

**PENGUNAAN MEDIA DOMINO TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN SISWA KELAS IV SDN 045
PADANG ALIPAN**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGUNAAN MEDIA DOMINO TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN SISWA KELAS IV SDN 045
PADANG ALIPAN**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*



- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurhasana Rugani

NIM : 18 0205 0097

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 18 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



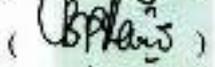
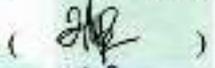
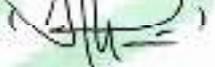
Siti Nurhasana Rugani
NIM. 18 0205 0097

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penggunaan Media Domino terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan* yang ditulis oleh *Siti Nurhasana Rugani* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *18 0205 0097*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *05 Oktober 2023* M bertepatan dengan *20 Rabiul Awal 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 6 Oktober 2023
20 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Nurwahida, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Hishullah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 197910112011011003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul "*Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan*".

Yang ditulis oleh :

Nama : Siti Nurhasana Rugani

Nim : 18 0205 0097

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dra. Hj. Nursyamsi., M.Pd.I.
NIP.196307101995032001

Pembimbing II



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2001078701

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp :-

Hal :-

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_
Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Siti Nurhasana Rugani
NIM : 18 0205 0097
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar
Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas
IV SDN 045 Padang Alipan.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dra. Hj. Nursyamsi., M.Pd.I.
NIP.196307101995032001

Pembimbing II



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2001078701

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa SDN 045 Padang Alipan” Setelah melalui proses panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd., selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi (PGMI), dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris prodi (PGMI) yang senantiasa membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
4. Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. Selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Hisbullah, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan penulis tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

6. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd. dan Ibu Ika Murdika, S.Pd. Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
7. Ibu Rante Siang, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 045 Padang Aliapan, Ibu Ratna Rendi, S.Pd. Selaku guru wali kelas IV SDN 045 Padang Aliapan, serta Seluruh Bapak/Ibu Guru, Staf/Pegawai, serta siswa siswi yang telah berkenan bekerja sama dan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Terkhusus kepada orang tuaku tercinta ayahanda Drs. Rugani Ngalle, M.Si. dan Almarhumah Ibunda Jumallo, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang.
9. Kepada Kakak-Kakak ku Tercinta, Sakral Wijaya Saputra, S.Ip, M.Tr.Ap., Siti Indrasari, Amd.Keb., dan Annisa Febrianti, S.pd. yang selalu memotivasi dan membantu saya dengan penuh kasih sayang.
10. Kepada teman-teman saya Nurqalbi, S.Pd., Windiyanti, S.Pd., Nur Afifah, S.Pd. dan yang lainnya, sebagai tempat saya bertanya dan telah membantu saya dengan tulus dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari harapan yang diinginkan, maka dari itu penulis mengharapkan kepada segenap pembaca untuk memberikan masukan, kritikan dan sarannya untuk penulis jadikan referensi untuk karya yang akan datang. Jika dalam penulisan skripsi ini penulis ada kata-kata yang tidak berkenan dihati maka sebagai manusia biasa memohon maaf yang sebenar-benarnya. Akhir kata kepada Allh swt, penulis bersyukur dan semoga

bantuan semua pihak mendapat ridho dan bernilai ibadah disisi Allah swt. Serta mendapat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, amiin. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi agama, nusa, dan bangsa.

Palopo, 18 Juli 2023
Penyusun

Siti Nurhasana Rugani
18 0205 0097



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ()

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اِيو	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauła*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ...َ ي	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-ḥaqq*
نُعِمْ : *nu'ima*
عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun

huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزُّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penelitian kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata , istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa

Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله دِينُ اللهُ *dinullāh* اللهُ بِا *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *Hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan

huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd

Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt = subhanahuwataala

saw = shallallahu,,alaihiwassallam

as = Alaihias,, alaihiwasallam

H = Hijriah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

L = Lahir Tahun (Untuk orang yang masih hidup saja)

W = Wafattahun

(QS.../.) = (QS Al-Isra/70)

HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR AYAT.....	xx
DAFTAR HADITS.....	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Peneliti	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
B. Deskripsi Teori.....	11
C. Kerangka Pikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Subjek Penelitian.....	22
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
D. Teknik Pengumpulan Data.....	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	26

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah/58:11	1
Kutipan Ayat Al-Qur'an Surah Al-Alaq/96:1-5	4



DAFTAR HADITS

Hadits Riwayat Ibnu Majjah 2



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Tes Peserta Didik Siklus I	23
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Tes Peserta Didik Siklus II	23
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	24
Tabel 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	25
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Pendidik Dan Peserta Didik.....	26
Tabel 3.6 Kategorisasi Tingkat Keberhasilan Dalam Pembelajaran.....	28
Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus	29
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I.....	35
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	36
Table 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II.....	42
Table 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	42
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	43
Tabel 4.7 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	45
Tabel 4.8 Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I Sampai Dengan Siklus II	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran Kartu Domino.....	14
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	19
Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin.....	21
Gambar 4.1 Grafik Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	44
Gambar 4.2 Grafik Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	46
Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I sampai dengan Siklus II.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

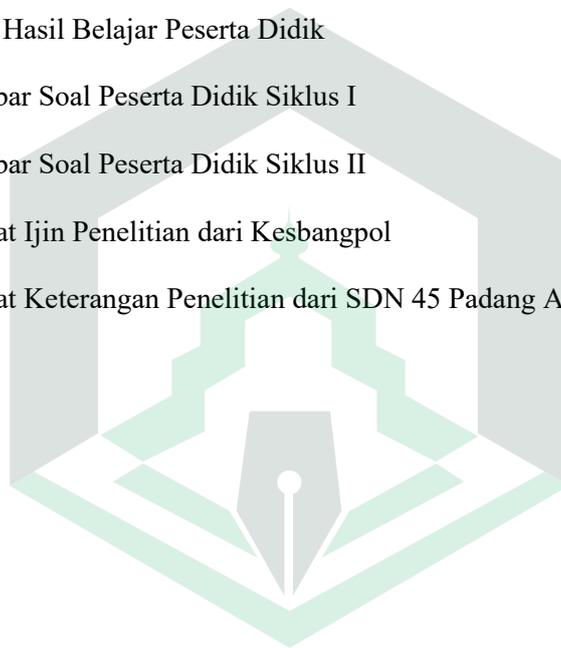
Lampiran 7 Data Hasil Belajar Peserta Didik

Lampiran 8 Lembar Soal Peserta Didik Siklus I

Lampiran 9 Lembar Soal Peserta Didik Siklus II

Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol

Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian dari SDN 45 Padang Alipan



ABSTRAK

Siti Nurhasana R. 2023, "*Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan.*" Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
Pembimbing (I) Nursyamsi, Pembimbing (II) Hisbullah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Khususnya pada materi perkalian, peserta didik kelas IV masih belum hafal perkalian. Hal ini disebabkan karena guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik bosan sehingga sulit memahami pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media domino.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 19 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 045 Padang Alipan pada. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, observasi aktivitas belajar peserta didik dan guru, serta tes hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media domino dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tampak pada tingkat hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan nilai awal peserta didik yang diperoleh pada tahap prasiklus yaitu ketuntasan klasikal peserta didik yang hanya mencapai 21% dengan nilai rata-rata hanya 46,84 mengalami peningkatan dari siklus I dimana nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 71,84 dengan persentase ketuntasan klasikal 57% kemudian meningkat pada siklus II yang memperoleh nilai rata-rata 84,52 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 89%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik pun ikut mengalami peningkatan.

Kata kunci : *Media Domino, Hasil Belajar Siswa, Matematika.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses memfasilitasi pembelajaran, perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kebiasaan, dan pengembangan pribadi. Sebagaimana UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 (1) yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹ Maka dari itu, pendidikan merupakan hal mutlak yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Sebagaimana yang terdapat dalam QS Al Mujadalah/ 58:11 :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹ ‘Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 : *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1)*’.

Terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.²

Penafsiran Dr. Ahmad Asy Syarbashiy mengenai ayat diatas yaitu manusia yang berilmu pengetahuan, dan mampu memahami Allah dengan pengertian yang utuh akan dijadikan Allah pemimpin kehidupan bagi diri dan anak zamannya. Karunia ilmu pengetahuan tersebut disertai pula dengan karunia yang berupa akal sempurna. Allah memuliakan manusia dengan pemberian akal, yang dengan akal itu diharapkan manusia bisa mentafakhuri (merenungkan) dirinya, guna memahami tanda-tanda kekuasaannya.³

Rasulullah Saw bersabda :

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ شَيْبَرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضَعَ الْعِلْمَ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْحَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ (رواه ابن ماجه)

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Mizan Media Utama,2011).

³ Syarbashiy, Dr. Ahmad Asy, *Pesan-Pesan Rahasia Dalam Al-Quran Vol.1* (Jakarta: Miqrat, 2016).

Artinya :

Hisyam bin ‘Ammar menceritakan kepada kami, Hafs bin Sulaiman menceritakan kepada kami, Katsir bin Syindzir menceritakan kepada kami dari Muhammad bin Syirin, dari Anas bin Malik berkata, Rasulullah SAW. bersabda : “Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, dan orang yang meletakkan ilmu pada selain ahlinya bagaikan menggantungkan permata mutiara dan emas pada babi hutan”. (HR. Ibnu Majjah).⁴

Pencapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh faktor yang memastikan proses pembelajaran berjalan optimal. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diamati melalui perubahan sikap serta hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik menguasai materi setelah mengikuti aktivitas belajar, prestasi yang dihasilkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan dievaluasi dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu sesuai standar yang telah disepakati oleh lembaga pendidikan yang berwenang.⁵

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat didukung oleh penggunaan media yang tepat. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.⁶

⁴ Sunan Ibnu Majjah , *Kitab Al-Ilmi, Bab Keutamaan Ulama' dan Anjuran Mencari Ilmu*, (Berit: Dar Al Fikri, Jilid 1, 2001), h.183.

⁵ Moh Zaiful Rosyid, Mustajab, and Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 1st edn (Literasi Nusantara, 2019).

⁶ Mustofa Abi Hamid and others, *Media Pembelajaran*, 1st edn (Yayasan Kita Menulis, 2020).

Media pembelajaran sangat penting dalam proses mentrasfer ilmu, sebagaimana dijelaskan dalam QS Al-Alaq/96:1-5 :

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahannya :

- 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”⁷

Dari ayat tersebut, Allah Swt menjelaskan, dalam proses pembelajaran atau memberikan pengetahuan melalui kalam, yang artinya suatu perantara.pesan-pesan dalam surah Al-Alaq dapat dihubungkan dengan pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan. Media pembelajaran bertindak sebagai perantara yang membantu menyampaikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi juga memiliki potensi untuk memacu motivasi peserta didik dalam belajar secara interaktif dan lebih aktif di dalam kelas. Dengan demikian, interaksi balik antara pendidik dan peserta didik dapat terwujud. ⁸ perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran

⁷ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Mizan Media Utama,2011).

⁸ Nurul Audie, ‘Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik’, *Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (2019).

matematika, sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajarannya, ini disebabkan peserta didik memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika merupakan merupakan pelajaran yang sukar dipahami peserta didik. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika, sehingga mempengaruhi kurangnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Fenomena menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, guru cenderung jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran dengan seadanya dan kurang efektif. Penggunaannya kurang memikat minat peserta didik karena kurang memperhatikan aspek seperti pepaduan warna, proporsi ukuran, dan kemas yang kurang optimal. Kondisi semacam ini menyebabkan pembelajaran matematika menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan, sehingga kurang memberikan hasil maksimal dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika.⁹ Hal yang harus dilakukan guru untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

Berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan di SDN 045 Padang Alipan pada tanggal 11 Agustus 2022, ditemukan bahwa masalah yang muncul adalah kurangnya hasil belajar peserta didik terkhusus pada pembelajaran matematika. Lebih lanjut guru menjelaskan bahwa peserta didik kelas IV di SDN

⁹ Noening Andrijati, 'Penerapan ,Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD', *Jurnal Pendidikan Penelitian*, 31 (2020).

045 Padang Alipan belum terlalu mahir dalam materi perkalian yang merupakan dasar dalam pembelajaran matematika, sehingga berpengaruh pada hasil belajar matematika peserta didik yang cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran lain. Dimana KKM yang harus dicapai yaitu 70, sedangkan nilai rata-rata peserta didik yaitu 60 kebawah. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan, disampaikan bahwa guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. selain itu, metode yang selalu digunakan adalah metode ceramah, yang dalam prosesnya guru menjelaskan tentang rumus, memberikan contoh soal, kemudian memberikan soal latihan. Hal ini menjadikan guru sebagai pusat dalam pembelajaran, yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dengan penggunaan metode yang berulang.

Peneliti mencoba untuk menerapkan media domino. Dalam penerapannya ,siswa secara berkelompok berlomba mengumpulkan poin dengan memainkan permainan menggunakan media domino. Lewat media tersebut, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat pula.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media domino dalam pembelajaran matematika materi perkalian ?
2. Bagaimakah peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media domino dalam pembelajaran matematika materi perkalian siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media domino dalam pembelajaran matematika materi perkalian.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media domino dalam pembelajaran matematika materi perkalian.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan akan memberi manfaat yang berharga dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan serta referensi akademik mengenai bahasan Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penggunaan media domino dapat menciptakan suasana baru dalam belajar matematika agar menjadi menarik dan tidak berlangsung membosankan, serta menciptakan hasil belajar yang lebih baik.
- b. Bagi Guru, penggunaan media domino dapat menjadi acuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dengan hasil yang baik.

- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran matematika.
- d. Bagi Peneliti, sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam hubungannya penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan, yakni terkait penggunaan media domino dalam menunjang proses belajar-mengajar.

1. Penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 666 Pangui Kec. Basse Sang’Tempe Kab. Luwu” ditulis oleh Angsar (2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Static Group Comparison Design*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan riset lapangan (*Field Riset*).¹⁰ Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menguji penggunaan suatu media terhadap hasil belajar matematika. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan serta jenis penelitian yang dilakukan.

2. Penelitian yang ditulis oleh Danang Fatkhul Muslim (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang”. Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, wawancara,

¹⁰ Angsar, ‘Efektivitas Penggunaan Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 666 Pangui Kec. Basse Sang’Tempe Kab.Luwu’ (IAIN PALOPO, 2020).

data dokumentasi dan tes.¹¹ Adapun persamaan dari penelitian ini terletak pada variabel pada variabel, yaitu sama-sama menguji media domino terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fokus materi pembelajaran, serta jenis penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan.

3. Penelitian berjudul “Pengaruh Metode Bermain Kartu Domino Bergambar (*Science Dominoes*) Terhadap Hasil Belajar IPA Sub Pokok Bahasan Rantai Makanan Siswa Kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember” Siti Sahronih (2019).

Penulis menggunakan pola *non-randomized control group pretest-posttest design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes yang merupakan skor tes siswa berupa nilai hasil pre-test dan pro-test.¹² Adapun persamaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabel, yaitu sama-sama menguji efektivitas media domino terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus materi pembelajaran, dimana penelitian ini menggunakan materi IPA Sub Pokok Rantai Makanan, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan materi matematika.

Penelitian-penelitian diatas memiliki persamaan dengan penelitian ini, yakni pemanfaatan media yang membantu dalam menunjang proses pembelajaran, terkhusus dalam aspek motivasi serta hasil belajar. Namun terdapat pula perbedaan yang ditemukan dengan penelitian-penelitian terdahulu diatas, seperti

¹¹ Danang Fatkhul Muslim, ‘Pengembangan Media KADOBUBI (Kartu Domino Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang’ (Universitas Negeri Semarang, 2020).

¹² Siti Sahronih, ‘Pengaruh Metode Bermain Kartu Domino Bergambar (*Science Dominoes*) Terhadap Hasil Belajar IPA Sub Pokok Bahasan Rantai Makanan Siswa Kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember’ (Universitas Jember, 2019).

materi yang menjadi fokus pembelajaran, serta metode hingga teknik pengumpulan data yang diterapkan.

B. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “*tengah*”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³

Menurut Briggs dalam jurnal Ni Putu Ekayani, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association*, media pembelajaran adalah sarana komunikasi sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.¹⁴

Gerlach dan Ely dalam buku Septy Nurfadhillah mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).

¹⁴ Ni Luh Putu Ekayani, ‘Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa’, *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2017.

fotografis, atau elektronik. Untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang sangat berperan penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.¹⁶

a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

- 1) Media audio, adalah jenis media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, atau media yang hanya mengandung elemen suara seperti radio dan rekaman audio.
- 2) Media visual, merujuk pada jenis media yang hanya dapat dinikmati melalui penglihatan, tanpa melibatkan unsur suara. Contoh dari jenis media ini mencakup presentasi slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai materi cetak seperti karya seni grafis, dan lain sebagainya.

¹⁵ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. (CV jejak (jejak publisher), 2021).

¹⁶ Ramen A Purba, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

3) Media audiovisual, merupakan jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara tetapi juga unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai jenis film, dan berbagai hal lainnya.

b. Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi dalam :

1) Media dengan cakupan luas dan simultan seperti radio dan televisi. Melalui media ini, peserta didik bisa memperoleh pemahaman tentang isu-isu atau peristiwa-peristiwa terkini secara bersamaan tanpa memerlukan ruang khusus.

2) Media dengan terbatas yang ditentukan oleh batasan ruang dan waktu, seperti presentasi slide, film, video, dan lain sebagainya.

c. Berdasarkan trik atau teknik pemakainya, media dapat dibagi ke dalam :

1) Media yang dapat diatur atau disusun dengan tertib, seperti film, slide, film strip, dan transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi spesifik seperti proyektor film untuk memutar film, proyektor slide untuk menampilkan slide, dan proyektor overhead (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Keberadaan peralatan proyeksi ini sangat penting, karena tanpa alat ini, media-media semacam itu tidak dapat dipresentasikan secara efektif.

2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut S. Gerlach dan P. Ely, fungsi media dalam pembelajaran yaitu : ¹⁷

1) Bersifat fiksiatif, yaitu media yang memiliki kapasitas untuk merekam, menyimpan, dan nantinya memperlihatkan kembali suatu objek atau kejadian.

¹⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009).

- 2) Bersifat Manipulatif, yang berarti media yang mampu mengulang kembali objek atau peristiwa dengan beragam manipulasi, seperti mengubah ukuran, mengubah kecepatan mengubah warna, dan bahkan bahkan mengulang penyajian. Ini memungkinkan berbagai penyesuaian agar materi tersebut dapat dihadirkan di dalam lingkungan kelas.
- 3) Bersifat Distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media, dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi, radio, dan surat kabar.

2. Media Domino

a. Konsep Media Domino

Media domino merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi sebuah pertanyaan pada ruas atas dan jawaban pada ruas bawah yang dikemas dengan semenarik mungkin sesuai dengan materi yang terkait. Dengan media pembelajaran domino, siswa dapat bermain sambil belajar.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Permainan ini akan membantu anak dalam melatih dan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Media pembelajaran dengan berbentuk kartu domino dalam hal ini, berupa soal-soal yang ditulis pada kartu yang mirip dengan kartu domino.¹⁸

¹⁸ Abdul Rosyid, 'Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri di Masjid Al-Muhajirin Banyuwaju dalam Mengerjakan Soal Matematika', 3.2 (2017), 27–28.

Menurut Suprijo (2013) mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Salah satu contoh kartu media pembelajaran adalah kartu domino, sedangkan menurut Indriana (2011) kartu domino merupakan salah satu media yang masuk dalam kategori *flashcard*.¹⁹

Bentuk kartu domino matematika tentu saja bisa dibuat dengan bervariasi sesuai dengan keinginan dan kegunaan kartu domino itu sendiri dalam pembelajaran. Beberapa contoh kartu domino matematika jenis perkalian digunakan untuk aktivitas perkalian bilangan pecahan. Ruas kiri adalah soal perkalian pecahannya dan ruas kanan adalah hasil perkalian.²⁰



Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran Kartu Domino

¹⁹ Rahayu Fitriyah Nengsih and Rochmawati, 'Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian', *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2.2 (2018).

²⁰ Eti Herawati, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu', *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1.1 (2017), 66.

b. Langkah-langkah penggunaan media domino:

- 1) Pola permainan kartu ini seperti permainan kartu domino. yang berbeda adalah yang dimuat dalam kartu berupa soal-soal dari materi yang akan digunakan.
- 2) Bila pada kartu domino nilai tiap sisi kartu ditentukan banyaknya dot (bulatan kecil), maka kartu ini, nilai tiap sisi ditentukan dari penyelesaian soal-soal.
- 3) Sisi yang berbentuk soal harus dicari dulu jawabannya setelah itu disambung dengansisi lain yang mempunyai jawaban serupa.
- 4) Bentuk kelompok siswa setiap kelompok berjumlah 4-5 siswa.
- 5) Masing-masing kelompok diberi satu set kartu domino.
- 6) Bagi habis seluruh kartu kesemua pemain secara merata.
- 7) Pemain menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada kartu yang mereka dapatkan.
- 8) Pemain yang mendapat giliran pertama membuka sebuah kartu terlebih dahulu, pemain selanjutnya mencari kartu yang di pegangnya yang memiliki sisi yang senilai dengan sisi kartu yang terbuka.
- 9) Bila pemain yang mendapat giliran tidak memiliki kartu yang sesuai, maka pemain berikutnya yang mendapat giliran.
- 10) Pemain yang menang adalah pemain yang tidak memiliki kartu lagi atau pemin yang memiliki kartu paling sedikit ketika permainan tidak dapat dilanjutkan lagi.²¹

²¹ Farid Gunandi, 'Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri', *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3.1 (2018), 93.

3. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan pencapaian yang berhasil diraih oleh peserta didik pada tingkat tertentu, yang diukur melalui, yang diukur melalui penilaian berupa angka atau huruf. Muhibbin juga menambahkan bahwa hasil belajar memiliki peran dalam menilai tingkat keberhasilan suatu program pengajaran. Keberhasilan belajar di lingkungan sekolah diukur melalui angka atau huruf sebagai indikator hasil belajar.²²

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Selanjutnya berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6).²³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap setelah menjalani proses pembelajaran.

²² Alwiyah, Dini and Imaniyati, N. 'Keterampilan Mengajar Guru dan Kesiapan Belajar Siswa Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, 3 (2018).

²³ Nurrita, T. 'Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist Syari'ah dan Tarbiyah*, 03 (2018), 171–87.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Faktor Intern (dalam diri siswa)
 - a) Faktor Jasmaniyah, yaitu : faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor Psikologis, yaitu : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor Kelelahan, yaitu : kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- 2) Faktor Ekstern (faktor luar diri siswa)
 - a) Faktor Keluarga, yaitu : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor Sekolah, yaitu : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor Masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.²⁴

