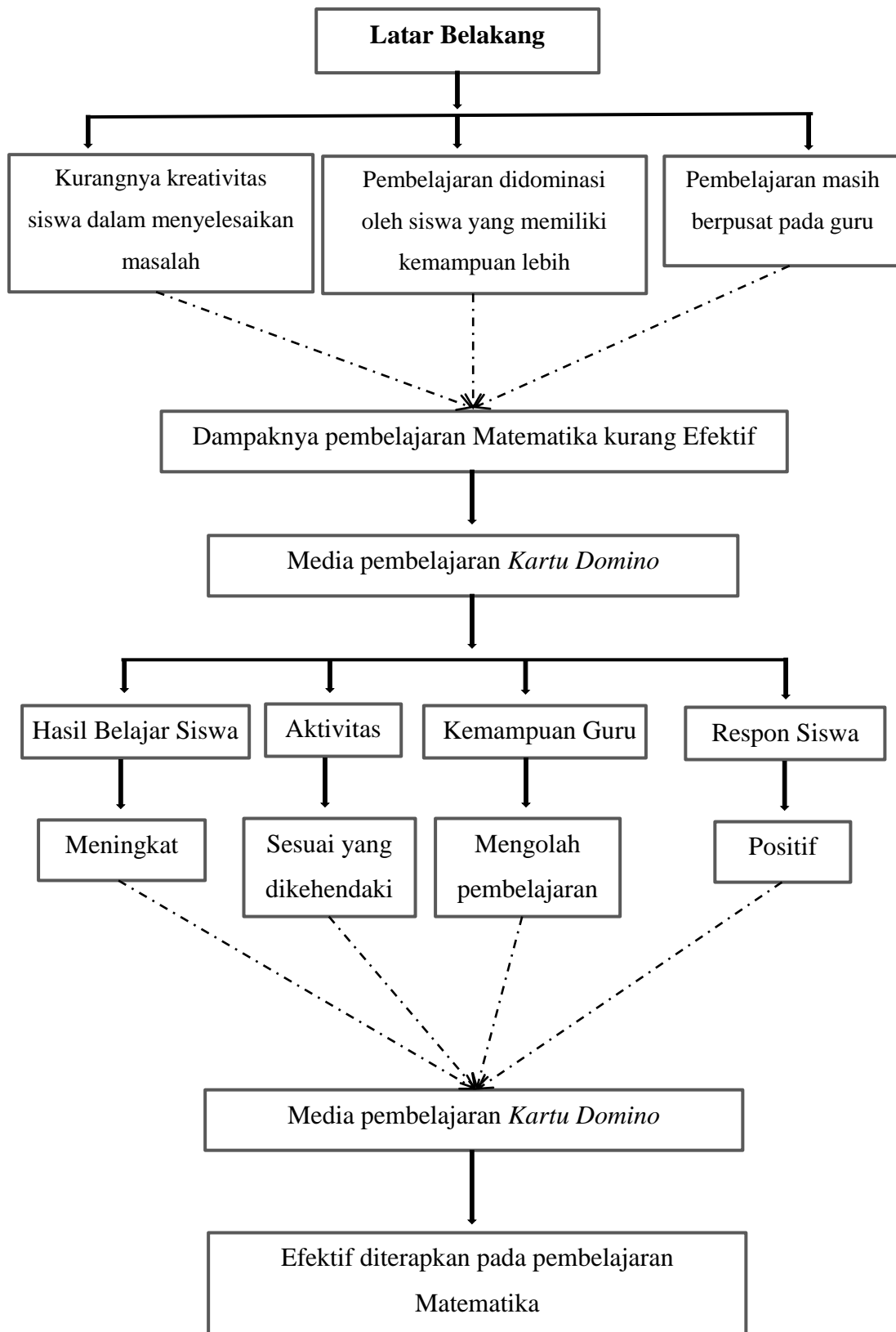
Secara umum hasil belajar matematika siswa dan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika masih berada dalam tataran rendah. Untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dan penguasaan siswa terhadap konsep dasar matematika guru diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan model, pendekatan ataupun media dalam pembelajaran matematika yang cocok.

Model, pendekatan atau media ini haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat mengoptimalkan suasana belajar.

Salah satu media yang membawa alam pikiran siswa ke dalam pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif adalah media pembelajaran kartu domino. Dengan pendekatan ini siswa tidak hanya mudah menguasai konsep dan materi pelajaran namun juga tidak cepat lupa dengan apa yang telah diperolehnya tersebut. Dengan meningkatnya minat belajar siswa maka media ini dapat dikatakan efektif.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan pembelajaran dengan penggunaan media Kartu domino. Pembelajaran ini di maksudkan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Kartu domino pada materi sudut ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas maka secara sederhana sistematika penelitian ini dapat di gambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan sistematika penelitian kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “media domino efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika ditinjau dari 3 aspek”, yaitu :

- c. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
- d. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
- e. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

H_0 = Tolak H_0 jika tidak ada pengaruh Positif yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *kartu domino* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

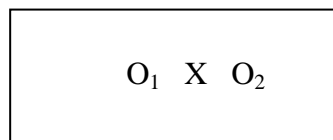
H_a = Diterima jika pengaruh Positif yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *kartu domino* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*, yang mengkaji efektifitas penerapan media pembelajaran *kartu Domino* terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Desain Experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan yang didapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dengan pola sebagai berikut:



(Sugiyono, 2012: 111)

Keterangan :

O₁ : Pengukuran pertama (awal) sebelum siswa diberi perlakuan (*pretest*)

X : *Treatmen* atau perlakuan (pemberian *medial pembelajaran Kartu Domino*)

O₂ : Pengukuran kedua setelah diberi perlakuan (*post-test*)

B. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

Penelitian ini mengkaji dua peubah, yaitu: “Media Pembelajaran *Kartu Domino*” sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “peningkatan hasil belajar Matematika” sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (dependen).

2. Definisi Operasional

Guna memperoleh batasan tentang variabel, maka perlu dibuat definisi operasional dari Variabel tersebut, yaitu:

- a. Media pembelajaran *kartu domino* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikenal sebagai kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri. Pembelajaran media *Kartu Domino* merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap anggota kelompok.
- b. Hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi (Pre-test) hasil belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2012: 117) mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/siswa yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini berarti populasi penelitian meliputi semua objek/siswa yang mempunyai karakteristik tertentu yang ingin diteliti guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 orang.

Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sugiyono (2012: 118) mengemukakan bahwa “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2012:122) *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya dengan pertimbangan profesional yang dimiliki si peneliti dalam usahanya memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selain itu, alasan memilih

sampel kelas III SD karena, tingkat hasil belajar siswa masih rendah sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran diskusi seperti model pembelajaran *Kartu Domino* yang menginginkan setiap siswa dapat lebih aktif menyampaikan pendapatnya didalam kelompok maupun kelas.

Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang berjumlah 30 orang.

