

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJAR MELALUI  
KARTU DOMINO DAN TANPA KARTU DOMINO KELAS III SD  
NEGERI 251 PAE-PAE KABUPATEN LUWU TIMUR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1  
2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **JUMRIATI N., NIM 10540 8553 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 141/Tahun 1438 H/2017 M, tanggal 25 Dzulqaidah 1438 H/18 Agustus 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 30 Agustus 2017.

08 Dzulhijjah 1438 H  
Makassar, 30 Agustus 2017 M

Panitia Ujian :

- 1. Pengawas Ujian : Dr. H. H. R. Rahman Ranius, S.E., M.M. (.....)
- 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
- 3. Sekretaris : Dr. H. H. R. Rahman Ranius, S.E., M.M. (.....)
- 4. Dosen Penghji :
  - 1. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. (.....)
  - 2. Sitti Fithriani Saleh, S.Pd., M.Pd. (.....)
  - 3. Andi Husaini, S.Pd., M.Pd. (.....)
  - 4. Ernawati, S.Pd., M.Pd. (.....)

*(Handwritten signatures and initials)*

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **JUMRIATI N.**  
NIM : 10540 8553 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar melalui  
Media Kartu Domino Kelas III SD  
Negeri 5 Aras Kabupaten Luwu Timur**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Agustus 2017

Diteliti Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Iwan Akib, M.Pd.

Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
Iwan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD  
  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.  
NBM. 970 635



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Nama Mahasiswa : **NURFATIHAH**  
NIM : 10540 8615 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI  
(Team Assisted Individualization) Terhadap Hasil Belajar  
Murid Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial  
(IPS) Kelas V SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan  
Patimpeng Kabupaten Bone**

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Nursalam, M.Si**

**Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.h.D.**

NBM: 860 934

**Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D.**

NBM: 970 635



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **NURFATIHAH**  
NIM : 10540 8615 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI  
(*Team Assisted Individualization*) Terhadap Hasil Belajar  
Murid Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial  
(IPS) Kelas V SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan  
Patimpeng Kabupaten Bone**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, skripsi ini dinyatakan telah layak untuk diujikan di hadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Nursalam, M.Si**

**Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.h.D.**

NBM: 860 934

**Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D.**

NBM: 970 635



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **NURFATIHAH**

NIM : 10540 8615 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI  
(*Team Assisted Individualization*) Terhadap Hasil Belajar  
Murid Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial  
(IPS) Kelas V SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan  
Patimpeng Kabupaten Bone**

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, Juli 2017

Yang Membuat Pernyataan

**NURFATIHAH  
10540 8615 13**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **JUMRIATI. N**  
NIM : 10540 8553 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017  
Yang Membuat Pernyataan

**JUMRIATI. N**  
**10540 8553 13**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan dimana pun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon



*Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda terima kasihku kepada kedua orang tua, keluarga, dan sahabat yang telah menyirami benih inspirasi dan motivasi kepada penulis sehingga benih itu dapat tumbuh dan nyata di depan mata.*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu sang khalik. Skripsi ini adalah setitik deretan berkah-Mu.

Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upayah telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang teristimewa kedua orang tua tercinta yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, dan medidik dengan kasih sayang yang selalu tercurah.

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Abd Rahman Rahim SE MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makssar.
2. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, MA., Ph.D selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD ) FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Hj. Andi Tenri Ampa M. Hum., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
5. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Pembimbing I dan Andi Husniati, S.Pd., M.Pd Pembimbing II Yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan

bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.
7. Martha Pasorong S.Pd SD selaku Kepala sekolah SD Negeri 251 Pae-Pae Kab. Luwu Timur
8. Hj.Diana,A.Ma dan Patmawati. A.Ma selaku guru kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae, atas segala bimbingan dan kerjasama selama penulis mengadakan penelitian.
9. Bapak / Ibu guru serta seluruh staf SD Negeri 251 Pae-Pae yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Siswa-siswi SD Negeri 251 Pae-Pae khususnya kelas III atas kerja sama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
11. Rekan seperjuangan jurusan pendidikan sekolah dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas E Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas kerjasama yang baik dan saling memberikan motivasi maupun semangat.
12. Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa dan dukungan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar.
13. Semua pihak yang memberikan bantuan dan motivasi yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya, Hanya kepada Allah SWT kita bermohon semoga berkat dan rahmat serta limpahan pahala yang berlipat ganda selalu dicurahkan kepada kita. Dan semoga niat baik dan suci serta usaha yang sungguh – sungguh yang mendapat ridha disisi – Nya. Amin Ya Rabbal Alamin.

Makassar , Juni 2017

Penulis

(Jumriati. N)

Nim: 10540855313



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	10
B. Kerangka Pikir.....	22
C. Hipotesis Penelitian.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	26

B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Definisi Operasional Variabel .....	29
D. Instrument Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisi Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan.....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian .....	30
Tabel 3.3 Pemberian Skor Instrument Penelitian.....	31
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan .....	36
Tabel 4.1 Hasil Anailisis Deskriptif Siswa.....	41
Tabel 4.2 Kategori, Frekuensi, Dan Presentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal .....	42
Tabel 4.3 Pengujian Normalitas Data.....	43
Tabel 4.4 Pengujian Homogenitas Data.....	44
Tabel 4.5 Pengujian Hipotesis .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir ..... 24



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang. Seseorang dapat menggali ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya melalui pendidikan, sehingga mampu berperan aktif di tengah masyarakat dan berguna bagi orang lain. Sasaran pendidikan adalah manusia, pendidikan bermaksud membantu siswa untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia.

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau pedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.

Maka untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembukaan UUD 1945 pun disebutkan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Disamping itu, tujuan pendidikan Nasional yang bertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang



bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional dibidang pendidikan oleh masyarakat harus ada usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang, selain itu juga, diharapkan pendidikan itu harus mampu mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global ini yang telah mempengaruhi setiap individu, khususnya masyarakat Indonesia.

Tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan tersebut harus dicapai secara maksimal oleh setiap lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini bisa dilihat dari adanya perubahan kurikulum peningkatan kualitas guru pengadaan buku-buku pelajaran serta pengadaan fasilitas dan sarana pembelajaran.

Berdasarkan kesadaran tentang peranan belajar dalam perkembangan peserta didik, maka masyarakat modern mendirikan lembaga-lembaga yang khusus bertugas mengatur pengalaman belajar, sehingga dapat menunjang pengembangan peserta didik. Lembaga itu disebut dengan sekolah atau institusi pendidikan formal. Sekolah menyelenggarakan suatu program pendidikan yaitu tentang kegiatan kurikulum pengajaran, kegiatan kurikuler serta ekstrakurikuler.

Perhatian masyarakat terhadap masalah pendidikan tidak pernah surut. Masalah mutu pendidikan merupakan perhatian umum. Namun, pada saat orang membicarakan mutu pendidikan tidak kelihatan dengan jelas pengertian mutu yang sebenarnya, karena adanya keterbatasan pengetahuan peserta didik tentang suatu bidang pelajaran. Salah satu bidang pelajaran itu adalah matematika.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kompleksnya masalah kehidupan menurut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi dalam persaingan global. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan sumber daya yang ada sehingga dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Matematika merupakan salah satu komponen terpenting di bidang pendidikan yang harus dikembangkan. Matematika sebagai salah satu bagian dari ilmu pengetahuan, merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan rendah sampai kejenjang pendidikan tinggi. Dari masing-masing jenjang tersebut, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika sehingga wajar jika matematika tidak banyak disenangi orang, bahkan ada yang merasa takut. Hal ini sesuai dengan pendapat yang di ungkapkan oleh Santoso Muwarni (2008) “bahwa sebagian besar siswa menilai matematika sebagai momok atau hantu yang ditakuti”. Matematika dengan objek yang abstrak telah berhasil mengembangkan suatu bentuk bahasa yang disebut dengan bahasa numeric. Bahasa numeric menggunakan angka-angka untuk menjelaskan dan

meramalkan secara eksak dengan mengembangkan konsep-konsep pengukuran seperti mengali, mengurang, menjumlah dan membagi. Matematika mengembangkan bahasa numeric memungkinkan untuk melakukan pengukuran secara kuantitatif.

Beberapa kelemahan pembelajaran matematika yaitu disebabkan dalam pembelajaran tersebut masih didominasi oleh guru (teacher center), guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, guru masih banyak menggunakan metode ceramah sebagai sarana mentransfer pengetahuan sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa lebih banyak menunggu dan menerima begitu saja pelajaran yang diberikannya tanpa adanya umpan balik yang dapat memberikan pengertian lebih mendalam akan materi yang diberikan sehingga siswa menjadi pasif.