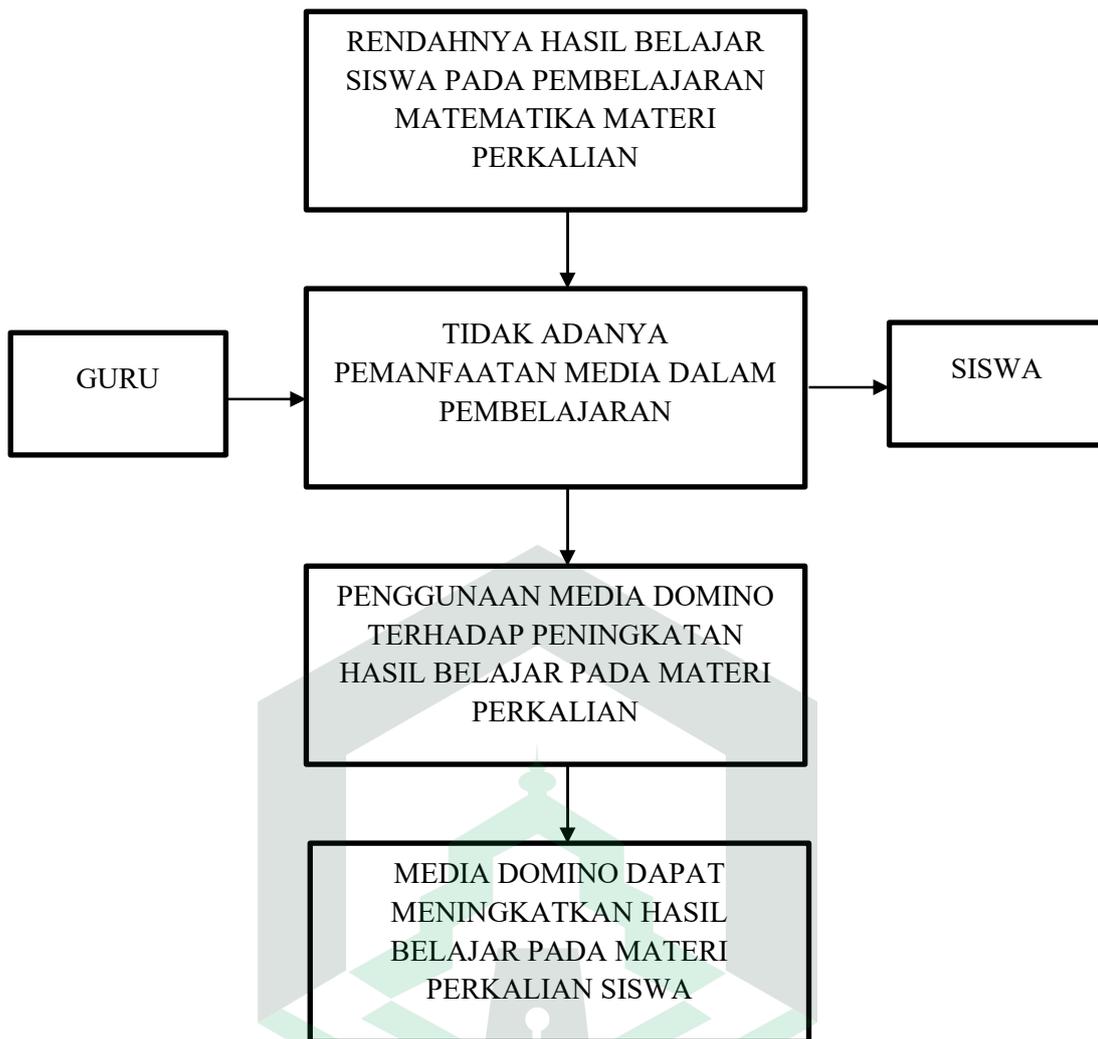
²⁴ Saputra, H.D., Ismet, F., and Andrizal, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK', *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18 (2018).

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun untuk memberikan pandangan yang lebih jelas mengenai perjalanan penelitian yang akan dijalankan, terkait dengan penguraian tahapan penelitian secara teoritis. Kerangka pikir diwujudkan dalam bentuk skema sederhana yang menggambarkan proses penyelesaian masalah yang diusulkan dalam penelitian. Skema ini menguraikan secara singkat bagaimana faktor-faktor yang muncul saling berkaitan. Dengan demikian, rangkaian keseluruhan perjalanan penelitian dapat dipahami dengan lebih tegas dan terarah.²⁵ Adapun konsep pemikiran mengenai judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media domino terhadap peningkatan hasil belajar pada materi perkalian siswa kelas IV SDN 045 Padang Alipan.

Sesuai dengan masalah yang ditemukan peneliti pada SDN 045 Padang Alipan tersebut, yaitu kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dimana siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM. Siswa kelas IV belum menghafal perkalian dengan baik, hal ini disebabkan kurang adanya variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukannya suatu media yang variatif agar dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, adapun media yang dipilih yaitu media domino.

²⁵ Made Whirartha, *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi Dan Thesis* (Yogyakarta: Andi, 2006).



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

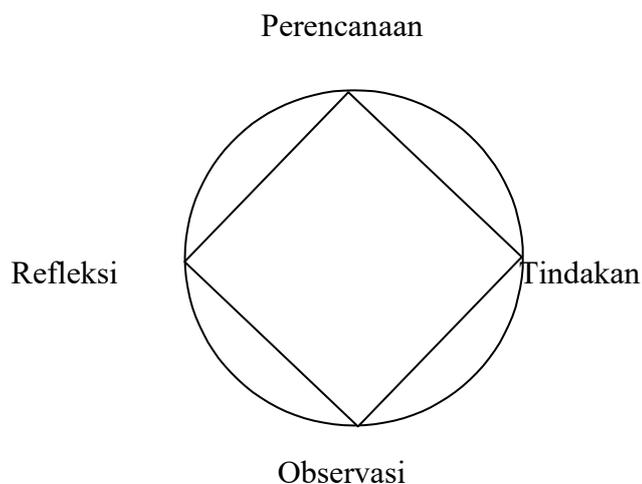
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dalam lingkungan kelas. PTK memiliki fokus untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kelas dan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dalam lingkungan kelas. PTK memiliki fokus untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kelas dan untuk meningkatkan aktivitas nyata guru dalam meningkatkan kualitas profesionalisme mereka.²⁶

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan tiap siklus menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin.

²⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin

Perencanaan merupakan tahap di mana program perbaikan dipilih berdasarkan konsep yang muncul dari peneliti, sementara tindakan adalah implementasi dari rencana yang telah dirumuskan. Observasi adalah langkah yang diambil untuk mengevaluasi efisiensi tindakan atau menghimpun informasi tentang aspek-aspek kekurangan dari langkah yang telah diambil. Sedangkan, refleksi adalah analisis yang mendalam terhadap hasil observasi, yang kemudian dapat menghasilkan program baru atau perencanaan yang lebih baik.²⁷

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 045 Padang Alipan yang berjumlah 19 orang.

²⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013).

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 045 Padang Alipan yang beralamatkan di Jl. Dr. Ratulangi, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dijadwalkan untuk dilaksanakan selama kurun waktu sekitar 1 bulan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data terkait gambaran penggunaan media pembelajaran domino dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Bentuk observasi yang digunakan mengarah pada observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menguatkan data observasi terkait gambaran penggunaan media pembelajaran domino dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Wawancara diberikan kepada guru untuk menanyakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Tes

Tes dilakukan untuk mendapatkan data terkait peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklus. Dalam penelitian ini, tes digunakan pada 2 siklus, jenis tesnya adalah tes formatif.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data awal terkait hasil belajar peserta didik. Dokumen yang dianalisis adalah daftar nilai yang dimiliki oleh guru pada kelas tersebut.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes Formatif

Tes formatif diberikan dengan maksud untuk memberikan informasi berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tes ini diberikan pada saat atau segera setelah pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Tes Siswa Siklus 1

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
3.1 Melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian.	1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	1,2,3,4,5,6.	Isian
	1.3.2 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian.	7,8,9,10.	Isian

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Tes Siswa Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal
3.1 Melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian.	1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	1,2,3,4,5.	Isian
	1.3.2 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian.	6,7,8,9,10.	Isian

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati setiap langkah-langkah selama proses pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar obserbasi aktivitas pendidik dan peserta didik oleh bantuan observer yaitu salah satu guru di SDN 045 Padang Alipan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik

Aspek	Indikator	No.
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam pembuka dan berdoa. 2) Memeriksa kehadiran peserta didik. 3) Mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran. 	1-3
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan apersepsi. 2) Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai. 3) Menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. 4) Membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. 5) Memperlihatkan media domino kepada peserta didik serta menjelaskan cara dan aturan dalam permainan. 6) Mengawasi jalannya permainan. 7) Melakukan pembahasan mengenai permainan domino yang telah dilaksanakan. 	4-10
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami,. 2) Menyimpulkan serta melakukan refleksi. 3) Memberi motivasi kepada peserta didik. 4) Menutup Pembelajaran. 	11-14