D. Instrumen Penilaian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes, yaitu alat bantu berupa tes tertulis yang terdapat dalam beberapa media kartu domino tentang materi yang telah diajarkan.
2. Angket (kuesioner), yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada siswa untuk mengetahui permasalahan yang diteliti oleh peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang valid.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut.

2. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2012: 199) mengemukakan bahwa Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Jadi angket ini digunakan untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa selama pemberian media pembelajaran *kartu domino* melalui pemberian angket secara langsung terhadap siswa penelitian. Adapun aspek-aspek yang diteliti adalah minat, perhatian, dan evaluasi. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (√) pada setiap aspek yang muncul. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan hasil belajar murid, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis t-test.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan rendahnya hasil belajar pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten

Enrekang sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan berupa pemberian media pembelajaran *kartu domino*, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Di mana :

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang rendahnya hasil belajar siswa di SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *kartu domino*, maka untuk keperluan tersebut, dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Di mana:

Me : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya murid

Adapun kategori tingkat keberhasilan dalam pembelajaran Matematika yaitu:

Tabel 3.1 Kategorisasi tingkat keberhasilan dalam pembelajaran

Interval	Kategori
$90 \leq X \leq 100$	Sangat tinggi
$80 \leq X \leq 89$	Tinggi
$65 \leq X \leq 79$	Cukup
$55 \leq X \leq 64$	Rendah
$0 \leq X \leq 54$	Sangat rendah

2. Uji T – Test

T–tes dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *kartu domino* pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas Media Pembelajaran *kartu domino* dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang, tujuan penelitian secara khusus adalah Untuk mengetahui efektifitas dan menggambarkan respon siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang diajar menggunakan Media Pembelajaran *Kartu domino*.

Dilakukan penelitian eksperimen dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik skor hasil *pretest* siswa dan skor hasil *posttest* siswa setelah dan sebelum pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Kartu Domino*, uji t-test untuk menguji hipotesis penelitian tentang efektifitas hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Kartu Domino*, serta respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Kartu domino* pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Deskripsi Skor Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Pembelajaran *Kartu Domino*

Data skor hasil *pretest* siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *Kartu domino* pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Selanjutnya analisis statistik deskriptif terhadap nilai tes sebelum diterapkan media pembelajaran *Kartu Domino* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil *Pretest* Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum di terapkan media pembelajaran *Kartu Domino*.

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Subjek	30
Skor Ideal	100
Skor Terendah	41
Skor Tertinggi	73
Rentang Skor	32
Skor rata-rata	61,96

Sumber: Data olah

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat digambarkan bahwa hasil *pretest* siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino* sebagai berikut:

Gambaran tingkat hasil *pretest* diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino* adalah skor rata-rata hasil *pretest* siswa sebelum diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino* sebesar 61,96 dari skor ideal 100, menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan berada pada kategori rendah sesuai dengan standar kategori skor. Apabila nilai hasil *pretest* siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka

Kabupaten Enrekang sebelum diterapkan media pembelajaran *Kartu Domino* dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Pretest* Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq X \leq 54$	Sangat Rendah	7	23,333
2.	$55 \leq X \leq 64$	Rendah	7	23,333
3.	$65 \leq X \leq 79$	Sedang	16	53,333
4.	$80 \leq X \leq 89$	Tinggi	0	0
5.	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			30	100

Sumber: Data olah

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil *Pretest* siswa sebelum pembelajaran media *Kartu Domino* sebesar 61,96 dengan skor ideal 100 berada pada kategori sangat rendah. Hal ini berarti siswa yang menjadi satuan eksperimen pada umumnya skor Matematika sebelum pembelajaran Media *Kartu domino* termasuk kategori rendah.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka Persentase ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang pada *Pretest* dapat di lihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Skor Hasil *Pretest* Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang sebelum pembelajaran media *Kartu domino*.

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 64	Tidak Tuntas	14	46,67
≥ 65	Tuntas	16	53,33
Jumlah		20	100

Sumber: Data olah

Pada tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa dari 30 Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang, terdapat 14 siswa atau sekitar 46,67% siswa berada dalam kategori belum tuntas dan 16 siswa atau sekitar 53,33% siswa yang berada dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pada *Pretest* ketuntasan Hasil Belajar matematika belajar secara klasikal belum sepenuhnya tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas hampir sama dengan siswa yang hasil belajarnya tuntas.

b. Deskripsi Skor Hasil *Posttest* Siswa Setelah Pembelajaran Media *Kartu Domino*

Domino

Data skor hasil *posttest* siswa setelah pembelajaran media *Kartu Domino* pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Selanjutnya analisis statistik deskriptif terhadap nilai tes setelah pembelajaran media *Kartu Domino* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil *Posttest* Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah di terapkan media pembelajaran *Kartu Domino*.

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah subjek	30
Skor Ideal	100
Skor Terendah	67
Skor Tertinggi	98
Rentang Skor	31
Skor rata-rata	77

Sumber: Data olah

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) Hasil Belajar Matematika setelah diterapkan media pembelajaran *Kartu Domino* pada Posttest adalah 77 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100, skor maksimum 98 dan skor minimum 67, jadi rentang skor 31 dari 30 jumlah murid.

Skor rata-rata hasil belajar Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang pada *Posttest* adalah 77 dari skor ideal yang mungkin dicapai siswa yaitu 100 menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berada pada kategori sedang sesuai dengan standar kategori skor. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah dilaksanakan tindakan pada *Posttest* berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan karena perhatian dan keaktifan dalam menerima pelajaran sangat antusias dalam belajar, baik individu maupun kelompok sehingga siswa mampu dan bertanggung jawab dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan baik.

Apabila nilai hasil *posttest* siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah diterapkan media pembelajaran *Kartu*

Domino dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Posttest* Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino*.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq X \leq 54$	Sangat Rendah	0	0
2.	$55 \leq X \leq 64$	Rendah	0	0
3.	$65 \leq X \leq 79$	Sedang	23	76,67
4.	$80 \leq X \leq 89$	Tinggi	5	16,67
5.	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	2	6.66
Jumlah			30	100

Sumber: Data olah

Dari tabel 4.5 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan kategori rendah, 23 siswa atau sekitar 76.67% yang berada pada kategori sedang, 5 siswa atau sekitar 16,67% yang berada pada kategori tinggi, dan 2 siswa atau sekitar 6,66% yang berada pada kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang berada pada kategori tinggi yaitu skor rata-rata siswa secara klasikal yang di capai adalah 77 berarti sudah mencapai KKM yang diharapkan ≥ 65 .

Apabila hasil belajar siswa di analisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada *Posttest* dapat di lihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Skor Hasil *Posttest* Matematika pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang setelah pembelajaran media *Kartu Domino*.

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 64	Tidak Tuntas	0	0
≥ 65	Tuntas	30	100
Jumlah		30	100

Sumber: Data olah

Dari tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa dari 30 Siswa Kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang tidak ada lagi siswa atau sekitar 0% siswa berada dalam kategori tidak tuntas dan 30 siswa atau sekitar 100% siswa yang berada dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pada *Posttest* ketuntasan Hasil Belajar matematika secara klasikal memperoleh skor rata-rata siswa sudah tercapai yaitu 77 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100.

c. Deskripsi Hasil Respon Siswa Setelah Pembelajaran Media *Kartu Domino*

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon murid. Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran media *Kartu Domino* yang di isi oleh 30 siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Respon siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Media *Kartu Domino*.