Guru mendapat peran sekaligus tanggung jawab penting dalam mengembangkan pembelajaran matematika dan memupus citra buruk mata pelajaran matematika di mata siswa. Salah satu hal yang dibutuhkan para guru untuk tugas tersebut adalah metode dan media pembelajaran yang tepat, yang bisa membantu para siswa memahami matematika secara lebih mudah dan menyenangkan.

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Aristo Rahadi (2004:13) mengemukakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan juga membantu siswa dalam belajar.

Biasanya dalam proses pembelajaran sering terjadi penyimpangan-penyimpangan, sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak efektif dan efisien serta hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal. Hal itu disebabkan karena adanya kecenderungan banyak ceramah dari guru, ketidaksiapan siswa, serta kurangnya minat dan gairah belajar siswa.

Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Hal ini bertujuan agar proses belajar-mengajar berhasil dengan baik dan siswa dapat memanfaatkan seluruh alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang dapat digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan, sehingga dapat dengan mudah menerima dan menyerap pesan-pesan yang diberikan.

Salah satu karakteristik dari siswa adalah gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Melihat sifat khas ini, maka sangat tepat jika dalam penyampaian materi, guru menggunakan metode permainan. Menurut Anggani Sudono belajar sambil bermain dapat memberi kesempatan kepada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berekspresi, bereksplorasi mempraktikkan, dan mendapat berbagai macam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Diantara banyak permainan yang dapat dijadikan sebagai media belajar yaitu permainan yang menggunakan kartu domino pecahan.

Kartu domino merupakan salah satu media dan alat peraga pembelajaran matematika dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 4 x 7 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambar pecahan yang merupakan rangkaian pesan untuk menanamkan konsep pecahan kepada siswa.

Permainan kartu domino salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dan melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika dalam belajar matematika, terutama untuk materi pengenalan pecahan di kelas III Sekolah Dasar.

Kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Selain itu, permainan kartu domino pecahan ini diharapkan agar bisa menarik perhatian siswa, menyenangkan dan memberikan motivasi untuk belajar matematika.

Cara bermain kartu domino ini sama seperti kita bermain kartu domino pada umumnya, akan tetapi gambar kartunya saja yang berbeda. Kartu domino matematika terbagi dua bagian yaitu angka dan gambar. Kunci dari permainan ini adalah mencari pecahan yang dinyatakan dengan gambar.

Berdasarkan hasil observasi dengan Hj.Diana guru kelas III di SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur di peroleh bahwa, pembelajaran Matematika masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat dibuku dan belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal ini membuat pembelajaran kurang efektif, karena siswa kurang merespon dan merasa bosan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga minat dan motivasi siswa menjadi rendah. Hal ini juga akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan hasil belajar siswa yang diajar melalui kartu domino dan tanpa kartu domino kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.”

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang penulis buat dalam penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan kartu domino lebih baik daripada yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III

dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.
2. Mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan kartu domino lebih baik daripada yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur .

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal. Dengan penggunaan media kartu domino dalam mata pelajaran Matematika, siswa akan mendapatlan prestasi belajar yang maksimal demi tercapainya tujuan pendidikan nasional.

- b) Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat termotivasi dan terus belajar Matematika, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan dalam pembelajaran Matematika.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Sebagai masukan bagi sekolah dan guru mata pelajaran Matematika khususnya untuk lebih menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tercipta generasi-generasi bangsa yang berkualitas.
- b) Bahan kajian bagi mahasiswa atau pihak lain yang ingin mengadakan penelitian lebih mendalam terhadap objek yang sama





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Ihsan Fuadhi ( 2014 ) yang berjudul “Penggunaan Kartu Domino pada pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN Banjarbaru 7 ”. Muhammad menyimpulkan bahwa penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika materi pecahan mendapatkan respon siswa mencapai 87,94% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil belajar siswa mencapai 73,53 dengan kategori baik.
- b. Peneltian yang dilakukan oleh Noor Iriyanti yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di MIN Bawan Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah”. Noor menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media kartu pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, dimana kelas eksperimen dengan rata-rata 85,14 dan kelas kontrol dengan rata-rata 85,05 hanya memiliki perbedaan sedikit antara keduanya yaitu 0,09.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Yogi Hestuaji, dkk. Yang berjudul Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. Yogi Hestuaji, dkk menyimpulkan bahwa pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen dengan rata-rata 77 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yaitu 64.

## **2. Media Kartu Domino dalam Materi Pecahan**

### **a. Media Pembelajaran**

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. (Sri Anitah W, (2008: 6). Sedangkan media pengajaran menurut R. Ibrahim (1991/1992: 78) adalah segala alat bantu yang dapat memperlancar keberhasilan mengajar. Alat bantu mengajar ini berfungsi membantu pencapaian tujuan. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar, guru harus selalu menghubungkan alat bantu mengajar dengan kegiatan mengajarnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara (medium) untuk menyampaikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun menurut Gagne dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2010: 5) video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa

untuk belajar. secara implikasi mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, media adalah berbagai jenis komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Siddiq (2008: 36), media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana prasarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam rangka memperlancar jalannya pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sadiman, dkk (2010: 17) kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya :
  - a) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film, atau model.
  - b) objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film atau gambar.
  - c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau highspeed photography.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto, maupun secara verbal;
  - e) Objek-objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin) dapat disajikan dalam model, diagram, dan lain-lain;
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan sebagainya.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a) menimbulkan kegairahan belajar;
  - b) memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dengan kenyataan;
  - c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Sifat unik tiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus diatasi sendiri. Lebih sulit lagi bila latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam :
- a) memberikan perangsang yang sama
  - b) mempersamakan pengalaman
  - c) menimbulkan persepsi yang sama.

## b. Kartu Domino

Berhubungan dengan media, dalam pembelajaran pecahan media yang dapat digunakan adalah kartu domino. Kartu domino adalah kartu permainan dimana bentuk kartunya mirip dengan kartu domino dan cara bermainnya sama seperti kita bermain kartu domino dengan bentuk setiap kartu persegi panjang dan dibagi dua sisi yaitu sisi kanan dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan dan sisi kiri dengan nilai pecahan gambar. Sedangkan kegunaan media kartu domino ini adalah untuk membantu para siswa untuk memahami konsep lambang pecahan dan penjumlahan pecahan pada tingkat Sekolah Dasar, Depdikbud (1996: 14).

Kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengatasi pemahaman pecahan. Media ini juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menulis dan membaca pecahan dengan gambar dan membandingkan pecahan yang berpenyebut sama. Media ini sangat sederhana, dan terkait dengan kehidupan sehari-hari

Kartu domino ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari kartu ini praktis dibawa kemana saja, bentuknya tetap, warnanya menarik siswa, dan mudah dalam penggunaannya. Sedangkan kelemahan dari kartu ini yaitu mudah sobek, tidak tahan lama, dan apabila siswa salah dalam penggunaannya dalam arti bukan untuk pembelajaran, bisa membuat kerugian karena salah dalam pemanfaatannya.

Berdasar pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah kartu permainan sederhana dimana bentuk dan cara bermainnya mirip dengan kartu domino yang berguna membantu guru dan siswa sekolah dasar untuk menulis

dan membaca pecahan, memahami konsep lambang pecahan, membandingkan pecahan, dan menjumlahkan pecahan.

Cara bermain kartu domino untuk materi pecahan adalah sebagai berikut :

- a) Kocok kartu domino tersebut
- b) Bagikan kepada masing-masing anggota 3 sampai 4 siswa, masing-masing anggota memegang 9 atau 7 kartu.
- c) Setelah dibagikan habis, siswa yang pertama mendapatkan kartu menjatuhkan sebuah kartu,
- d) Siswa yang kedua menjatuhkan kartu yang memuat gambar atau lambang bilangan
- e) Apabila tidak mempunyai kartu yang memuat gambar atau lambang bilangan, maka digantikan dengan siswa ketiga dan begitulah seterusnya.
- f) Apabila hal seperti diatas sudah tidak dapat dilanjutkan, maka dihitung jumlah pecahan pada kartu yang masih dipegangnya.
- g) Sebagai siswa yang menang adalah siswa yang tidak memegang kartu sama sekali atau (kalau tidak ada yang tidak memegang kartu sama sekali) siswa yang memegang kartu atau kartu-kartu yang jumlah pecahannya paling sedikit.