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Aspek	Indikator	No.
Kegiatan Awal	1) Menjawab salam pembuka dan berdoa. 2) Menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.	1-2
Kegiatan Inti	1) Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. 2) Merespon pertanyaan guru. 3) Maju kedepan untuk mengerjakan soal latihan. 4) Melaksanakan arahan dari guru dalam pembagian kelompok dan kumpul bersama kelompok masing-masing. 5) Mengamati dan memperhatikan penjelasan guru mengenai cara main serta aturan main permainan media domino. 6) Menjalankan permainan dengan tertib sesuai dengan aturan permainan yang telah dijelaskan guru.	3-8
Kegiatan Akhir	1) Bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas dan belum dipahami. 2) Turut merespon dalam menyimpulkan dan merefleksi materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama guru.	9-10

F. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data tentang pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik Menurut Purwanto²⁸

Kriteria Penilaian	Keterangan
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa

(individu) :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

Tt = Jumlah skor total

²⁸ Purwanto, N. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata siswa :

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

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa.²⁹

Rumus mencari persentase nilai kemampuan siswa :

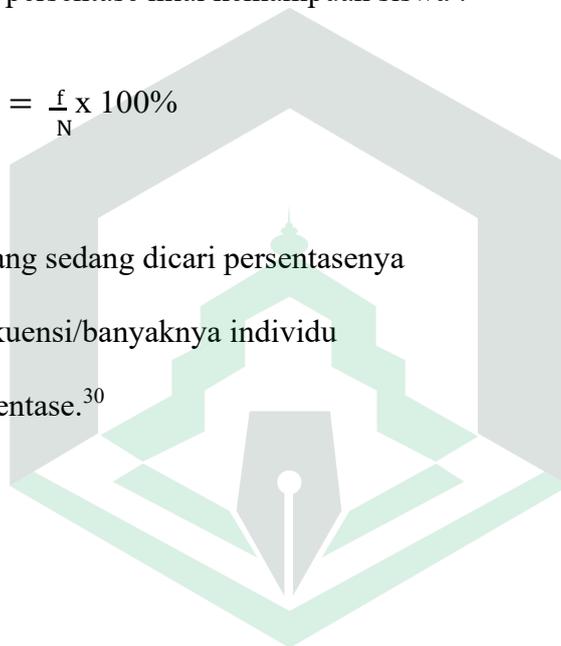
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = Angka persentase.³⁰



²⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Revisi. II (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

³⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010).

Adapun yang menjadi kategori tingkat keberhasilan dalam pembelajaran menurut Oemar Hamalik digambarkan dalam table berikut :³¹

Tabel 3.6 Kategorisasi Tingkat Keberhasilan dalam Pembelajaran

Interval	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat Kurang

³¹ Oemar Hamalik, *Teknik Pengukuran Dan Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Mandar Maju, 2014).

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran

a. Prasiklus

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menerapkan media domino, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN 045 Padang Alipan untuk mengetahui kondisi awal sebelum dilakukan penelitian. Seperti yang telah di deskripsikan pada bagian pendahuluan, bahwa masalah yang muncul adalah kurangnya hasil belajar peserta didik tekhusus pada pembelajaran matematika. Hasil belajar peserta didik sebagian besar masih memperoleh nilai dibawah KKM. Pada tahap prasiklus ini, peneliti memberikan tes awal kepada peserta didik untuk mengetahui nilai awal sebelum dimulainya tindakan.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

No.	Indikator	Keterangan
1.	Nilai rata-rata	45,84
2.	Nilai tertinggi	80
3.	Nilai terendah	10
4.	Jumlah siswa yang tuntas	4
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15
6.	Persentase ketuntasan	21%

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 19 peserta didik hanya 4 orang yang tuntas dengan persentase 21%. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 46,84. Hal ini yang membuat peneliti ingin mencoba meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dengan menggunakan media domino.

b. Siklus I

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 3 x 35 menit pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari Senin, 8 Mei 2023 adapun kegiatan yang dilakukan penulis pada siklus I adalah sebagai berikut :

1) Tahap Perencanaan

Yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP), bahan ajar, serta media domino yang akan diterapkan. Selanjutnya menyiapkan lembar observasi yang terdiri dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Mei 2023 penulis bertindak sebagai guru dibantu dengan wali kelas 4 sebagai observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Tahap ini diawali dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- (a) Guru terlebih dahulu bertanya kepada peserta didik “siapa yang bisa melakukan penjumlahan berulang? Berapa $4+4+4$?”. Kemudian mengaitkannya dengan perkalian.
- (b) Guru menjelaskan materi pembelajaran (arti perkalian sebagai penjumlahan berulang).
- (c) Guru meminta peserta didik yang bersedia untuk maju kedepan mengerjakan soal latihan dan meminta yang lainnya untuk memperhatikan temannya.
- (d) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.
- (e) Guru memperlihatkan media domino yang telah disediakan.
- (f) Guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok, karena peserta didik berjumlah 19 orang, maka 3 kelompok masing-masing berjumlah 5 orang dan 1 kelompok berjumlah 4 orang.
- (g) Guru membagikan kartu domino kepada tiap kelompok dan menjelaskan cara bermain serta aturan main media domino.
- (h) Guru mengawasi jalannya permainan.

(i) Guru melakukan pembahasan serta menentukan pemenang permainan dari tiap kelompok dan menjelaskan bahwa masing-masing pemenang pada tiap kelompok akan di satukan kembali dalam satu kelompok pada permainan berikutnya, dan seterusnya sampai pada babak final yaitu pada permainan ke 4, dimana masing-masing pemenang yang memenangkan permainan pada babak final tersebut akan mendapatkan hadiah.

3) Kegiatan Penutup

Pendidik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan hari ini, kemudian menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah lalu mengarahkan peserta didik untuk merapikan dan mengatur kembali tempat duduknya setelah melaksanakan pembelajaran.

b) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 8 Mei 2023. penulis masih bertindak sebagai guru dibantu dengan wali kelas 4 sebagai observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

(1) Kegiatan Pendahuluan

Diawali dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru mengingatkan kembali mengenai materi sebelumnya dan melakukan tanya jawab.
- (b) Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan memberi contoh melalui permasalahan sehari-hari dan mengaitkannya perkalian.
- (c) Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca soal cerita pada buku dan mengajak peserta didik untuk menyelesaikan masalah pada soal cerita tersebut.
- (d) Pendidik meminta peserta didik yang bersedia untuk maju kedepan untuk memaparkan hasil kerja soal cerita pada buku dan meminta peserta didik yang lain untuk memperhatikan temannya.
- (e) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.
- (f) Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Peserta didik yang sebelumnya memenangkan permainan pada tiap kelompok dijadikan satu kelompok dan kelompok lainnya dibagi secara acak.
- (g) Guru mengingatkan kembali cara bermain serta aturan permainan kartu domino.
- (h) Guru membagikan kartu domino kepada masing-masing kelompok.
- (i) Guru mengawasi jalannya permainan.
- (j) Guru melakukan pembahasan serta menentukan pemenang permainan dari tiap kelompok.
- (k) Guru membagikan lembar soal siklus I kepada peserta didik.

(3) Kegiatan Penutup

Pendidik menyimpulkan pembelajaran telah dilaksanakan hari ini, kemudian menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah lalu mengarahkan siswa untuk mengatur dan merapikan kembali tempat duduknya masing-masing setelah melaksanakan pembelajaran.

3) Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data yang akurat dengan bantuan lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik yang telah disediakan. Adapun hasil pengamatan dapat diuraikan sebagai berikut :

(a) Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I

Pertemuan	Skor Yang Diperoleh	Kategori
I	64	Cukup
II	77	Baik

Dari tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 64 dengan kategori cukup, sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 77 dengan kategori baik. Aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan antara pertemuan pertama dan kedua, dari kategori cukup menjadi baik namun

belum maksimal. Dari hasil evaluasi tersebut akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi yang akan dilakukan pada siklus II.

(b) Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Pertemuan	Skor Yang Diperoleh	Kategori
I	50	Cukup
II	66	Cukup

Berdasarkan data aktivitas belajar peserta didik pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa pada pertemuan I memperoleh skor 50 dengan kategori cukup, dan pertemuan II memperoleh skor 66 dengan kategori cukup. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I ini perlu ditingkatkan.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, siklus I ini masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya:

- Peserta Didik masih belum berani bertanya, menjawab pertanyaan serta belum aktif dalam merespon guru.
- Peserta Didik masih banyak bermain selama proses pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru.