No	Aspek yang Direspon	Respon Siswa		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang belajar Matematika menggunakan <i>Kartu Domino</i>	18	12	60	40
2.	Apakah pembelajaran Matematika lebih menarik jika menggunakan <i>Kartu Domino</i>	22	8	73,33	26,67
3.	Apakah kamu lebih mudah memahami pembelajaran Matematika bila diajarkan menggunakan <i>Kartu Domino</i>	21	9	70	30
4.	Apakah kamu lebih semangat jika pembelajaran Matematika dilaksanakan menggunakan <i>Kartu Domino</i>	23	7	76,67	23,33
5.	Apakah kamu setuju jika pembelajaran Matematika selanjutnya dilakukan dengan menggunakan <i>Kartu Domino</i>	19	11	63,33	36,67
6.	Apakah kamu senang jika guru memberikan kesempatan bertanya terhadap masalah yang belum dipahami	25	5	83,33	16,67
7.	Apakah kamu senang memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran	19	11	63,33	36,67
Rata-rata				70	30

Berdasarkan Tabel 4.7 terlihat bahwa pada indikator (1) 18 siswa atau (60%) senang belajar Matematika dengan menggunakan media *Kartu Domino* dan 12 siswa atau 40% tidak senang belajar Matematika dengan menggunakan media *Kartu Domino*, pada indikator (2) 22 siswa atau (73,33%) tertarik belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino* dan 8 siswa atau 26,67% tertarik

belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino*, pada indikator (3) 21 siswa atau (70%) lebih mudah memahami pembelajaran Matematika dengan menggunakan media tertarik belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino* dan 9 siswa (30%) sulit memahami pembelajaran Matematika dengan menggunakan media tertarik belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino*, pada indikator (4) 23 siswa atau 76,67% semangat belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino* dan 7 siswa tidak semangat belajar Matematika menggunakan media *Kartu Domino*, pada indikator (5) 11 siswa atau (63,33%) setuju jika pembelajaran Matematika selanjutnya menggunakan media *Kartu Domino* dan 11 siswa atau (36,67%) tidak setuju jika pembelajaran Matematika selanjutnya menggunakan media *Kartu Domino*, pada indikator (6) 25 siswa atau (83,33%) senang jika diberikan kesempatan bertanya dan 5 siswa atau (16,67%) tidak senang jika diberikan kesempatan bertanya, pada indikator (7) 19 siswa atau (63,33%) senang memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran dan 11 siswa atau (36,67%) tidak senang memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran. Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui pembelajaran media *Kartu Domino* menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 70%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui pembelajaran media *Kartu Domino* adalah positif dan efektif.

d. Uji T-Test

Hipotesis penelitian ini adalah “Media pembelajaran *Kartu Domino* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika dalam peningkatan hasil belajar siswa di

SDN 170 Dakda. Untuk pengujian hipotesis di atas, terlebih dahulu disajikan data tingkat kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, baik *pretest* dan *posttest*. Hasil uji akan diuraikan di bawah ini.

Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Tabel 4.8: Menentukan harga Md (Mean dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*).

Siswa	Perolehan Nilai		Gain (d)
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Postes – Pretes</i>
1	41	73	32
2	58	83	25
3	54	73	19
4	75	76	1
5	71	80	9
6	44	78	34
7	45	76	31
8	41	80	39
9	69	74	5
10	61	67	6
11	57	68	11

12	72	88	16
13	64	72	8
14	73	74	1
15	53	82	29
16	66	78	12
17	72	76	4
18	61	74	13
19	72	78	6
20	68	93	25
21	66	78	12
22	70	77	7
23	54	74	20
24	65	72	7
25	68	71	3
26	59	77	18
27	68	70	2
28	69	98	29
29	55	72	17
30	68	73	5
n =30			$\sum d = 446$

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{446}{30} = 14,87$$

Tabel 4.9: Menentukan/mencari harga $\sum x^2 d$

Siswa	D	x_d (d-Md)	x^2_d
1	32	17,13	293,44
2	25	10,13	102,62
3	19	4,13	17,06
4	1	-13,87	192,38
5	9	-5,87	34,46
6	34	19,13	365,96
7	31	16,13	260,18
8	39	24,13	582,26
9	5	-9,87	97,42
10	6	-8,87	76,68
11	11	-3,87	14,98
12	16	1,13	1,28
13	8	-6,87	47,2
14	1	-13,87	192,38
15	29	14,13	199,66
16	12	-2,87	8,24

17	4	-10,87	118,16
18	13	-1,87	3,5
19	6	-8,87	78,68
20	25	10,13	102,62
21	12	-2,87	8,24
22	7	-7,87	61,94
23	20	5,13	26,32
24	7	-7,87	61,94
25	3	-11,87	140,9
26	18	3,13	9,8
27	2	-12,87	165,64
28	29	14,13	199,66
29	17	2,13	4,54
30	5	-9,87	97,42
	($\sum d$) = 446		$\sum X^2_d = 3565,56$

Jadi $\sum X^2_d = 3565,56$

- a. Menentukan harga T_{Hitung} :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{14,87}{\sqrt{\frac{3565,56}{30 \times 29}}} = 7,36$$

$$t = 7,36$$

b. Menentukan harga t_{Tabel} :

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b. = $N - 1 = 30 - 1 = 29$.

Tabel 4. 10: Tabel Distribusi T

T-TABEL

Titik persentase distribusi t (dk = 1- 40)

Pr	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,50	0,20	0,10	0,050	0,02	0,010	0,002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99695	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50070
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198

14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.59120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58348	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.33039	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518

Berdasarkan tabel t di atas, maka diperoleh $t_{0.050} = 2.04523$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7.36$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2.04523$ maka $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ atau $7.36 \geq 2.04523$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terhadap media

pembelajaran *Kartu Domino* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

B. Pembahasan

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang Efektifitas penggunaan media pembelajaran *Kartu Domino* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

Pembelajaran media *Kartu Domino* merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola belajar di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap siswa.

Dalam hal ini dengan adanya media pembelajaran *Kartu Domino* merupakan solusi yang baik untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar Matematika. Sejalan dengan hal tersebut di atas, pada kenyataannya secara umum siswa kelas III di III SDN 170 Dakda yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki tingkat kemampuan siswa dalam peningkatan hasil belajar yang rendah pada saat diberikan *Pretest* atau sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Kartu Domino*.