### c. Pecahan

Menurut Muhsetyo, dkk (2008: 45) mengatakan bahwa pecahan adalah suatu lambang yang memuat pasangan berurutan bilangan-bilangan bulat  $p$  dan  $q$  ( $q \neq 0$ ), ditulis dengan  $\frac{p}{q}$ ,  $p$  disebut pembilang (numerator) dan  $q$  disebut penyebut (denominator), untuk mengatakan nilai  $x$  yang memenuhi hubungan  $\frac{p}{q} = x$ . Pecahan pada prinsipnya menyatakan beberapa bagian dari sejumlah bagian yang sama. Seluruh jumlah bagian yang sama tersebut bersama-sama membentuk satuan (unit). Dua macam keadaan yang perlu penekanan adalah konsep keseluruhan sebagai satuan dan konsep sama. Kedua konsep ini dapat berkaitan dengan panjang, luas, volume, dan bilangan cacah. Kaitan masing-masing dapat ditunjukkan dengan menggunakan benda-benda manipulatif, misalnya kertas, karton, kerikil, buku dan pensil.

Pecahan yang dipelajari siswa SD merupakan bagian bilangan rasional. Pecahan biasa merupakan lambang bilangan yang digunakan untuk melambangkan bilangan pecah. Menurut Kennedy dalam Sukayati (2003:1) pecahan memiliki makna sebagai berikut:

- 1) Pecahan sebagai bagian yang berukuran sama dari yang utuh atau keseluruhan.
- 2) Pecahan sebagai bagian dari kelompok-kelompok yang beranggotaka sama banyak atau juga menyatakan pembagian.
- 3) Pecahan sebagai perbandingan atau rasio.

Menurut Karim (1997: 6.4) pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda atau himpunan bagian yang sama terhadap

keseluruhan dari suatu himpunan terhadap himpunan semula. Maksud dari “perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda” adalah apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan setiap itu dengan keseluruhan bendanya menciptakan lambang dasar suatu pecahan. Sedangkan maksud dari “himpunan” bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan terhadap himpunan semula” yaitu suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang mempunyai jumlah kurang atau lebih dari utuh, yang dapat dinyatakan sebagai perbandingan dua bilangan cacah  $a$  dan  $b$ , yang terdiri dari pembilang dan penyebut, pembilang merupakan bilangan terbagi, dan penyebut merupakan bilangan pembagi.

### **3. Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sementara itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu : kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi vokasional. Keempat kompetensi tersebut harus dikuasi oleh



seluruh siswa secara menyeluruh/komperhensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internak, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu factor-faktor yang berada di luar diri siswa.

Yang tergolong faktor internal ialah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi :
  - a) Faktor intelektual terdiri atas :
    - (1) Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat.
    - (2) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
  - b) Faktor non-internal yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuain diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis .

Yang tergolong faktor eksternal ialah :

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas :
  - (1) Faktor lingkungan keluarga.
  - (2) Faktor lingkungan sekolah.

- (3) Faktor lingkungan masyarakat.
- (4) Faktor kelompok.
- 2) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 3) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- 4) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

#### **4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

##### **a. Pengertian Matematika**

Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthenein* yang berarti mempelajari. (Sri Subarinah, 2006:1). Ebbutt dan Straker (Marsigit, 2003: 2-3) memberikan definisi Matematika sekolah yang selanjutnya disebut Matematika sebagai berikut :

- 1) Matematika merupakan kegiatan penelusuran pola dan hubungan.
- 2) Matematika merupakan kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan.
- 3) Matematika sebagai kegiatan pemecahan masalah (problem solving).
- 4) Matematika sebagai alat berkomunikasi.

### **b. Tujuan Matematika Sekolah Dasar**

Tujuan Matematika yang tercantum dalam pedoman penyusunan KTSP di SD/ MI (2008: 44 – 45) adalah agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

### **c. Ruang Lingkup Matematika**

Menurut Ebbutt dan Straker (Marsigit, 8-9), materi pembelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan meliputi :

- 1) Fakta (facts).

- 2) Pengertian (concepts).
- 3) Keterampilan penalaran.
- 4) Keterampilan algoritmik.
- 5) Keterampilan menyelesaikan masalah Matematika.

#### **d. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika.

Banyak orang yang tidak menyukai Matematika, termasuk siswa yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Mereka menganggap Matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Anggapan ini membuat mereka malas untuk belajar Matematika.

Menurut Kline (Pitadjeng,2006: 1) belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Pitadjeng (2006: 3) orang yang belajar akan merasa senang jika memahami apa yang dipelajari. Pendapat keduanya juga berlaku bagi siswa Sekolah Dasar yang sedang belajar Matematika. Oleh karena itu, di dalam belajar anak diberi kesempatan untuk merencanakan dan menggunakan cara belajar yang mereka senangi. Selain itu, guru dalam mengajarkan Matematika harus mengupayakan agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang sedang dipelajari.

Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan,guru harus pandai dalam memilih metode yang akan digunakan dalam

mengajar. Penggunaan metode yang tepat dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

#### **e. Proses Belajar Matematika di Sekolah Dasar**

Proses belajar merupakan suatu rangkaian dalam belajar, esensinya adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dalam upaya mengubah perilaku yang dilakukan secara sadar melalui interksi dengan lingkungan. Salah satu faktor yang dominan dalam proses belajar adalah siswa itu sendiri. (Sri Anitah W, (2008: 6). Proses belajar mengajar akan berhasil jika siswa mampu memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap dalam diri siswa.

Walaupun belajar dan mengajar adalah dua hal yang berbeda, keduanya saling berkaitan. Mengajar akan lebih efektif jika kemampuan berpikir anak diperhatikan. Karena itu perhatian ditujukan kepada kesiapan struktur kognitif siswa. Adapun struktur kognitif mengacu pada organisasi pengetahuan atau pengalaman yang telah dikuasai siswa yang memungkinkan siswa itu dapat menangkap konsep-konsep baru termasuk konsep Matematika.

#### **B. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian, serta didasarkan pada kajian teoritis. Kerangka berpikir ini digambarkan dengan skema secara sistematis. Selaras dengan judul penelitian yang diambil, yaitu “ Perbandingan hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui kartu domino dan tanpa kartu domino kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten

Luwu Timur”. Pada kondisi awal diketahui bahwa materi pecahan merupakan salah satu materi yang cukup sukar dikuasai oleh siswa, jika dibandingkan dengan materi yang lain dalam mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran materi pecahan, guru masih kurang bervariasi dalam menggunakan media tambahan dalam proses pembelajaran yang dianggap konvensional dan kurang menarik perhatian siswa.

Pada proses pembelajaran, untuk mengetahui penggunaan media kartu domino lebih baik maka di perlukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, diperlukan adanya *post-test* yang dijadikan acuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino lebih baik terhadap hasil belajar.

Pada kondisi akhir pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibandingkan dengan tanpa menggunakan media. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dapat dilihat dalam gambar berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “ hasil belajar siswa yang diajar melalui kartu domino lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media kartu domino .

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ versus } H_1 = \mu_1 > \mu_2$$

$H_1$  = Hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.

$H_0$  = Hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino sama dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.

Keterangan :

$H_1$  = Hipotesis alternatif

$H_0$  = Hipotesis nihil

$\mu_1$  = Rata-rata hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu domino.

$\mu_2$  = Rata-rata hasil belajar Matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu domino



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono, “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Desain penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan desain penelitian rancangan eksperimental semu (*quasi experimental*). Menurut Masyhud (2014:160-161), *quasi experimental* adalah suatu desain eksperimen yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak atau *random*. Adapun desain yang digunakan adalah *Nonequivalent group posttest only design*. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. *Posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberi perlakuan untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara (Jakni, 2015:71-72).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Posstest
NR 1	X <sub>1</sub>	O1
NR 2	X <sub>2</sub>	O2

Keterangan :

NR1 :Kelompok eksperimen

NR2 : Kelompok kontrol

X1 :Perlakuan pada kelompok eksperimen.

X2 :Perlakuan pada kelompok kontrol.

O1 dan O2 : Posttest (kelompok eksperimendan kotrol setelah perlakuan)

Setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media kartu domino dan kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar matematika kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar matematika kelompok kontrol.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemungkinan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Menurut Arikunto (dalam Jakni) Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Pada penelitian ini sampelnya adalah semua anggota populasi yaitu siswa kelas III SDN 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur, yang berjumlah 68 orang dan tersebar pada dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B. Lebih jelasnya dapat dilihat pada table 3.2.

**Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III A	16	16	32
2.	III B	16	14	30
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>30</b>	<b>62</b>

### C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan judul dan masalah, maka penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu:

#### 1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media kartu domino.

#### 2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika kelas III di SDN 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.