- Peserta didik dalam melaksanakan permainan kartu domino masih kurang tertib dan belum terbiasa.

b. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan, maka dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Sama seperti siklus I, siklus II terdiri dari dua pertemuan. pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari Senin, 15 Mei 2023. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I, yaitu terdiri dari : tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Tahap Perencanaan

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang telah dideskripsikan pada refleksi siklus I, pada tahap perencanaan siklus II ini dilakukan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Adapun hal yang perlu diperbaiki yaitu :

- Peserta Didik masih belum berani bertanya, menjawab pertanyaan serta belum aktif dalam merespon guru, sehingga keterampilan guru dalam memotivasi dan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.
- Peserta Didik masih banyak bermain selama proses pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga guru hendaknya mengontrol Peserta Didik agar lebih fokus memperhatikan materi yang dijelaskan. Menyuruh peserta didik mencatat materi yang telah dijelaskan.

- Peserta didik dalam melaksanakan permainan kartu domino masih kurang tertib dan belum terbiasa, sehingga guru perlu meningkatkan keterampilan dalam memberi arahan serta mengontrol peserta didik.
- Untuk guru, manajemen waktu serta cara penyajian materi masih perlu diperbaiki.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Agustus 2023 sama seperti siklus I, penulis masih bertindak sebagai guru dibantu dengan wali kelas 4 sebagai observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

(1) Kegiatan Pendahuluan

Diawali dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran. Mengkondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran, lalu memberikan mini games kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai perkalian dengan tiga bilangan berurutan.
- (b) Guru mengarahkan peserta didik yang bersedia untuk maju kedepan mengerjakan soal latihan.

- (c) Guru meminta peserta didik yang bersedia untuk maju kedepan memaparkan soal latihan pada buku yang telah dikerjakan dan meminta yang lainnya untuk memperhatikan temannya
- (d) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.
- (e) Guru memperlihatkan media domino dan mengingatkan kembali cara dan aturan permainan kartu domino.
- (f) Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Peserta didik yang sebelumnya memenangkan permainan pada tiap kelompok dijadikan satu kelompok dan kelompok lainnya dibagi secara acak.
- (g) Guru membagikan kartu domino pada tiap kelompok, permainan dimulai, dan guru mengawasi jalannya permainan.
- (h) Guru melakukan pembahasan serta menentukan pemenang permainan dari tiap kelompok.

(3) Kegiatan Penutup

Guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan hari ini, kemudian menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah lalu mengarahkan peserta didik untuk merapikan dan mengatur kembali tempat duduknya setelah melaksanakan pembelajaran.

b) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 15 Mei 2023 penulis masih bertindak sebagai guru dibantu dengan wali kelas 4 sebagai observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

(1) Kegiatan Pendahuluan

Masih diawali dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran. Mengkondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran, lalu memberikan mini games kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya dan melakukan tanya jawab.
- (b) Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai cara mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka sampai tiga angka.
- (c) Guru meminta peserta didik yang bersedia untuk maju kedepan mengerjakan soal latihan dan meminta yang lainnya untuk memperhatikan.
- (d) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.
- (e) Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Peserta didik yang sebelumnya memenangkan permainan pada tiap kelompok dijadikan satu kelompok dan kelompok lainnya dibagi secara acak.

- (f) Guru mengingatkan kembali cara bermain serta aturan permainan kartu domino.
- (g) Guru membagikan kartu domino kepada masing-masing kelompok. Permainan dimulai, guru mengawasi jalannya permainan.
- (h) Guru melakukan pembahasan serta menentukan pemenang permainan dari tiap kelompok. Masing-masing pemenang pada tiap kelompok diberikan reward pada babak final di permainan ke empat ini.
- (i) Guru membagikan lembar soal untuk siklus II.

(3) Kegiatan Penutup

Guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan hari ini, kemudian menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah lalu mengarahkan peserta didik untuk merapikan dan mengatur kembali tempat duduknya setelah melaksanakan pembelajaran.

3) Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data yang akurat dengan bantuan lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik yang telah disediakan. Adapun hasil pengamatan dapat diuraikan sebagai berikut :

(a) Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

Pertemuan	Skor Yang Diperoleh	Kategori
I	87	Baik
II	95	Baik Sekali

Pada tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa skor yang di peroleh pada pertemuan pertama yaitu 87 dengan kategori baik sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 95 dengan kategori sangat baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa skor aktivitas guru pada siklus II ini meningkat dan sudah dapat dikatakan maksimal.

(b) Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Pertemuan	Skor Yang Diperoleh	Kategori
I	88	Baik
II	96	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dilihat bahwa skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus II ini sudah meningkat dengan baik, dimana pada pertemuan I memperoleh skor 88 dengan kategori baik dan pertemuan kedua memperoleh skor 96 dengan kategori baik sekali.

4) Tahap Refleksi

Peneliti telah memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya. pembelajaran matematika dengan media domino pada siklus II ini telah berhasil sesuai harapan, aktivitas dan hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dengan baik, sehingga pembelajaran tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

2. Peningkatan Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Siklus I

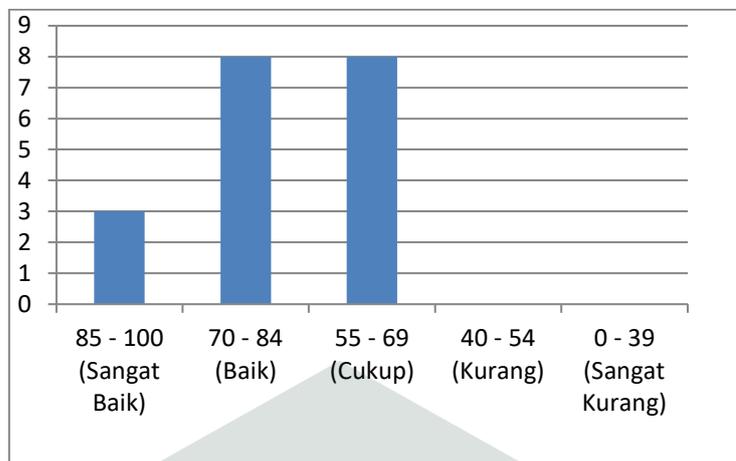
Hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik setelah diterapkannya media domino pada pada siklus I dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Indikator	Keterangan
1.	Nilai rata-rata	71,84
2.	Nilai tertinggi	91
3.	Nilai terendah	55
4.	Jumlah siswa yang tuntas	11
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
6.	Persentase ketuntasan	58%

Berdasarkan tabel 4.6, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 71,84. bahwa peserta didik yang tuntas secara individu berjumlah 11 orang dengan persentase 57%, dan

yang tidak tuntas berjumlah 8 orang dengan persentase 43%, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 71,84.



Gambar 4.1 Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Dari diagram diatas, dapat dilihat bahwa dari 19 peserta didik, sebanyak 3 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori “Sangat Baik”, 8 peserta didik mencapai kategori “Baik”, tidak terdapat peserta didik mencapai kategori “cukup”, dan “sangat kurang”. Dari data yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang belum mencapai standar tergolong masih banyak. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya sehingga sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II.

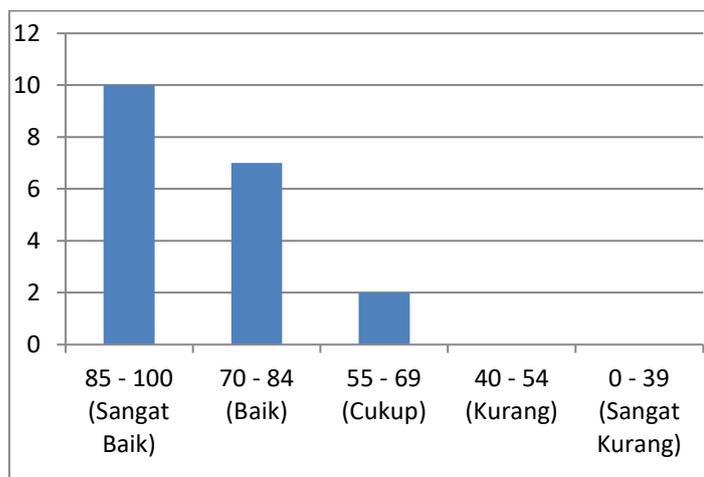
b. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus II dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Indikator	Keterangan
1.	Nilai rata-rata	84,52
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	60
4.	Jumlah siswa yang tuntas	17
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
6.	Persentase ketuntasan	89%

Dari tabel 4.6, dapat dilihat bahwa, pada siklus II peserta didik yang tuntas mencapai 17 orang dengan persentase 89 % sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 orang dengan persentase 11%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II yaitu 84,52. Pada siklus II ini hasil belajar peserta didik telah tuntas secara klasikal.