Hasil penelitian terhadap 30 siswa menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar berada pada kategori

rendah. Adapun ciri-ciri kurangnya kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Matematika yang secara umum ditunjukkan siswa antara lain seperti tidak pernah mengajukan pertanyaan, lambat dalam memberikan jawaban/tidak mampu menjawab dengan cepat, tidak mampu menjelaskan isi materi pelajaran, bersikap pasif ketika diminta mengutarakan pendapat, kurang aktif dalam proses tanya jawab, sering membuka dan menutup buku bacaan, tidak tenang dan sering mengganggu temannya pada saat belajar. Namun setelah diberikan media pembelajaran *Kartu Domino* kemampuan siswa dalam memahami materi mengalami peningkatan sehingga hasil belajar muridpun meningkat.

Dalam proses penelitian ini siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran media *Kartu Domino* yang terdiri dari 2 kali pertemuan dengan materi yang sama dan di setiap selesai latihan, peneliti berdiskusi dengan siswa dengan merefleksikan pelatihan media pembelajaran *Kartu Domino*. Sehingga diharapkan setelah melakukan kegiatan ini siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah ketika ia belajar bersama teman ataupun keluarga.

a. Skor Hasil Sebelum (pretes) dan Setelah (postes) Melalui Media Pembelajaran *Kartu Domino*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh data bahwa pada hakikatnya terdapat perubahan tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari tingkat kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dominan berada dalam kategori sangat

tinggi sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,66%, kategori tinggi sebanyak 5 siswa dengan persentase 16,67%, kategori sedang sebanyak 23 siswa dengan persentase 76,67%, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah dan kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 77 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 71-87 yang berarti tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam peningkatan hasil belajar di SDN 170 Dakda pada kelas III berada pada kategori tinggi. Dengan demikian menerapkan pembelajaran media *Kartu Domino* siswa dapat memahami materi yang diajarkan, tidak lagi mengalami kesulitan belajar dan tidak mengeluh pada saat proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan diskusi kelompok. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan karena “mengajar yang baik mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir dan bagaimana mendorong diri sendiri” (Weinsten dan Mayer dalam Trianto, 2009: 154).

b. Hasil Observasi Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran media *Kartu Domino*.

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran media *Kartu Domino* menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 70%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran media *Kartu Domino* adalah positif dan efektif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 170 Dakda kecamatan Baraka kabupaten Enrekang tentang Efektifitas penggunaan media kartu Domino pada pembelajaran Matematika kelas III dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tabel t di diperoleh $t_{0,050} = 2.04523$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7.36$ dan $t_{Tabel} = 2.04523$ maka $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $7.36 \geq 2.04523$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terhadap media pembelajaran *Kartu Domino* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 170 Dakda Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.
2. Tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari tingkat kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dominan berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,66%, kategori tinggi sebanyak 5 siswa dengan persentase 16,67%, kategori sedang sebanyak 23 siswa dengan persentase 76,67%, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah dan kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 77 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 71-87 yang berarti tinggi. Hal ini menunjukkan

bahwa tingkat kemampuan siswa dalam peningkatan hasil belajar di SDN 170 Dakda pada kelas III berada pada kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan implikasi di atas, maka saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara eksperimen diketahui bahwa media kartu domino efektif dalam pembelajaran matematika, maka guru dapat menerapkan media kartu domino sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika.
2. Sebaiknya dalam pembelajaran matematika, guru dapat menggunakan media yang dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, lebih efektif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan efektifitas media domino pada pembelajaran Matematika murid terhadap pembelajaran matematika.
3. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui efektifitas penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika di kelas-kelas yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.
- Amti, Erman, dkk. 1993. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anonim. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan PBM*. Depdikbud. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi III. Rineka Cipta. Jakarta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Devi .2011. *Permainan kartu domino sebagai media pembelajaran matematika penjumlahan pecahan*. Jakarta: Rumus pythagoras.
- Erickha. 2011. *Bermain sambil belajar Trigonometri*. Jakarta: Mathematic forum.
- Fathurrahman, Pupuh, dkk. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Firansilady. 2014. Populasi, sampel beserta contoh soal dan pembahasannya.
- Khalieqy,Nurul el. 2012. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bekasi: Bakul.
- Muhammad. 2009:10. *Statistik infererensial-kumpulan makalah*. Jakarta. Salemba Humatika.
- Nuryani, Eka sri. 2011. *Makalah seminar pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran kartu domino*.FKIP Universitas muhammadiyah purworejo.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rangkuti, Rizki Kurniawan, Sri afnun lubis, Khairunnisa. 2011. *Memaknai kartu domino dengan pendekatan RME sebagai bagian dari matematika*. Medan: FKIP Universitas Islam Sumatra utara.
- Rifai,Muhammad.2008.*Angket Respon Siswa*. Skripsi PGSD. Perpustakaan Unismuh Makassar.

- Sanjaya, W. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, putri. 2009. *Matematika 3: Untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2010. *Penelitian eksperimen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.1992:82. *Penelitian pra-eksperimental*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, M.Pd,Drs. H. Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, cv.
- Syamsuri, Sukri. 2015. *Panduan penulisan skripsi*. Unismuh Makassar.
- Tim Penyusun. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Gita Media Press.
- Warnida, 2005. *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas X5 SMA Negeri 8 Makassar Melalui Pendekatan Problem Posing*. Skripsi. Jurusan Matematika, FMIPA, UNM.
- Yamin, Martinis. 2008. *Paradigma Pendidikan Konsruktivisme*. Jakarta: GP.
- Yogi Hestuaji, Suwarta WA, Riyadi.2011. *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. PGDS FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126 e-mail: yhestuaji@yahoo.com

RIWAYAT HIDUP



JAWIDDA lahir pada tanggal 16 JULI 1992, merupakan anak kedua dari enam bersaudara, pasangan Aman dan Lija. Penyusun mengenyam pendidikan dasar pada tahun 1999 di SD Negeri 170 Dakda kecamatan Baraka kabupaten Enrekang Provinsi Sul-Sel, kemudian melanjutkan pendidikan tingkat pertama pada tahun 2006 di Smp Negeri 3 Baraka dan tamat pada tahun 2009, setelah tamat dari Smp Negeri 3 Baraka penyusun melanjutkan sekolahnya di MAN 1 Baraka dan tamat pada tahun 2012.

Setelah tamat MAN, penyusun melanjutkan kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar, mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2012.

*L
A
M
P
J
R
A
N*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 170 DAKDA
Kelas / Semester : III / II
Mata pelajaran : MATEMATIKA
Alokasi Waktu : 2 X 35 MENIT

I. STANDAR KOMPETENSI

MATEMATIKA Mengungkapkan pikiran, perasaan dan penggunaan dalam bentuk gambar jenis dan besar sudut secara tertulis.

II . KOMPETENSI DASAR

MATEMATIKA Menggambar jenis benda dengan jenis sudut yang sesuai dengan gambar secara efektif dan memperhatikan kerapian gambar.

III. INDIKATOR

• MATEMATIKA

a. Kognitif

Proses

- Menyimak penjelasan guru mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung tentang jenis dan besar sudut.