#### D. Instrument Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar yaitu tes objektif dalam bentuk uraian soal yang terdiri atas 20 soal dan disusun berdasarkan indikator-indikator yang mengacu pada SD/KD kelas III.

Data yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif yang terdiri dari hasil prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika diambil dari nilai *Post-test* siswa dalam menyelesaikan kompetensi dasar pada pembelajaran. *Post-test* terdiri atas 20 butir soal dengan menggunakan tes objektif, yaitu pilihan ganda. Pada pilihan ganda tersebut, siswa akan memilih salah satu jawaban yang tepat dari tiga alternatif jawaban. Agar lebih jelas mengenai tes tersebut, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Pemberian Skor Instrument Penelitian

Bentuk teks	Jumlah soal	Nomor soal	Skor untuk setiap soal	Total
Pilihan ganda	20	1-20	5	100

Penilaian hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai akhir.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks suatu rencana yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengalaman dan ingatan. Observasi yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

### 2. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau hasil belajar anak tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai standar yang ditetapkan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan peneliti yang bentuk dan isinya disusun berdasarkan materi yang akan diajarkan dan telah dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Matematika. Pemberian tes dilaksanakan sesudah pembelajaran

(*Post-test*).. *Post-test* bertujuan untuk mengkaji besarnya hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal kata-katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Peneliti yang menggunakan teknik dokumentasi ini akan menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

### 4. Wawancara

Wawancara digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh peneliti dari teknik observasi dan dokumentasi dan untuk memperoleh informasi menyeluruh mengenai sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

### F. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih akan digunakan untuk menguji hipotesis. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik.

Statistika analitik yang digunakan adalah uji beda yaitu uji t atau uji Mann-Whitney (Uji U). Sebelum mengadakan uji tersebut terlebih dahulu dilakukan perhitungan statistika yang meliputi rata-rata dan standar deviasi. Uji t digunakan apabila data berdistribusi normal dan homogen, sedangkan uji Mann-Whitney (Uji

U) digunakan jika data tidak berdistribusi normal. Analisis data dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

### 1.) Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

#### a. Rata-rata

Menurut Sudjana, untuk menentukan kualifikasi hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat diketahui melalui rata-rata yang dirumuskan dengan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata (*mean*)

$x_i$  = Jumlah nilai akhir / Jumlah data

$N$  = Subjek pada sampel .

#### b. Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan baku sampel digunakan dalam menghitung nilai  $z_i$  pada uji normalitas. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$



Keterangan :

$s$  = Standar deviasi.

$x_i$  = Nilai akhir / Jumlah data

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$N$  = Subjek pada sampel

### c. Varians

Varians sampel digunakan dalam perhitungan uji homogenitas dan uji t.

Menurut Sugiyono, untuk menghitung varians sampel digunakan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan :

$s^2$  = Varians

$x_i$  = Nilai akhir / Jumlah data

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$N$  = Subjek pada sampel

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi <sup>1</sup>

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

### a.) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak yang menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan program *SPSS 16.0 For Windows*. Dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dalam penentuan normalitas Kolmogorov-Smirnova dan Shapiro-Wilk berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , ( $>0,05$ ).

Adapun pengambilan keputusan dapat dilakukan jika kriteria pengujianya :

- 1)  $L_{hitung} > F_{tabel}$  maka sampel berdistribusi normal.

- 2)  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka tidak berdistribusi normal.

**b) Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel mempunyai variansi yang sama. Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji yang digunakan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil menggunakan tabel F dengan menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*.

Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- b. Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  dengan rumus:

db pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

db penyebut = n-1 (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan ( ) = 5 % atau 0,05

- c. Kriteria pengujian

1) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka homogen.

2) Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka tidak homogen.

**c) Uji t**

Uji perbandingan yaitu uji t dua sampel digunakan untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variabel) tersebut sama atau berbeda. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t)

dengan menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*. Adapun tahapan uji t sebagai berikut :

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *posttest*

X<sub>1</sub> = hasil belajar kelas kontrol

X<sub>2</sub> = Hasil belajar kelas eksperimen

s = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean cari perbedaan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$\sum d$  = jumlah dari *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

N = subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = jumlah dari *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga  $t_{Hitung}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

$X_1$  = hasil belajar kelas kontrol

$X_2$  = Hasil belajar kelas eskperimen

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- 1.) Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran.
- 2.) Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, berarti Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu

domino sama dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran).

e) Menentukan harga  $t_{Tabel}$ . Mencari  $t_{Tabel}$  dengan menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan kartu domino pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian eksperimen ini dilakakukan untuk menguji perbandingan media kartu domino dan tanpa menggunakan kartu domino pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur. Pelaksanaan penelitian eksperimen dilakukan selama 4 (empat) kali pertemuan tatap muka dengan rincian : 2 (dua) kali pembelajaran, dan 2 (dua) kali Post-test. Guna menguji perbandingan media pembelajaran, maka digunakan kelas kontrol (kelas pembanding), dimana pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran.

Pelaksanaan perlakuan (treatment) baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh satu yaitu wali kelas yang bersangkutan. Observer bertugas mengamati segala aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung sekaligus memberikan penilaian aktivitas pada lembar penelitian yang telah disediakan peneliti.

##### **a. Hasil analisis deskriptif**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai

dari siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur. Data hasil belajar murid pada kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Siswa**

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
	Posttest	Posttest
Jumlah sampel	32	30
Nilai Tertinggi	97	85
Nilai Terendah	63	50
Nilai rata-rata	83,06	70,26
Variansi	75,4143	86,1334
Standar Deviasi	8,68	9,28

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa nilai posttest kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 63. Adapun nilai rata-ratanya yaitu 83,06 dengan varian 75,4143 dan standar deviasi sebesar 8,68. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah dengan nilai 50. Adapun nilai rata-ratanya yaitu 70,26 dengan nilai varian 86,1334 dan standar deviasi sebesar 9,28.



Jika nilai hasil belajar siswa SD kelas III dikelompokkan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yaitu 65, maka hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4.2 kategori, frekuensi dan persentase hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal**

Kategori	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak Tuntas	65	1	3,125%	9	30%
Tuntas	100	31	96,875%	21	70%
<b>Jumlah</b>		32	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan materi pecahan yaitu pada kelas eksperimen terdapat 31 orang yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase sebesar 96,875% dan 1 orang yang belum tuntas dengan persentase 3,125%. Adapun pada kelas kontrol terdapat 21 siswa yang tuntas belajar dengan persentase sebesar 70% dan 9 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 30%.

## b. Hasil Analisis Inferensial

### 1.) Pengujian Normalitas Data

Berdasarkan hasil analisis pengujian normalitas dengan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai signifikansi pada data posttest kelas kontrol yaitu sebesar 0,989 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,461. Nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas kontrol  $0,989 > 0,05$  dan pada kelas eksperimen  $0,461 > 0,05$  artinya sampel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.3 Pengujian Normalitas data**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		32	30
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	83.0625	70.2667
	Std. Deviation	8.68420	9.28080
Most Extreme Differences	Absolute	.151	.081
	Positive	.075	.081
	Negative	-.151	-.068
Kolmogrov-Smirnov Z		.853	.446
Asymp. Sig. (2-tailed)		.461	.989

## 2.) Pengujian Homegenitas Data

Berdasarkan hasil analisis pengujian homogenitas varians menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*. Pada taraf signifikan  $= 0,05$ , diperoleh nilai signifikansi pada data posttest siswa yaitu sebesar  $0,500$ . Nilai signifikansi yang diperoleh  $0,500 > 0,05$  artinya sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen. Data selengkapnya sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Pengujian Homogenitas Data**

### Model Summary

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.906	5	17	.500

## ANOVA

### Posttest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1375.833	12	97.139	114.653	1.737
Within Groups	1122.033	17	176.894	66.002	
Total	2497.867	29			

### 3.)Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut :

- 1.) Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.
- 2.) Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_1$ ditolak dan  $H_0$  diterima, berarti Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan kartu domino sama dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan kartu domino siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$  Versus H1:  $\mu_1 > \mu_2$

**Tabel 4.5 Pengujian Hipotesis**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Eksperimen	83.7667	30	8.48399	1.54896
Kontrol	70.2667	30	9.28080	1.69444

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig
Pair 1 Eksperimen & Kontrol	30	-.059	.756

### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig (1-tailed)
	Mean	Std. Devition	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Eksperimen Kontrol	1.3500E 1	12.93951	2.36742	-8.66831	18.33169	3.714	29	.000

Dari tabel data diperoleh dengan menggunakan *SPSS 16.0 For Windows* menunjukkan bahwa diperoleh  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media karto domino lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa karto domino pada kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae.