Gambar 4.2 Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Dari diagram diatas, terlihat bahwa sebanyak 10 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 7 peserta didik memperoleh kategori baik, 2 peserta didik memperoleh kategori cukup, dan tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori kurang dan sangat kurang. Dari tabel dan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II ini mengalami peningkatan dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

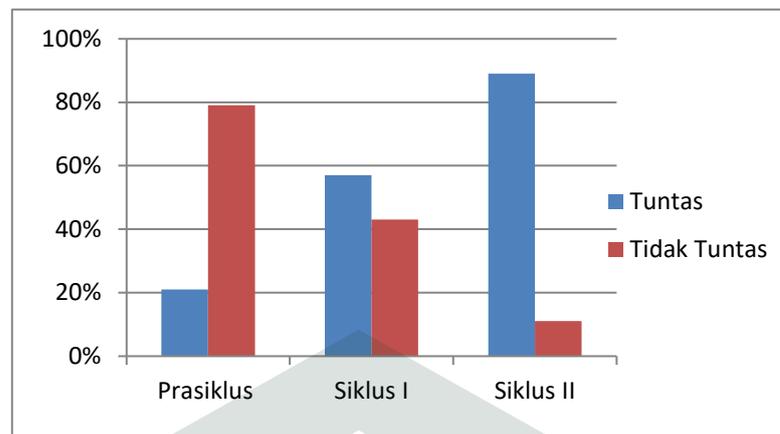
c. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Perubahan dan perkembangan data hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I sampai dengan Siklus II.

No.	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	45,84	71,84	84,52
2.	Nilai tertinggi	80	91	100
3.	Nilai terendah	10	55	60
4.	Jumlah siswa yang tuntas	4	11	17

5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15	8	2
6.	Persentase ketuntasan	21%	57%	89%



Gambar 4.3 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I sampai dengan Siklus II

Data hasil belajar peserta didik yang dipaparkan pada tabel dan gambar di atas, hasil belajar peserta didik dari sebelum diterapkannya media domino (prasiklus) sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tes awal sebelum terapkannya media domino, peserta didik yang tuntas mencapai nilai KKM sangat kurang, yaitu hanya 21% (4 orang dari 19 orang). Setelah diterapkannya media domino pada siklus I, hasil belajar peserta didik mulai meningkat, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 11 orang dengan persentase 57%, namun persentase ketuntasan klasikal peserta didik belum maksimal dan mencapai standar ketuntasan klasikal yaitu 85%. Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II, hasil belajar peserta didik telah meningkat dengan baik dan telah mencapai ketuntasan klasikal, dimana peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 89%.

C. Pembahasan

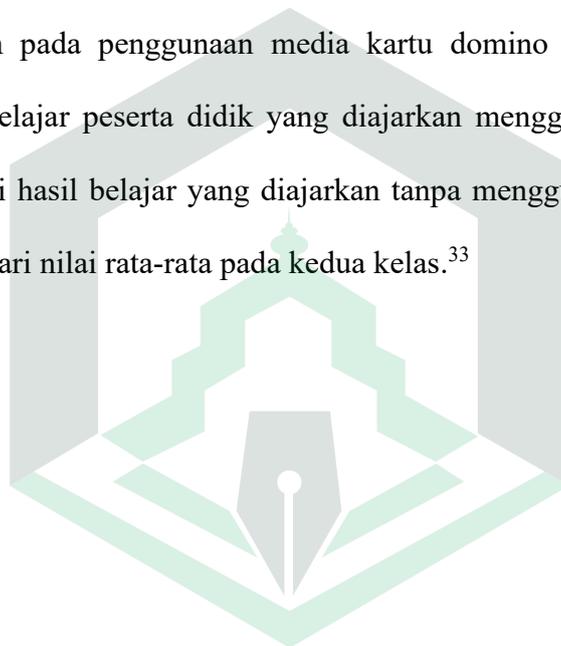
Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media domino terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 045 Padang Alipan pada pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Adapun pada tahap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, tercatat bahwa skor aktivitas guru meningkat dari 64 (pertemuan pertama) menjadi 77 (pertemuan kedua). Peningkatan ini berlanjut pada siklus II, skor aktivitas guru mencapai 87 (pertemuan pertama) dan 95 (pertemuan kedua). Sementara itu, skor aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan, dari 50 (pertemuan pertama) menjadi 66 (pertemuan kedua) pada siklus I. Peningkatan tersebut juga meningkat pada siklus II, skor aktivitas peserta didik mencapai 88 (pertemuan pertama) dan 96 (pertemuan kedua). Untuk hasil belajar peserta didik, jika dibandingkan dengan hasil belajar prasiklus, yang menunjukkan ketuntasan klasikal peserta didik hanya mencapai 21% dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 46,84.

Pada siklus I, hasil yang diperoleh yaitu dari 19 peserta didik, terdapat 11 peserta didik yang telah berhasil mencapai KKM dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 57% dengan nilai rata-rata 71,84. Pada siklus II, peserta didik yang berhasil mencapai KKM meningkat menjadi 17 orang, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 89% dengan nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 84,52.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media domino dalam pembelajaran matematika telah membawa dampak positif.

Peningkatan skor aktivitas guru dan peserta didik, serta peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan keefektifan penggunaan media tersebut.

Hal tersebut di dukung oleh pendapat Suprijono mencari pasangan kartu merupakan metode dari pembelajaran aktif.³² Salah satu contoh kartu media pembelajaran adalah kartu domino. Penggunaan kartu domino dalam pembelajaran pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurfitriyani dkk (2020) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media domino lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan tanpa menggunakan media domino. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pada kedua kelas.³³



³² Suprijono Agus, *Cooperative Learning*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2013).

³³ Maya,Nurfitriyani dan Witri,L. 'Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika' , *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2 (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media domino pada pembelajaran matematika materi perkalian di kelas IV SDN 045 Padang Alipan sudah berkriteria baik.
2. Setelah diterapkannya media domino pada pembelajaran matematika materi perkalian, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 045 Padang Alipan. Persentase hasil belajar yang semula 57% pada siklus I naik menjadi 89% pada siklus II, menunjukkan peningkatan sebanyak 32%. Peningkatan ini juga telah mencapai standar ketuntasan klasikal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan saran-saran berikut :

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memotivasi para guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi guru, diharapkan dapat lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan, salah satunya yaitu media domino, dimana media tersebut telah terbukti menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media domino juga dapat digunakan pada mata pembelajaran dan materi lainnya.