Produk

- Memahami bentuk-bentuk dari berbagai jenis sudut dan besar sudut.

b. Afektif

Karakter

- Menunjukkan sikap disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sosial

- Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.

c. Psikomotorik

Terampil dalam menggambar dan mampu menyesuaikan gambar dengan jenis dan besar sudut.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- MATEMATIKA

a. Kognitif

Proses

- Pada saat mengikuti proses pembelajaran, murid dapat mengetahui jenis dan besar sudut.

Produk

- Setelah mengikuti proses pembelajaran, murid dapat menyampaikan informasi kepada orang lain dalam bentuk gambar.

b. Afektif

Karakter

- Pada saat proses pembelajaran, murid dapat meningkatkan kedisiplinan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sosial

- Pada saat proses pembelajaran, murid dapat saling membantu dalam memberikan pemahaman mengenai materi pelajaran.

c. Psikomotorik

- setelah mengikuti proses pembelajaran murid terampil menggambar dan mampu menyesuaikan gambar dengan jenis dan besar sudut

V. MATERI AJAR

- Jenis dan besar sudut.

VI. PENDEKATAN DAN METODE

- Model : pembelajaran langsung
- Metode : Ceramah, Tanya jawab, penugasan

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Media
Kertas, penggaris, buku pelajaran dan contoh gambar media kartu domino.
- Sumber belajar
Buku Matematika kelas 3 SD semester II *Nurfajariyah, Defi Triratnawati*

VIII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
PENDAHULUAN	a. Guru membuka pelajaran, berdoa, dan persensi siswa 109 b. Guru menjelaskan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran c. Guru merumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir	10 Menit
INTI	a. Guru mendemonstrasikan kepada siswa sebuah	50 Menit

	<p>benda yang memiliki sudut</p> <p>b. Guru menjelaskan materi pembelajaran</p> <p>c. Guru mengajak siswa mengumpulkan benda-benda atau gambar yang memiliki sudut</p> <p>d. Siswa ditugaskan untuk menggambar beberapa benda atau gambar yang telah sesuai dengan jenis dan besar sudut yang terdapat pada gambar tersebut.</p>	
--	--	--

PENUTUP	a. Guru dan siswa melakukan evaluasi pembelajaran b. Siswa dipersilahkan bertanya atau memberikan saran tentang materi pembelajaran c. Guru dan siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari d. Guru menutup pelajaran	10 Menit
---------	--	----------

IX. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

➤ Teknik test Tertulis

Rubrik penilaian

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Kerapian	5
2	Kesesuaian benda dengan Jenis Sudut	5
3	Letak sudut	5
4	Jenis sudut	5
Jumlah skor		20

Ket :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Sedang

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

Catatan : Coret yang tidak perlu

Dakda, 04 November 2016

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rahmatia, S.Pd.I

Jawidda

Nip:

Nim :10540770712

Menyetujui

KepalaSekolah

Harum Tarsan, S.Pd

Nip.19711231 200804 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 170 DAKDA
Kelas / Semester : III / II
Mata pelajaran : MATEMATIKA
Alokasi Waktu : 2 X 35 MENIT

I. STANDAR KOMPETENSI

MATEMATIKA Mengungkapkan pikiran, perasaan dan penggunaan dalam bentuk gambar jenis dan besar sudut secara tertulis.

II . KOMPETENSI DASAR

MATEMATIKA Menggambar jenis benda dengan jenis sudut yang sesuai dengan gambar secara efektif dan memperhatikan kerapian gambar.

III. INDIKATOR

• MATEMATIKA

d. Kognitif

Proses

- Menyimak penjelasan guru mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung tentang jenis dan besar sudut.

Produk

- Memahami bentuk-bentuk dari berbagai jenis sudut dan besar sudut.

e. Afektif

Karakter

- Menunjukkan sikap disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sosial

- Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.

f. Psikomotor

Terampil dalam menggambar dan mampu menyesuaikan gambar dengan jenis dan besar sudut.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- MATEMATIKA

b. Kognitif

Proses

- Pada saat mengikuti proses pembelajaran, murid dapat mengetahui jenis dan besar sudut.

Produk

- Setelah mengikuti proses pembelajaran, murid dapat menyampaikan informasi kepada orang lain dalam bentuk gambar.

b. Afektif

Karakter

- Pada saat proses pembelajaran, murid dapat meningkatkan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sosial

- Pada saat proses pembelajaran, murid dapat saling membantu dalam memberikan pemahaman mengenai materi pelajaran.

c. Psikomotor

- setelah mengikuti proses pembelajaran murid terampil menggambar dan mampu menyesuaikan gambar dengan jenis dan besar sudut

V. MATERI AJAR

- Jenis dan besar sudut.

VI. PENDEKATAN DAN METODE

- Model : Kooperatif tipe STAD
- Metode : Ceramah, Diskusi, penugasan, Tanya jawab

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Media
Kertas, penggaris, buku pelajaran dan contoh gambar media kartu domino.
- Sumber belajar
Buku Matematika kelas 3 SD semester II *Nurfajariyah, Defi Triratnawati*

VIII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none">• Guru melakukan apersepsi: berdoa, presensi, menjelaskan Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar, serta Indikator Pembelajaran	10 Menit
INTI	<ul style="list-style-type: none">• Sesi pertama<ol style="list-style-type: none">a. Gambar media kartu domino diperlihatkan kepada siswa untuk membuat pikiran siswa merasa rileks.b. Guru meninjau kembali ingatan siswa tentang benda- benda yang ada disekitar siswa• Sesi kedua	50 Menit

	<p>a. Pada sesi ini guru mempresentasikan beberapa gambar benda yang memiliki sudut yang ada di rumahnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi ketiga <p>a. Guru memberikan sugesti positif kepada siswa bahwa belajar itu menyenangkan.</p> <p>b. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan. Misalnya :“Anak-anak mari kita bersama-sama belajar mengenal jenis sudut dan besar sudut dengan cara yang mudah dan sangat menyenangkan”.</p> <p>c. Guru memberikan pujian pada setiap hal yang disampaikan oleh siswa. Misalnya : “ Bagus... kalian sangat hebat!!!”.</p> <p>d. Guru membuar gambar yang memiliki sudut agar menimbulkan citra positif yang dapat memacu belajar siswa. Misalnya : “ Gambar ini paling menantang. Simaklah baik-baik supaya kalian memahami dimana letak sudutnya”.</p> <p>e. Pada sesi menggambar ini siswa diajak rileks selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>f. Siswa diperbolehkan menggambar benda apa saja yang dianggap memiliki sudut.</p> <p>g. Pada sesi ini Guru memerlihatkan gambar media kartu domino yang berisi beragam gambar benda yang memiliki sudut beserta besar sudut yang dimiliki gambar tersebut secara jelas.</p>	
--	--	--

	<p>h. Siswa ditugaskan menggambar benda- benda secara kreatif berdasarkan benda- benda yang memiliki sudut yang ada dirumah mereka masing masing sesuai dengan besar sudut yang dimiliki.</p> <p>i. Siswa melakukan kontrol dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah diterima.</p>	
PENUTUP	<p>a. Guru dan siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>b. Guru menutup pelajaran.</p>	10 Menit

IX. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

➤ Teknik : test tertulis

Rubrik penilaian

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Kerapian	5
2	Kesesuaian benda dengan Jenis Sudut	5
3	Letak sudut	5
4	Jenis sudut	5
Jumlah skor		20

Ket :

5 : Sangat sekali

4 : Baik

3 : Sedang

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

Catatan : coret yang tidak perlu

Dakda, 04 November 2016

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rahmatia, S.Pd.I

Nip:

Jawidda

Nim :10540770712

Menyetujui

KepalaSekolah

Harum Tarsan, S.Pd

Nip.19711231 200804 1 001

Tugas Pretest

Nama :

Tugas

1. Carilah dan gambarlah 5 buah benda yang kamu ketahui yang memiliki sudut kemudian tandai sudutnya dan tuliskan nama sudutnya dan jenis sudutnya....?