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil analisis data, terlihat adanya hasil belajar yang lebih baik pada penggunaan media kartu domino dibandingkan tanpa kartu domino pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dari hasil analisis statistik deskriptif berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 97 dan nilai terendah 63 dengan rata-rata 83,06 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,26. Adapun nilai standar deviasinya pada kelas eksperimen yaitu sebesar 8,68 dan varians 75,4143 sedangkan pada kelas kontrol nilai standar deviasi sebesar 9,28 dan varians 86,1334 yaitu terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar matematika tersebut menunjukkan penggunaan media kartu domino lebih baik pada kelas eksperimen yang memberikan hasil yang cukup signifikan.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu kurang penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Dimana guru bukan sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Sedangkan yang terjadi dalam proses pembelajaran, siswa dikelas hanya guru yang aktif sementara siswa hanya ditugaskan untuk menjadi pendengar yang pasif. Hal inilah yang membatasi kreativitas siswa karena pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sehingga menganggap bahwa pelajaran matematika itu

adalah pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Akan tetapi, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu referensi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada materi pecahan.

Dengan penggunaan media kartu domino pada mata pelajaran matematika merupakan sesuatu yang dapat menarik minat siswa untuk belajar karena dapat memperoleh pengetahuan secara langsung, melatih kemampuan berpikir siswa sejak dini, meningkatkan keaktifan kreatifitas siswa dalam belajar, menambah kepercayaan diri serta menjalin kerjasama yang baik dengan teman. Hal ini juga dapat membuat siswa memahami konsep bukan menghafal konsep yang nantinya dapat membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada kelas kontrol, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran agak baik, namun jika dibandingkan dengan menggunakan media kartu domino lebih baik karena hal ini bisa dilihat dari hasil perolehan skor dari hasil belajar siswa . Hal ini dikarenakan mungkin penggunaan media kartu domino lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dibandingkan tanpa kartu domino.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terdapat 96,875% yakni sebanyak 31 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan yang belum tuntas hanya 1 siswa dengan persentase 3,125%. Adapun pada kelas kontrol terdapat 70% yakni sebanyak 25 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa dengan presentase 30% . Ini menunjukkan bahwa meskipun hanya sedikit perbedaan dari



kedua kelas ini namun persentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen mata pelajaran matematika lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan rumus *ANACOVA* pada program *SPSS v.16 for Windows*. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas hasil analisis data diperoleh data berdistribusi normal dan pada uji homogenitas hasil analisis diperoleh data homogen. Karena data yang telah dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji-t dengan menggunakan hasil *paired Samples Test* pada program *SPSS v.16 for Windows*. Hasil analisis menunjukkan bahwa signifikan besarnya  $0,000 < p = 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibandingkan siswa yang diajar tanpa kartu domino.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan menggunakan media kartu domino lebih baik dibandingkan siswa yang diajar tanpa media kartu domino pada mata pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD NEGERI 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media kartu domino lebih baik pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III SD NEGERI 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur.
2. Berdasarkan analisis inferensial, pada penggunaan media kartu domino yaitu pada uji normalitas hasil analisis data diperoleh data berdistribusi normal yaitu pada kelas eksperimen  $0,461 > = 0,05$  sedangkan pada kelas Kontrol  $0,989 > = 0,05$ , dan pada uji homogenitas hasil analisis diperoleh data homogen yaitu  $0,500 > = 0,05$ . Pada hasil uji-t dengan menggunakan hasil *Paired Samples Test* pada program *SPSS v.16 for Windows* dapat menunjukkan bahwa signifikansi besarnya  $0,000 < = 0,05$ .

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran sagai berikut:

### 1. Bagi Guru

- a. Guru perlu menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran matematika materi pecahan agar siswa dapat menjadi aktif dan siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga guru perlu memotivasi agar siswa bersemangat untuk siswa bertanya, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain dan saling membantu.

### 2. Bagi siswa

- a. Siswa perlu mengembangkan keterampilan berhitung pecahan.
- b. Siswa sebaiknya lebih banyak berlatih dengan media kartu domino agar terampil dalam berhitung pecahan.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sebaiknya memfasilitasi media – media pembelajaran yang sesuai dengan materi terutama dalam pembelajaran pecahan menggunakan media kartu domino agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan dapat tercapai.

### 4. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti sebaiknya melakukan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan hasil penelitian di dalam laporan ini.
- b. Peneliti lain sebaiknya melakukan penelitian yang mudah dilaksanakan, menyenangkan bagi guru dan siswa, dan tidak membutuhkan biaya besar agar siswa bisa lebih terampil dalam berhitung



## DAFTAR PUSTAKA

- A Karim, M. (dkk). (1996/1997). *Penelitian Matematika I*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Anitah W, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arief S, S. (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Dasar RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3. Tentang Sistem Pendidikan Nasional* . Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud.(1996). *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fuadi Rahman, M. N. (2014). *Penggunaan Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN Banjarbaru 7. Skripsi*. Banjarmasin : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Hestuaji, Y.,WA, X, & Riadi. (2013). *Pengaruh Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. Jurnal PGSD FKIP Universitas 11 Maret*.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (1991/1992). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Iriyanti, N
- Jakni. (2015). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Marsigit. (2003). *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Masyhud, M. S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan.
- Muhsetyo, G., (dkk). (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran - Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muwarni, S. (2008). *Pengajaran Matematika Rumit. Dalam* <http://yudhim.blogspot.com/2008/01/pengajaran-matematika-rumit.html?m=1>
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahardi, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar.

- Siddiq, D. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sukayati. (2003). *Pecahan*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPG) Matematika.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran (2011). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 251 Pae-Pae

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Kelas/ Semester** : III/II

**Alokasi Waktu** : 3 X 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami pecahan sederhana dan penggunaan dalam pemecahan masalah

**B. Kompetensi Dasar**

Mengenal pecahan sederhana

**C. Indikator**

- Mengenal pecahan sederhana
- Menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu mengenal pecahan sederhana
- Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**E. Materi Pembelajaran**

Pecahan

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengecek kesiapan siswa dalam hal fisik dan kerapian dalam kelas</li><li>2. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa</li><li>3. Menyanyikan lagu nasional “ Indonesia Raya “</li><li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li><li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>7. Apersepsi</li></ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan pertanyaan singkat tentang pecahan.</li><li>2. Guru menyampaikan materi pelajaran baru yaitu pecahan dengan menggunakan media kartu domino Matematika.</li><li>3. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 4-5 orang.</li><li>4. Guru menyampaikan tata cara permainan kartu domino matematika dan membagikan 1 set kartu domino matematika kepada masing-masing kelompok.</li><li>5. Siswa bermain kartu domino matematika pecahan dan guru mencatat point kelompok yang berhasil menyusun kartu domino matematika.</li><li>6. Pemberian hadiah kepada kelompok yang paling banyak menyelesaikan permainan domino matematika.</li><li>7. Guru memberikan latihan kepada siswa secara individu terkait dengan pecahan, kemudian guru meminta salah satu untuk menyebutkan jawaban. Setelah itu siswa</li></ol>	80 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	diminta mengoreksi jawabannya masing-masing.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>2. Guru melakukan penguatan tentang kegiatan yang sudah dilakukan serta membuat rangkuman</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa untuk menutup pelajaran.</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

Sumber : Buku Cerdas Berhitung Matematika untuk sekolah dasar Kelas III Terbitan Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional

Media : Kartu domino pecahan.

#### I. Penilaian

Teknik penilaian dan bentuk instrument

1. Tes Lisan : Tanya jawab
2. Testertulis : Lks
3. Perbuatan : Unjuk Kerja

 **Kriteria Penilaian**

1. Produk ( hasil diskusi )

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						



Wasuponda, Mei 2017

Mahasiswa

**Jumriati.N**

**Nim. 10540855313**

Mengatahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

**Martha Patorong S.Pd SD**  
**Nip. 19700215 199311 2 001**

**Patmawati,A.Ma**

## Materi Ajar

### PECAHAN

Pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Penulisan lambang pecahan meliputi 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh garis lurus (-) .

Contoh pecahan yaitu  $\frac{1}{2}$  →  $\frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}}$

Perhatikan gambar pecahan berikut:

1.  daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 2. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$
2.  daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 4. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$

Penjumlahan dan Pengurangan pecahan berpenyebut sama :

Untuk pecahan yang memiliki penyebut sama maka operasi penjumlahan dan pengurangannya adalah tinggal menambahkan atau mengurangi pembilangnya.