3. Bagi peserta didik, diharapkan menjadi pemicu semangat agar lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Sunan Ibnu Majah , *Kitab Al-Ilmi, Bab Keutamaan Ulama' dan Anjuran Mencari Ilmu*, (Beriut: Dar Al Fikri, Jilid 1, 2001), h.183
- Alwiyah, Dini, and Nani Imaniyati, 'Keterampilan Mengajar Guru Dan Kesiapan Belajar Siswa Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, 3 (2018)
- Andrijati, Noening, 'Penerapan ,Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD', *Jurnal Pendidikan Penelitian*, 31 (2014)
- Angsar, 'Efektivitas Penggunaan Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 666 Pangu Kecamatan Basse Sang' Tempe Kabupaten Luwu' (IAIN PALOPO, 2020)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Audie, Nurul, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (2019)
- Ekayani, Ni Luh Putu, 'Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2017
- Gunandi, Farid, 'Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri', *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3.1 (2018), 93
- Hamalik, Oemar, *Teknik Pengukuran Dan Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Mandar Maju, 1989)
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, and Janner Simarmata, *Media Pembelajaran*, 1st edn (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Herawati, Eti, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu', *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1.1 (2017), 66
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009)
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)

- Muslim, Danang Fatkhul, 'Pengembangan Media KADOBUBI (Kartu Domino Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang' (Universitas Negeri Semarang, 2019)
- Nengsih, Rahayu Fitriyah, and Rochmawati, 'Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian', *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2.2 (2014)
- Nurfadhillah, Septy, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. (CV jejak (jejak publisher), 2021)
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03 (2018), 171–87
- Ramen A Purba, Dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Rosyid, Abdul, 'Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri Di Masjid Al-Muhajirin Banyuwaju Dalam Mengerjakan Soal Matematika', 3.2 (2017), 27–28
- Rosyid, Moh Zaiful, Mustajab, and Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 1st edn (Literasi Nusantara, 2019)
- Sahronih, Siti, 'Pengaruh Metode Bermain Kartu Domino Bergambar (Science Dominoes) Terhadap Hasil Belajar IPA Sub Pokok Bahasan Rantai Makanan Siswa Kelas IV SDN Sumpalsari 03 Jember' (Universitas Jember, 2015)
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013)
- Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, and Andrizal, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK', *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18 (2018)
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Revisi. II (Jakarta: Bumi Aksara, 2002)

Syarbashiy, Dr. Ahmad Asy, *Pesan-Pesan Rahasia Dalam Al-Quran Vol.1* (Jakarta: Miqrat, 2016)

‘Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 : Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1)’

Whirartha, Made, *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi Dan Thesis* (Yogyakarta: Andi, 2006)



L

A

M

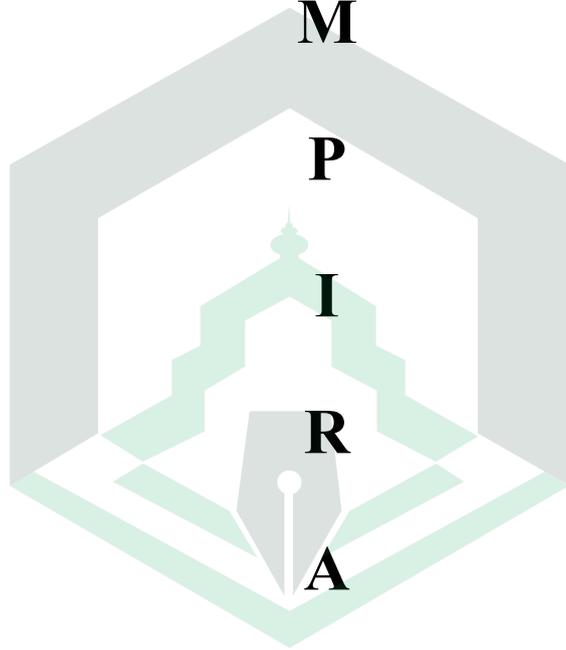
P

I

R

A

N



Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Pendidik membagikan media domino kepada masing-masing kelompok



Berjalannya permainan domino



Peserta didik memainkan kartu domino perkalian



Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS I PERTEMUAN KE – 1

Satuan Pendidikan : SDN 045 Padang Alipan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Melakukan operasi perkalian dan pembagian

C. Indikator

- 1.2.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang
- 1.2.2 Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang
- Siswa mampu menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian

E. Materi Ajar

- Operasi hitung bilangan
- Operasi hitung bilangan perkalian dan pembagian

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi.

Lampiran 5 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aditya Limbu	62	70	Tidak Tuntas
2	Afiqah Azzahra	73	70	Tuntas
3	Akil	55	70	Tidak Tuntas
4	Ardan	63	70	Tidak Tuntas
5	Ashabul Kaffi Malik	73	70	Tuntas
6	Eltizya	75	70	Tuntas
7	Erpan's Aprilio Tata	80	70	Tuntas
8	Gabriella Aiko Patalle	82	70	Tuntas
9	Iffa Izzatunisa	90	70	Tuntas
10	Keiren Azqhadyna Wiady	82	70	Tuntas
11	Muhammad Abhyzar	63	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Akif	65	70	Tidak Tuntas
13	Muhammad Bilal	60	70	Tidak Tuntas
14	Muhammad Fahri	85	70	Tuntas
15	Muhammad Jibril	73	70	Tuntas
16	Naquenza Azalea Saputri	63	70	Tidak Tuntas
17	Neyza Adelia	70	70	Tuntas
18	Nurul Qalbi	91	70	Tuntas
19	Yudhila Marchsel Jabare	60	70	Tidak Tuntas
Jumlah		1.365		
Rata-rata		71,84		
Persentase Ketuntasan			Tuntas	58 %
			Tidak tuntas	42 %

Lampiran 6 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aditya Limbu	82	70	Tuntas
2	Afiqah Azzahra	90	70	Tuntas
3	Akil	60	70	Tidak Tuntas
4	Ardan	70	70	Tuntas
5	Ashabul Kaffi Malik	82	70	Tuntas
6	Eltizya	91	70	Tuntas
7	Erpans Aprilio Tata	80	70	Tuntas
8	Gabriella Aiko Patalle	91	70	Tuntas
9	Iffa Izzatunisa	90	70	Tuntas
10	Keiren Azqhadyna Wiady	100	70	Tuntas
11	Muhammad Abhyzar	63	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Akif	82	70	Tuntas
13	Muhammad Bilal	73	70	Tuntas
14	Muhammad Fahri	100	70	Tuntas
15	Muhammad Jibril	90	70	Tuntas
16	Naquenza Azalea Saputri	90	70	Tuntas
17	Neyza Adelia	82	70	Tuntas
18	Nurul Qalbi	100	70	Tuntas
19	Yudhila Marchsel Jabare	90	70	Tuntas
Jumlah		1.606		
Rata-rata		84,52		
Persentase Ketuntasan			Tuntas	89%
			Tidak tuntas	11%

Lampiran 7 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aditya Limbu	20	70	Tuntas
2	Afiqah Azzahra	70	70	Tuntas
3	Akil	10	70	Tidak Tuntas
4	Ardan	30	70	Tuntas
5	Ashabul Kaffi Malik	10	70	Tuntas
6	Eltizya	60	70	Tuntas
7	Erpans Aprilio Tata	30	70	Tuntas
8	Gabriella Aiko Patalle	50	70	Tuntas
9	Iffa Izzatunisa	60	70	Tuntas
10	Keiren Azqhadyna Wiady	70	70	Tuntas
11	Muhammad Abhyzar	10	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Akif	60	70	Tuntas
13	Muhammad Bilal	30	70	Tuntas
14	Muhammad Fahri	30	70	Tuntas
15	Muhammad Jibril	30	70	Tuntas
16	Naquenza Azalea Saputri	50	70	Tuntas
17	Neyza Adelia	70	70	Tuntas
18	Nurul Qalbi	80	70	Tuntas
19	Yudhila Marchsel Jabare	40	70	Tuntas
Jumlah		890		
Rata-rata		46,84		
Persentase Ketuntasan			Tuntas	21%
			Tidak tuntas	79%

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Penggunaan Media Domino terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alipan*, yang ditulis oleh *Siti Nurhasana Rugani*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *18 0205 0097*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari senin, 11 September 2023. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. ()
Ketua Sidang Tanggal : 25/09/2023
2. Dr. Baderiah, M.Ag. ()
Penguji I Tanggal :
3. Nurwahida, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II Tanggal : 25/09/2023
4. Dra.Hj. Nursyamsi, M.Pd.I ()
Pembimbing I Tanggal : 25/09/2023
5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing II Tanggal : 25/09/2023

RIWAYAT HIDUP



Siti Nurhasana Rugani, lahir di Desa Salassa pada tanggal 27 Desember 2001. Peneliti merupakan anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Rugani dan Ibu yang bernama Jumallo. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Desa Salassa, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 054 Kanandede Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Baebunta hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Luwu Utara. Setelah lulus SMA pada tahun 2018 peneliti melanjutkan di bidang yang ditekuni yaitu di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact Person Penulis: Nurhasanarugani123@gmail.com