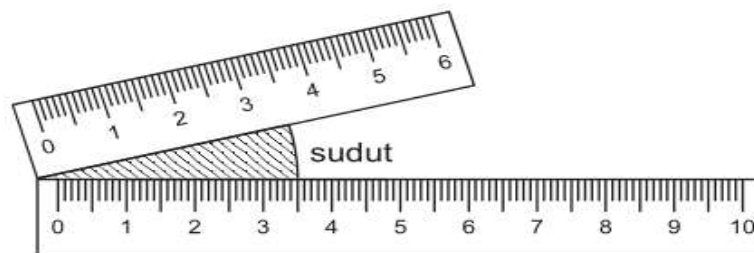
Mengidentifikasi berbagai jenis dan besar sudut

1. Mengenal dan membuat jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, dan tumpul)

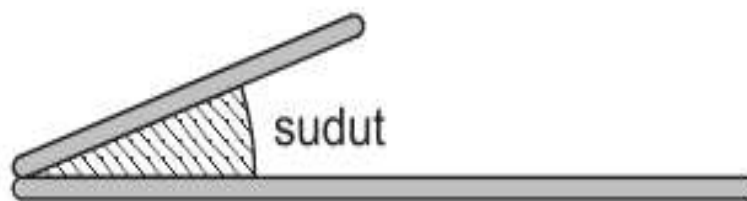
Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar kata sudut. Dalam sepakbola kita mengenal tendangan sudut. Contoh lain, kamu mungkin pernah mendengar kata sudut pandang atau sudut kota. Sebenarnya apa itu sudut? Apa pula hubungannya dengan pelajaran matematika? Agar lebih jelas, mari kita lakukan kegiatan berikut.

Kegiatan

1. Sediakan dua buah penggaris. Kita akan membuat sudut dengan menyatukan kedua ujungnya. Perhatikan gambar berikut.



2. Sekarang sediakan dua buah lidi. Satukan kedua ujungnya. Kita juga akan melihat sebuah sudut.

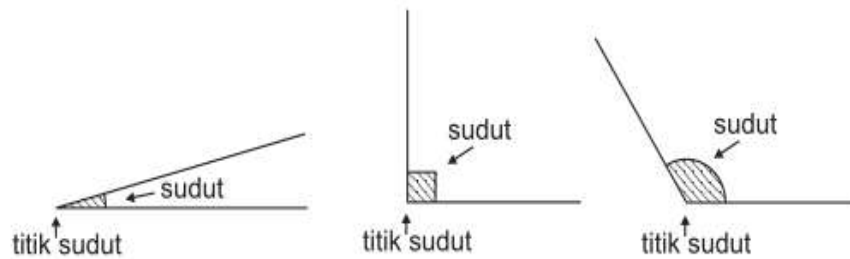


Dari dua kegiatan di atas, apakah kamu sudah tahu apa itu sudut?

Sudut adalah bangun yang dibentuk sepasang garis yang salah satu ujungnya bersatu atau bertemu.

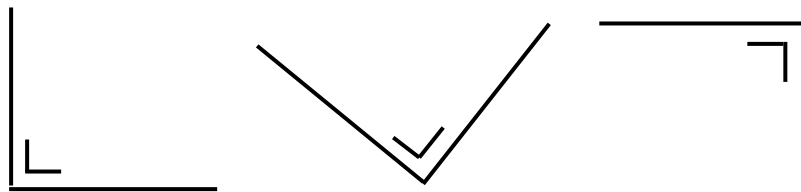
Titik pertemuan ini, dinamakan titik sudut. Jika kita gambarkan,

bentuknya adalah seperti berikut.



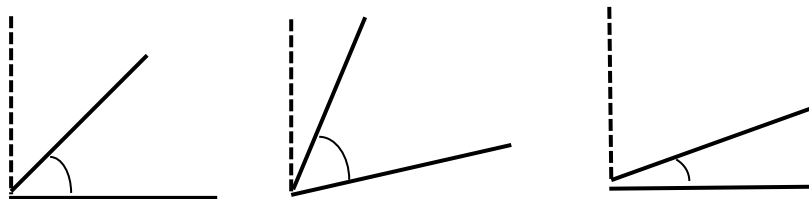
a. Sudut siku-siku

Kedua ruas garis saling tegak lurus dan bertemu pada pangkalnya membentuk sudut siku-siku. Sudut siku-siku, yaitu sudut yang besarnya 90° .



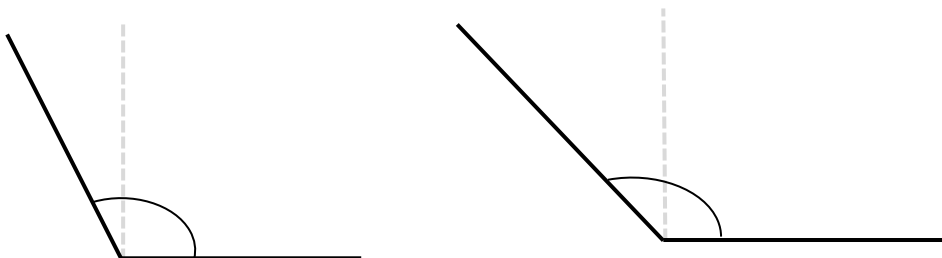
b. Sudut lancip

Sudut yang dibuat lebih kecil daripada sudut siku-siku disebut sudut lancip. Sudut lancip, yaitu sudut yang besarnya kurang dari 90° .



c. Sudut tumpul

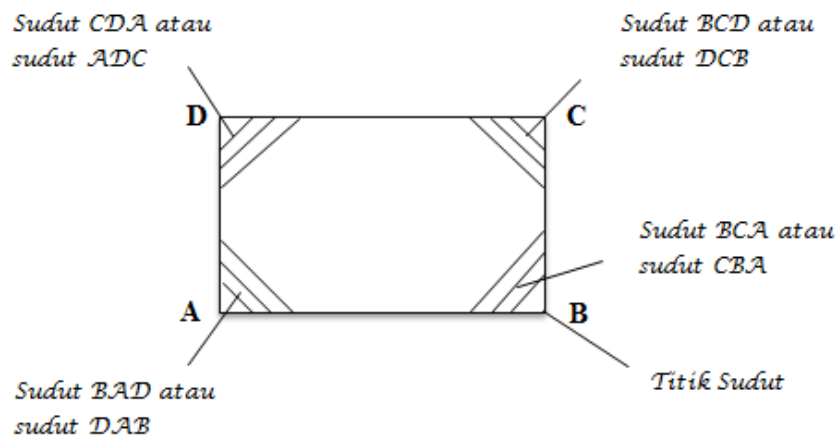
Sudut yang dibuat lebih besar daripada sudut siku-siku disebut sudut tumpul. Sudut tumpul, yaitu sudut yang besarnya lebih dari 90° .