Contoh :

$$1. \frac{1}{6} + \frac{2}{6} = \frac{(3+1)}{6} = \frac{4}{6}$$

$$2. \frac{5}{8} - \frac{3}{8} = \frac{(5-3)}{8} = \frac{2}{8}$$

$$3. \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{(1+2)}{4} = \frac{3}{4}$$

$$4. \frac{6}{7} - \frac{4}{7} = \frac{(6-4)}{7} = \frac{2}{7}$$



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 251 Pae-Pae

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Kelas/ Semester** : III/II

**Alokasi Waktu** : 3 X 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami pecahan sederhana dan penggunaan dalam pemecahan masalah

**B. Kompetensi Dasar**

Mengenal pecahan sederhana

**C. Indikator**

- Mengenal pecahan sederhana
- Menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu mengenal pecahan sederhana
- Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**E. Materi Pembelajaran**

Pecahan

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengecek kesiapan siswa dalam hal fisik dan kerapian dalam kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa</li> <li>3. Menyanyikan lagu nasional “ Indonesia Raya “</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>7. Apersepsi</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan pertanyaan singkat tentang pecahan.</li> <li>2. Guru menyampaikan materi pelajaran baru yaitu mengenal pecahan.</li> <li>3. Guru memberikan gambar kepada siswa kepada siswa untuk mencari pasangannya.</li> <li>4. Setelah siswa mendapatkan pasangannya lalu menelpekan dipapan tulis.</li> <li>5. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 4-5 orang.</li> <li>6. Setiap kelompok mendiskusikan soalnya masing-masing.</li> <li>7. Setelah selesai setiap kelompok mengerjakan hasil diskusinya di papan tulis.</li> <li>8. Guru memberikan latihan kepada siswa secara individu terkait dengan pecahan, kemudian guru meminta salah satu untuk menyebutkan jawaban. Setelah itu siswa diminta mengoreksi jawabannya masing-masing.</li> </ol>	80 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>2. Guru melakukan penguatan tentang kegiatan yang sudah dilakukan serta membuat rangkuman</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa untuk menutup pelajaran.</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

Sumber : Buku Cerdas Berhitung Matematika untuk sekolah dasar Kelas III Terbitan Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional

Media :

#### I. Penilaian

Teknik penilaian dan bentuk instrument

1. Tes Lisan : Tanya jawab
2. Testertulis : Lks
3. Perbuatan : Unjuk Kerja





## Kriteria Penilaian

### 1. Produk ( hasil diskusi )

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

### 2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						



Wasuponda, Mei 2017

Mahasiswa

Jumriati.N  
Nim. 10540855313

Mengatahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

Martha Pasorong S.Pd SD  
Nip. 19700215 199311 2 001

Hj.Diana.A.Ma

## Materi Ajar

### PECAHAN

Pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Penulisan lambang pecahan meliputi 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh garis lurus (-) .

Contoh pecahan yaitu  $\frac{1}{2}$  →  $\frac{p}{n}$

Perhatikan gambar pecahan berikut:

a.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 2. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$

b.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 4. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$

Penjumlahan dan Pengurangan pecahan berpenyebut sama :

Untuk pecahan yang memiliki penyebut sama maka operasi penjumlahan dan pengurangannya adalah tinggal menambahkan atau mengurangi pembilangnya.

Contoh :

$$1. \frac{1}{6} + \frac{2}{6} = \frac{(3+1)}{6} = \frac{4}{6}$$

$$2. \frac{5}{8} - \frac{3}{8} = \frac{(5-3)}{8} = \frac{2}{8}$$

$$3. \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{(1+2)}{4} = \frac{3}{4}$$

$$4. \frac{6}{7} - \frac{4}{7} = \frac{(6-4)}{7} = \frac{2}{7}$$



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 251 Pae-Pae

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Kelas/ Semester** : III/II

**Alokasi Waktu** : 3 X 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami pecahan sederhana dan penggunaan dalam pemecahan masalah

**B. Kompetensi Dasar**

Mengenal pecahan sederhana

**C. Indikator**

- Mengenal pecahan sederhana
- Menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu mengenal pecahan sederhana
- Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**E. Materi Pembelajaran**

Pecahan

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas



## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengecek kesiapan siswa dalam hal fisik dan kerapian dalam kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa</li> <li>3. Menyanyikan lagu nasional “ Indonesia Raya “</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>7. Apersepsi</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan pertanyaan singkat tentang pecahan.</li> <li>2. Guru menyampaikan materi pelajaran baru yaitu mengenal pecahan.</li> <li>3. Guru memberikan gambar kepada siswa kepada siswa untuk mencari pasangannya.</li> <li>4. Setelah siswa mendapatkan pasangannya lalu menelpekan dipapan tulis.</li> <li>5. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 4-5 orang.</li> <li>6. Setiap kelompok mendiskusikan soalnya masing-masing.</li> <li>7. Setelah selesai setiap kelompok mengerjakan hasil diskusinya di papan tulis.</li> <li>8. Guru memberikan latihan kepada siswa secara individu terkait dengan pecahan, kemudian guru meminta salah satu untuk menyebutkan jawaban. Setelah itu siswa diminta mengoreksi jawabannya masing-masing.</li> </ol>	80 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>2. Guru melakukan penguatan tentang kegiatan yang sudah dilakukan serta membuat rangkuman</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa untuk menutup pelajaran.</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

Sumber : Buku Cerdas Berhitung Matematika untuk sekolah dasar Kelas III Terbitan Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional

Media :

#### I. Penilaian

Teknik penilaian dan bentuk instrument

1. Tes Lisan : Tanya jawab
2. Testertulis : Lks
3. Perbuatan : Unjuk Kerja



 **Kriteria Penilaian**

1. Produk ( hasil diskusi )

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1



3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						



Wasuponda, Mei 2017

Mahasiswa

Jumriati.N

Nim. 10540855313

Mengatahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

Martha Pasorong S.Pd SD  
Nip. 19700215 199311 2 001

Hj.Diana.A.Ma

## Materi Ajar

### PECAHAN

Pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Penulisan lambang pecahan meliputi 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh garis lurus (-) .

Contoh pecahan yaitu  $\frac{1}{2}$  →  $\frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}}$

Perhatikan gambar pecahan berikut:

a.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 2. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$

b.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 4. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$

Penjumlahan dan Pengurangan pecahan berpenyebut sama :

Untuk pecahan yang memiliki penyebut sama maka operasi penjumlahan dan pengurangannya adalah tinggal menambahkan atau mengurangi pembilangnya.

Contoh :

$$1. \frac{1}{6} + \frac{2}{6} = \frac{(3+1)}{6} = \frac{4}{6}$$

$$2. \frac{5}{8} - \frac{3}{8} = \frac{(5-3)}{8} = \frac{2}{8}$$

$$3. \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{(1+2)}{4} = \frac{3}{4}$$

$$4. \frac{6}{7} - \frac{4}{7} = \frac{(6-4)}{7} = \frac{2}{7}$$



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 251 Pae-Pae

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Kelas/ Semester** : III/II

**Alokasi Waktu** : 3 X 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

Memahami pecahan sederhana dan penggunaan dalam pemecahan masalah

**B. Kompetensi Dasar**

Mengenal pecahan sederhana

**C. Indikator**

- Mengenal pecahan sederhana
- Menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu mengenal pecahan sederhana
- Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut sama.

**E. Materi Pembelajaran**

Pecahan

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengecek kesiapan siswa dalam hal fisik dan kerapian dalam kelas</li> <li>2. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa</li> <li>3. Menyanyikan lagu nasional “ Indonesia Raya “</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>5. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>7. Apersepsi</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan pertanyaan singkat tentang pecahan.</li> <li>2. Guru menyampaikan materi pelajaran baru yaitu pecahan dengan menggunakan media kartu domino Matematika.</li> <li>3. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 4-5 orang.</li> <li>4. Guru menyampaikan tata cara permainan kartu domino matematika dan membagikan 1 set kartu domino matematika kepada masing-masing kelompok.</li> <li>5. Siswa bermain kartu domino matematika pecahan dan guru mencatat point kelompok yang berhasil menyusun kartu domino matematika.</li> <li>6. Pemberian hadiah kepada kelompok yang paling banyak menyelesaikan permainan domino matematika.</li> <li>7. Guru memberikan latihan kepada siswa secara individu terkait dengan pecahan, kemudian guru meminta salah satu untuk menyebutkan jawaban. Setelah itu siswa</li> </ol>	80 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	diminta mengoreksi jawabannya masing-masing.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengadakan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>2. Guru melakukan penguatan tentang kegiatan yang sudah dilakukan serta membuat rangkuman</li> <li>3. Guru dan siswa berdoa untuk menutup pelajaran.</li> </ol>	15 menit

#### H. Sumber dan Media

Sumber : Buku Cerdas Berhitung Matematika untuk sekolah dasar Kelas III Terbitan Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional

Media : Kartu domino pecahan.