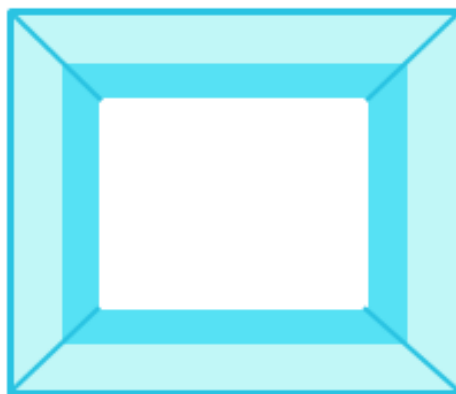
2. Menentukan sudut dari benda atau bangun

Sudut dibentuk oleh dua garis lurus yang berpotongan pada satu titik

Contoh :



3. Bangun di atas mempunyai empat buah sudut, yaitu sudut ABC, BCD, CDA, dan BAD ; Sedangkan titik sudutnya adalah titik B, C, D, dan A



Gambar pigura di atas merupakan salah satu contoh benda yang memiliki empat buah sudut.

Tugas Posttest

Nama :

Tugas

2. Carilah dan gambarlah 5 buah benda yang ada dikelasmu dan dirumahmu yang memiliki sudut kemudian tandai sudutnya dan tuliskan nama sudutnya serta jenis sudutnya....?

MEDIA PEMBELAJARAN

Sudut yang besarnya lebih kecil
dari 90° merupakan
jenis sudut....?

.....

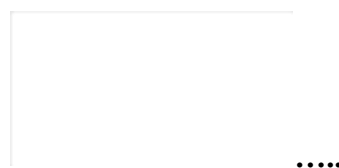
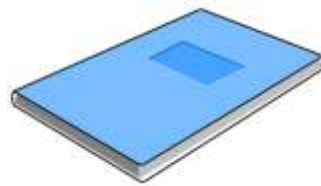
Sudut yang lebih besar
dari 90° merupakan
jenis sudut....?

.....

Sudut yang besarnya
 90° merupakan jenis
sudut....?

.....

Sudut apakah yang dimiliki
gambar di bawah ini....?



Angket Respon Siswa
Terhadap Pembelajaran Matematika
Dengan Menggunakan Media Kartu Domino

catatan :

- Hasil angket ini tidak diniatkan untuk mencari kesalahan seseorang, jadi angket ini semata-mata penelitian untuk skripsi.
- Nama anda aman dan tidak akan dituntut karena jawaban anda.

1. Nama :
 2. Kelas :
 3. Pokok Bahasan :

Petunjuk

1. Berilah tanda checklist(√) pada kolom pilihan yang sesuai!
2. Jawaban anda diperlukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran matematika khususnya di SDN 170 Dakda kecamatan Baraka kabupaten Enrekang.
3. Respon yang anda berikan tidak mempengaruhi penilaian hasil belajar.

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang belajar matematika menggunakan kartu Domino?		
2.	Apakah pembelajaran matematika lebih menarik jika menggunakan kartu Domino?		
3.	Apakah kamu lebih mudah memahami pembelajaran matematika bila diajarkan menggunakan kartu Domino?		
4.	Apakah kamu lebih semangat jika pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan kartu Domino?		
5.	Apakah kamu setuju jika pembelajaran matematika selanjutnya dilakukan dengan menggunakan kartu Domino?		
6.	Apakah kamu senang jika guru memberikan kesempatan bertanya terhadap masalah yang belum dipahami?		
7.	Apakah kamu senang memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran?		

DAFTAR NAMA SISWA KELAS III

SDN 170 DAKDA

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Muh. Rehan Ramadhan	Laki-laki
2	Azzahra Aulia	perempuan
3	Kiki Khumairah	perempuan
4	Muafgan	Laki-laki
5	Fahmi Israndi	Laki-laki
6	Muh. Aqilah Al-Fatir	Laki-laki
7	Muh. Didit	Laki-laki
8	Nurul Iman	perempuan
9	Nur Fidadiyah	perempuan
10	Indra Rezki	Laki-laki
11	Muh. Adrian	Laki-laki
12	Rizaldi	Laki-laki
13	Rahmat	Laki-laki
14	Zul-Fiqri Ismail	Laki-laki
15	Nabibur Rahman	Laki-laki
16	Rendi	Laki-laki
17	Amal	Laki-laki
18	Ilham Saputra	Laki-laki
19	Rismawati	Perempuan
20	Maryam	Perempuan
21	Farhan	Laki-laki
22	Amelda Riskiyah	Perempuan
23	Nabila Pratiwi	Perempuan
24	Sitti Nuraeni	Perempuan
25	Alia Rahmadani	Perempuan
26	Muh. Fatur Amri	Laki-laki
27	Al Musaddik	Laki-laki
28	Muh. Ramadhan	Laki-laki
29	Resky kurniawan	Laki-laki
30	Rafika Duri	Perempuan

Data Skor Nilai Hasil *Pre Test*

No.	Nama murid	kerapian					Kessuaian benda dengan jenis sudut					Letak sudut					Jenis sudut					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	A.1	4	4	3			5	5				5	5				5	5				41
2	A.2	4	5	4			5		5	5		5	5	5			5		5	5		58
3	A.3	5	4	5			5	5	5			5	5				5	5	5			54
4	A.4	4	3	4	4		5	5	5	5		5	5	5	5		5	5	5	5		75
5	A.5	4	5	4	3		5	5	5	5		5	5	5			5	5	5	5		71
6	A.6	3	4	3	4		5	5	5	5		5		5								44
7	A.7	3	4	4			4	5	5					5			5	5	5			45
8	A.8	4	4	3			5		5					5			5		5	5		41
9	A.9	4	5	3	3		5	5	5	4		5	5	5			5	5	5	5		69
10	A.10	4	3	4			5	5	5			5	5	5			5	5	5	5		61
11	A.11	5	4	5	5		5	5	3			5	5				5	5	5			57
12	A.12	3	3	3	3		5	5	5	5		5	5	5	5		5	5	5	5		72
13	A.13	4	3	4	4		5	4	5	5			5	5			5	5	5	5		64
14	A.14	3	4	3	4		4	5	5	5		5	5	5	5		5	5	5	5		73
15	A.15	4	5	4			5	5	5			5	5				5	5	5			53
16	A.16	3	4	3	4		4	5	4	4		5	5	5			5	5	5	5		66
17	A.17	3	3	4	3		4	5	5	5		5	5	5	5		5	5	5	5		72
18	A.18	3	4	4	3		4	4	3	3		5	5	5			5	5	3	5		61
19	A.19	4	5	4	4		5	5	5	5		5	5	5			5	5	5	5		72
20	A.20	4	4	5	5		5	5	5	5		5	5				5	5	5	5		68
21	A.21	4	4	5	4		5	5	5	5				4	5		5	5	5	5		66
22	A.22	4	4	4	4		5	4	5	5		5		5	5		5	5	5	5		70
23	A.23	5	5	5			5	5	4			5	5				5	5	5			54
24	A.24	4	5	4	4		5	5	5	3		5	5	5			5	5	5			65
25	A.25	4	5	3	4		4	5	4	4		5	5	5			5	5	5	5		68
26	A.26	5	3	3			5	4	5			5	4	5			5	5	5	5		59
27	A.27	3	4	4	4		4	5	5	5			4	5	5		5	5	5	5		68
28	A.28	5	5	5	4		5	5	5	5		5	5				5	5	5	5		69

29	A.29	5	4	3			5	5	3			5	5	5			5	5	5			55
30	A.30	4	4	5			5	5	5	5		5	5	5			5	5	5	5		68
Jumlah																					1859	
Rata-rata																					61,96	

29	B.29	5	4	4	4		5	5	5	5		5	5	5			5	5	5	5		72
30	B.30	5	5	4	4		5	5	5	5		5	5	5			5	5	5	5		73
Jumlah																					2310	
Rata-rata																					77	

Data Hasil Angket Siswa

No.	Nama murid	1		2		3		4		5		6		7	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	C.1	√			√	√		√		√		√			√
2	C.2		√	√			√	√		√		√		√	
3	C.3		√	√		√		√		√		√		√	
4	C.4	√			√	√		√		√		√		√	
5	C.5	√		√		√		√		√		√			√
6	C.6		√	√		√		√		√		√			√
7	C.7		√	√		√		√		√		√			√
8	C.8	√		√		√		√		√		√		√	
9	C.9		√	√		√		√			√	√		√	
10	C.10	√		√		√		√			√	√		√	
11	C.11	√			√	√		√		√		√		√	
12	C.12	√		√		√		√			√	√		√	
13	C.13		√	√		√		√		√		√		√	
14	C.14		√		√	√		√			√		√	√	
15	C.15		√		√	√		√			√		√	√	
16	C.16	√			√	√		√			√	√			√
17	C.17	√		√			√	√		√		√			√
18	C.18		√	√		√		√		√			√		√
19	C.19		√	√			√	√		√		√			√
20	C.20		√	√			√	√		√		√		√	
21	C.21	√		√		√			√		√	√			√
22	C.22	√		√		√		√		√		√		√	
23	C.23	√		√		√			√	√			√	√	
24	C.24	√		√			√		√	√		√			√
25	C.25	√		√		√		√		√			√		√
26	C.26	√		√			√		√		√	√		√	
27	C.27	√		√			√		√		√		√	√	
28	C.28		√		√			√	√			√		√	
29	C.29	√		√			√		√	√		√		√	
30	C.30	√			√		√		√		√	√		√	

Jumlah	18	12	22	8	21	9	23	7	19	11	25	5	19	11
--------	----	----	----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	----

AKTIV.

D

No.	Aktivitas siswa	Frekuensi	Rata-rata	Persentase (%)
1.	Murid yang aktif dalam kegiatan pembelajaran	25	25	83.333
2.	Murid yang aktif bertanya mengenai materi Pelajaran	25	25	83.333
3.	Murid yang masih memerlukan bimbingan dalam mengerjakan soal	14	14	46.67
4.	Murid yang aktif berpartisipasi dalam kelompok	24	24	80
5.	Murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru	20	20	66.67
6.	Murid yang percaya diri melaksanakan tugas dari guru di depan kelas	18	18	60
7.	Murid yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll)	12	12	40



REKAPITULASI KEADAAN PEGAWAI SD NEGERI 170 DAKDA KABUPATEN SELAYAR

**KEPALA SEKOLAH DAN GURU
BERDASARKAN JABATAN, WILAYAH DAN JENIS KELAMIN**

JABATAN	KEPALA SEKOLAH DAN GURU TETAP				KEPALA SEKOLAH DAN GURU HONORER			
	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN
TETAP	1	1	1	1	1	1	1	1
HONORER								
Jumlah	1	1	1	1	1	1	1	1

**KEPALA SEKOLAH, GURU DAN PEGAWAI
BERDASARKAN UMUR DAN MASA KERJA**

UMUR (TAHUN)	KEPALA SEKOLAH				GURU				PEGAWAI			
	10-14	15-19	20-24	25-29	10-14	15-19	20-24	25-29	10-14	15-19	20-24	25-29
Jumlah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

**TERAGA KEPENDIDIKAN
BERDASARKAN STATUS KEPEDAGOGIS & JENIS KELAMIN
PEGAWAI TETAP**

STATUS	KEPALA SEKOLAH				GURU				PEGAWAI			
	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN
Pendidik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Non-Pendidik												
Jumlah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

**PEGAWAI TETAP
BERDASARKAN KELOMPOK PENDIDIKAN TERAKHIR**

STATUS	KELOMPOK LAYANAN										
	SD	SLTP	SLTPA	SLTPN	SLTA	S.I	D.II	S.II	SARANI	S.I	S.II
Pendidik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Non-Pendidik											
Jumlah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

PROFIL SEKOLAH

IDENTITAS SEKOLAH

- NAMA SEKOLAH: SD NEGERI 170 DAKDA
- NOMOR STATISTIK SEKOLAH (NS): 16.11.01.01.01
- PROVINSI: SELAYAR
- KOTA/KABUPATEN: SELAYAR
- KECAMATAN: SELAYAR
- DESA/KELURAHAN: SELAYAR
- JALAN DAN NOMOR: JALAN ...
- KODE POS: 91754
- TELEPON: ...
- FACSIMILE: ...
- DAERAH: ...
- STATUS SEKOLAH: ...
- KELOMPOK SEKOLAH: ...
- AKREDITASI: ...
- SURAT KEPUTUSAN / SK: ...
- LEMBAGA PENYELANGGARAN: ...
- TAHUN BERDIRI: 1983
- TAHUN PERUBAHAN: 2005
- KEGIATAN KEAJAIB MENGABAR: ...
- HANGUNAN SEKOLAH: ...
- LOKASI SEKOLAH: ...
- JARAK KE PUSAT KECAMATAN: ...
- JARAK KE PUSAT OTODA: ...
- TERLETAK PADA LINTASAN: ...
- JUMLAH KEANGGOTAAN AYAT: ...
- ORGANISASI PENYELENGGARA: ...
- PERALAMAN PERUBAHAN SEKOLAH: ...

DATA KEADAAN SISWA SD NEGERI 170 DAKDA

Alamat: Dukuh Dasa Pajeneh, Kecamatan Selayar, Kabupaten Selayar, Kode Pos: 91722

KELAS	KEADAAN SISWA										KEADAAN GURU									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