#### I. Penilaian

Teknik penilaian dan bentuk instrument

1. Tes Lisan : Tanya jawab
2. Testertulis : Lks
3. Perbuatan : Unjuk Kerja

 **Kriteria Penilaian**

1. Produk ( hasil diskusi )

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						



Wasuponda, Mei 2017

Mahasiswa

**Jumriati.N**

**Nim. 10540855313**

Mengatahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

**Martha Pasorong S.Pd SD**  
**Nip. 19700215 199311 2 001**

**Patmawati,A.Ma**



## Materi Ajar

### PECAHAN

Pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Penulisan lambang pecahan meliputi 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh garis lurus (-) .

Contoh pecahan yaitu  $\frac{1}{2}$  →  $\frac{p}{n}$

Perhatikan gambar pecahan berikut:

1.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 2. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$

2.



daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 4. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$

Penjumlahan dan Pengurangan pecahan berpenyebut sama :

Untuk pecahan yang memiliki penyebut sama maka operasi penjumlahan dan pengurangannya adalah tinggal menambahkan atau mengurangi pembilangnya.

Contoh :

$$1. \frac{1}{6} + \frac{2}{6} = \frac{(3+1)}{6} = \frac{4}{6}$$

$$2. \frac{5}{8} - \frac{3}{8} = \frac{(5-3)}{8} = \frac{2}{8}$$

$$3. \frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{(1+2)}{4} = \frac{3}{4}$$

$$4. \frac{6}{7} - \frac{4}{7} = \frac{(6-4)}{7} = \frac{2}{7}$$



Soal *post-tes* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

1. Lambang bilangan dari seperdelapan adalah....

- a.  $\frac{2}{8}$                       b.  $\frac{1}{8}$                       c.  $\frac{3}{8}$

2. Bilangan pecahan  $\frac{2}{7}$  dibaca

- a. Dua pertujuh      b. Sepertujuh      c. Tiga Pertujuh

3. Lambang bilangan dari seperdua adalah...

- a.  $\frac{1}{2}$       b.  $\frac{3}{4}$       c.  $\frac{2}{4}$

4. Angka 2 dari pecahan  $\frac{2}{8}$  disebut....

- a. Penyebut      b. Pembilang      c. Pembagi

5. Angka 5 dari  $\frac{3}{5}$  disebut...

- a. pembilang      b. Penyebut      c. Pembagi

6. Pecahan  $\frac{5}{1}$  angka manakah yang disebut penyebut dalam pecahan.....

- a. 5      b. 12      c. 8

7. Daerah yang diarsir pada gambar dibawah adalah....



- a.  $\frac{1}{4}$       b.  $\frac{1}{4}$       c.  $\frac{4}{4}$

8. Daerah yang diarsir pada gambar dibawah menunjukkan pecahan....



- a.  $\frac{5}{8}$       b.  $\frac{7}{8}$       c.  $\frac{1}{8}$

9. Daerah yang diarsir pada gambar dibawah menunjukkan pecahan....



a.  $\frac{5}{6}$

b.  $\frac{1}{6}$

c.  $\frac{3}{7}$

10. Daerah yang diarsir pada gambar dibawah menunjukkan pecahan...



a.  $\frac{1}{2}$

b.  $\frac{3}{4}$

c.  $\frac{1}{4}$

11. Jumlahkanlah pecahan  $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{5}{6}$

b.  $\frac{3}{8}$

c.  $\frac{3}{4}$

12. Jumlahkanlah pecahan berikut  $\frac{1}{8} + \frac{1}{8} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{2}{4}$

b.  $\frac{1}{8}$

c.  $\frac{1}{8}$

13. Jumlahkan pecahan  $\frac{2}{6} + \frac{1}{6} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{3}{6}$

b.  $\frac{2}{6}$

c.  $\frac{1}{6}$

14. Jumlahkan pecahan  $\frac{1}{5} + \frac{1}{5} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{2}{5}$

b.  $\frac{1}{5}$

c.  $\frac{5}{6}$

15. Jumlahkan pecahan  $\frac{1}{9} + \frac{2}{9} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{4}{9}$

b.  $\frac{6}{9}$

c.  $\frac{8}{9}$

16. Kurangkanlah pecahan  $\frac{5}{5} - \frac{2}{5} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{3}{5}$

b.  $\frac{4}{5}$

c.  $\frac{1}{5}$

17. Kurangkanlah pecahan  $\frac{7}{8} - \frac{4}{8} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{8}{8}$

b.  $\frac{6}{8}$

c.  $\frac{3}{8}$

18. Kurangkanlah pecahan  $\frac{7}{7} - \frac{2}{7} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{1}{7}$

b.  $\frac{5}{7}$

c.  $\frac{5}{6}$

19. Kurangkanlah pecahan  $\frac{9}{9} - \frac{2}{9} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{3}{9}$

b.  $\frac{4}{9}$

c.  $\frac{1}{3}$

20. Kurangkanlah pecahan  $\frac{5}{9} - \frac{3}{9} = \dots\dots\dots$

a.  $\frac{2}{9}$

b.  $\frac{5}{9}$

c.  $\frac{6}{9}$

kunci jawaban *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok control

1. B
2. A
3. A
4. B
5. B
6. B
7. A
8. A
9. A
10. C
11. C
12. B
13. C
14. B
15. A
16. A
17. C
18. B
19. C
20. A



**Lampiran Skor Nilai Kelas Kontrol**



No	Nama Murid	Nilai
1	Kurniawan	70
2	Marselis	60
3	Levi	65
4	Susan	75
5	Meldi Marajuni	50
6	Meldo Marajuni	77
7	Gerald Manuel	80
8	Tiara Anggraeni	80
9	Irvan Gazali	62
10	Muh Syawal	67
11	Muh Rifkhyansyah	80
12	Muh Haerul	73
13	Muh Alfa	70
14	Melqi	61

15	Muh Naufal	62
16	Elsa Magalik	67
17	Yuni	78
18	Rita	65
19	Jeins Myfrin	80
20	Muh arifin	75
21	Fariq	90
22	Michael	62
23	Royita	70
24	Rasti Siape	64
25	Sherly Tulak	79
26	Muh Rafli	55
27.	Daniel Tomana	85
28	Mutmainah	60
29	Suryani	74
30	Muh Fathir	72
Jumlah		2.108

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum x_i = 2.108$  sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{2.108}{30}$$

$$\bar{x} = 70,26$$

Sedangkan untuk data hasil belajar murid pada kelas eksperimen sebagai berikut :

**Lampiran Skor Nilai kelas eksperimen**

No	Nama Murid	Nilai
1	Aiman Ryzki	78
2	Fitri Killa	85
3	Reski Margareth	95
4	Daveens Komala	75
5	Syifira Salsabila	68
6	Muh Arham	78
7	Muh Rangga	87
8	Nur faisa	85
9	Muh Fauzan	90
10	Andi Alifia	80





11	Friska Feriyanti	85
12	Gita Kartika	80
13	Yeseskiel	95
14	Putri Angraeni	75
15	Yunita Indah	88
16	Suci Lestari	87
17	Risdawati	95
18	Muh Rhidwan	85
19	Williams M	75
20	Amanda Aprilia	85
21	Arjun Paembonan	76
22	Andika Faiz	80
23	Amelia Putri	97
24	Aisyah	95
25	Nurul Rahmawati	87
26	Muh Firmansyah	95
27	Andi Muammar	89
28	Jennifer Mbano	85
29	Fahri Bharuddin	75
30	Difita	63
31	Alfarezy	75

32	Libra	70
Jumlah		2.658

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum xi = 2.658$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 32. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{2.658}{32}$$

$$\bar{x} = 83,06$$

Setelah menghitung nilai rata-rata dari kedua model yang telah diterapkan maka dihitunglah nilai variansi dan standar deviasainya segai berikut :

**Lampiran Data Variansi Dengan Kelas Kontrol**

<i>I</i>	<i>Xi</i>	<i>X</i>	<i>(xi-x)</i>	<i>(xi-x)2</i>
Kurniawan	70	70,26	-0,26	0,0678
Marselis	60	70,26	-10,26	105,2676
Levi	65	70,26	-5,26	27,6676

Susan	75	70,26	4,74	22,4676
Meldi Marajuni	50	70,26	-20,26	410,4676
Meldo Marajuni	77	70,26	6,74	45,4276
Gerald Manuel	80	70,26	9,74	94,8676
Tiara Anggraeni	80	70,26	9,74	94,8676
Irvan Gazali	62	70,26	-8,26	68,2276
Muh Syawal	67	70,26	-3,26	10,6276
Muh Rifkhyansyah	80	70,26	9,74	94,8676
Muh Haerul	73	70,26	2,74	7,5076
Muh Alfa	70	70,26	-0,26	0,0678
Melqi	61	70,26	-9,26	85,7476
Muh Naufal	62	70,26	-8,26	68,2276
Elsa Magalik	67	70,26	-3,26	10,6276
Yuni	78	70,26	7,74	59,9076
Rita	65	70,26	-5,26	27,6676

Jeins Myfrin	80	70,26	9,74	94,8676
Muh arifin	75	70,26	4,74	22,4676
Fariq	90	70,26	19,74	389,6676
Michael	62	70,26	-8,26	68,2276
Rovita	70	70,26	-0,26	0,0678
Rasti Siape	64	70,26	-6,26	39,1876
Sherly Tulak	79	70,26	8,74	76,3876
Muh Rafli	55	70,26	-15,26	232,8676
Daniel Tomana	85	70,26	14,74	217,2676
Mutmainah	60	70,26	-10,26	105,2676
Suryani	74	70,26	3,74	13,9876
Muh Fathir	72	70,26	1,74	3,0276
<b>Jumlah</b>				<b>2.497,8686</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum i = (x_i - x)^2 = 2.497,8686$ , maka untuk mencari nilai varians sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{2.497,8686}{30-1}$$

$$S^2 = 86,1334$$

Maka nilai standar deviasi dari kelas kontrol tersebut adalah akar dari nilai variansi tersebut sebagai berikut :



$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

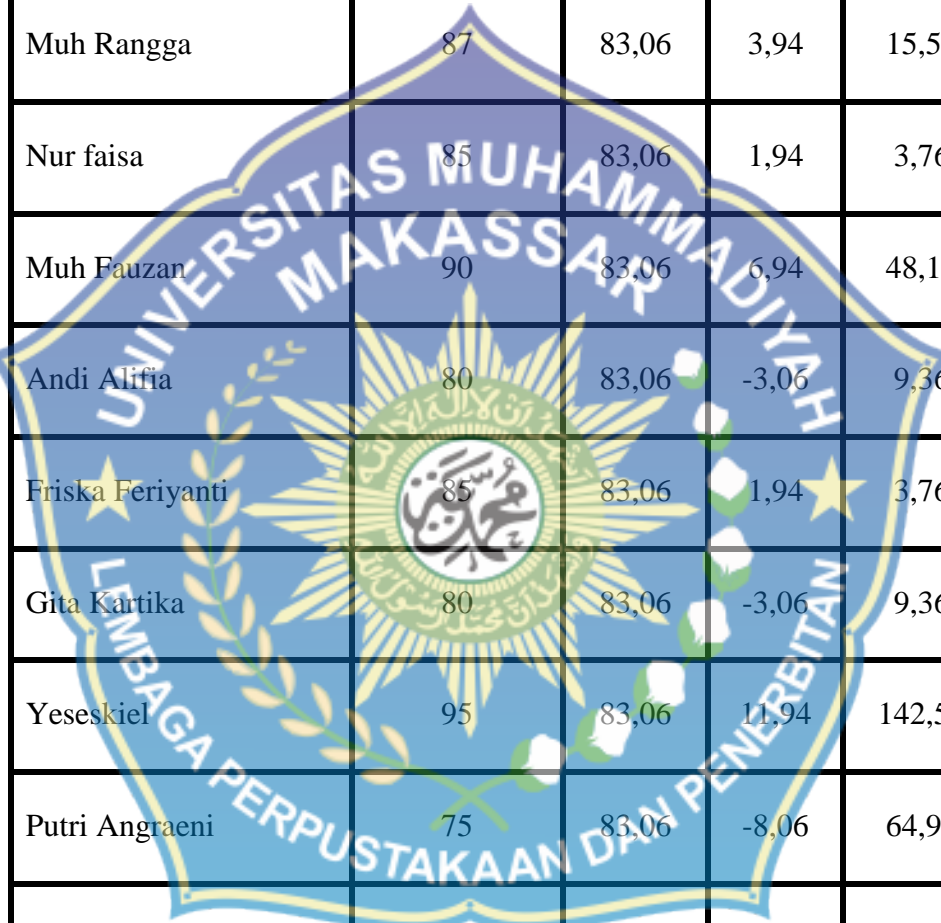
$$S = \sqrt{86,1334}$$

$$S = 9,28$$

Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai variansi dan standar deviasinya sebagai berikut :

**Lampiraan Data Variansi Kelas Eksperimen**

<i>I</i>	<i>X<sub>i</sub></i>	<i>X</i>	<i>(x<sub>i</sub>-x)</i>	<i>(x<sub>i</sub>-x)<sup>2</sup></i>
Aiman Ryzki	78	83,06	-5,06	25,6036
Fitri Killa	85	83,06	1,94	3,7636
Reski Margareth	95	83,06	11,94	142,5636



Daveens Komala	75	83,06	-8,06	64,9636
Syifira Salsabila	68	83,06	-15,06	226,8036
Muh Arham	78	83,06	-5,06	25,6036
Muh Rangga	87	83,06	3,94	15,5236
Nur faisa	85	83,06	1,94	3,7636
Muh Fauzan	90	83,06	6,94	48,1636
Andi Alifia	80	83,06	-3,06	9,3636
Friska Feriyanti	85	83,06	1,94	3,7636
Gita Kartika	80	83,06	-3,06	9,3636
Yeseskiel	95	83,06	11,94	142,5636
Putri Angraeni	75	83,06	-8,06	64,9636
Yunita Indah	88	83,06	4,94	24,4036
Suci Lestari	87	83,06	3,94	15,5236
Risdawati	95	83,06	11,94	142,5636
Muh Rhidwan	85	83,06	1,94	3,7636

Williams M	75	83,06	-8,06	64,9636
Amanda Aprilia	85	83,06	1,94	3,7636
Arjun Paembonan	76	83,06	-7,06	49,8436
Andika Faiz	80	83,06	-3,06	9,3636
Amelia Putri	97	83,06	13,94	194,3236
Aisyah	95	83,06	11,94	142,5636
Nurul Rahmawati	87	83,06	3,94	15,5236
Muh Firmansyah	95	83,06	11,94	142,5636
Andi Muammar	89	83,06	5,94	35,2836
Jennifer Mbano	85	83,06	1,94	3,7636
Fahri Bharuddin	75	83,06	-8,06	64,9636
Difita	63	83,06	-20,06	402,4036
Alfarezy	75	83,06	-8,06	64,9636
Libra	70	83,06	-13,06	170,5636
<b>Jumlah</b>				<b>2.337,8752</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum (x_i - \bar{x})^2 = 2.337,8752$ , maka untuk mencari nilai varians sebagai berikut :

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$s^2 = \frac{2.337,8752}{32-1}$$

$$s^2 = 75,4143$$

Maka nilai standar deviasi dari kelas eksperimen tersebut adalah akar dari nilai variansi tersebut sebagai berikut :

$$S = \sqrt{75,4153}$$

$$S = 8,68$$

Berdasarkan tes hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae pada kelas eksperimen yang telah diajar dengan menggunakan media kartu domino dan kelas kontrol dengan tanpa menggunakan media kartu domino, maka diperoleh hasil analisis statistik deskriptif yang memberikan gambaran umum perbandingan hasil penelitian.











## RIWAYAT HIDUP



JUMRIATI N, Lahir di Wasuponda pada tanggal 5 februari 1994, dari pasangan Ayahanda Nopa dan Ibunda Kone. Pertama kali menginjak dunia pendidikan pada Sekolah Dasar (SD) tepat di SDN 251 Pae-Pae dan lulus pada tahun 2007 . Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama(SMP) tepatnya di SMP Negeri 1 Wasuponda dan lulus pada tahun 2010. Dan pada tahun yang sama juga penulis kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Wasuponda dan lulus pada tahun 2013.

Alhamdulillah pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada akhir studi penulis melakukan penelitian yang berjudul “ Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Melalui Kartu Domino dan Tanpa Kartu Domino Kelas III SD Negeri 251 Pae-Pae Kabupaten Luwu Timur”