

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN DOMINO
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PADA MATERI PECAHAN
SISWA KELAS III SD NEGERI KARANG MULYA KECAMATAN SITURAJA
KABUPATEN SUMEDANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Ega Shintya¹, Agus Jaenudin², Sutarman³
Universitas Sebelas April

Article Info**Article history:**

Received Mar 12, 2022

Revised Apr 21, 2022

Accepted Jul 2, 2022

Keywords:

Kartu Permainan Domino
Pemahaman Konsep Matematis
Pecahan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep matematis siswa di kelas III SD Negeri Karang Mulya khususnya materi pecahan sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Salah satu media pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah kartu permainan domino. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi pecahan.

Rencananya metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pre- eksperimen dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan melalui tatap muka langsung maupun melalui pembelajaran home visit dikarenakan adanya pandemi *Covid-19*. Berdasarkan hasil uji t, maka nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk nilai $t_{hitung} = 10,229$ dan nilai $t_{tabel} = 2,145$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, oleh karena itu hasil tersebut di luar penerimaan h_0 maka h_0 ditolak dan h_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap konsep matematis pecahan sederhana.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis bahwa penggunaan media kartu permainan domino berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi pecahan sederhana. Selain itu, dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Agus Jaenudin,
Pendidikan Matematika,
Universitas Sebelas April.
Email: agusjaenudin1975@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan IPTEK karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Matematika di sekolah dasar adalah kegiatan konkret. Siswa di sekolah dasar belum bisa diajari secara definisi, sehingga guru harus menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, sehingga siswa dapat mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan peran guru sebagai

fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Kenyataannya masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis.

Soedjaji (Asyiah, 2019: 2) mengemukakan, “Daya serap rata-rata siswa SD untuk mata pelajaran matematika hanya sebesar 42%”. Daya serap yang dimaksud adalah kemampuan untuk menangkap dan memahami materi hingga siswa dapat menjabarkan kembali materi yang diterima dengan benar. Sedangkan 42% menunjukkan katagorisasi daya serap siswa terhadap mata pelajaran matematika yang tergolong rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika termasuk mata pelajaran yang tingkat keberhasilan belajarnya rendah. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diajarkan belum optimal.

Pada pembelajaran matematika guru seharusnya banyak menggunakan media pembelajaran agar materi dapat lebih mudah tersampaikan terutama pada kelas rendah yang masih berada dalam tahap operasional konkret. Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran matematika tidak digunakan secara maksimal, sehingga aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam pelajaran matematika monoton. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran matematika di kelas III tersebut hanya disusun atau diletakkan di belakang kelas terlebih saat kondisi pandemi covid 19. Media pembelajaran tersebut tidak digunakan, sehingga jarang tersentuh untuk belajar oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Karang Mulya pada bulan Mei 2021, diperoleh data bahwa mata pelajaran matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Selama proses pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas III tahun pelajaran 2020/2021 semester 2 bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan masih rendah. Hal ini terlihat pada pekerjaan siswa (rata-rata hasil ulangan harian) dalam materi pecahan tahun terakhir di bawah 6,45.

Rendahnya hasil belajar dalam pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri Karang Mulya mendorong untuk dilakukannya penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran matematika di SD Negeri Karang Mulya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana dapat menguatkan pemahaman siswa. Sehingga dapat memberikan kesan pada siswa sehingga materi dapat diingat lebih lama selain itu dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah kartu permainan domino. Kartu permainan domino adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar pecahan memainkan kartu permainan domino. Bentuk dari kartu permainan domino yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. Kartu permainan domino juga merangsang kemampuan motorik siswa. Jika anak senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan kognitifnya akan berkembang. Menurut Mulyana (2016: 20), permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu permainan domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Jadi, dapat disimpulkan bahwa

dengan bermain, anak akan merasa senang sekaligus belajar lewat permainan tersebut sehingga kemampuan kognitifnya berkembang.

1.1. PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS

Matematika terdiri dari berbagai konsep yang tersusun secara hierarkis, sehingga pemahaman konsep matematis menjadi sangat penting, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman (*understanding*) dan konsep. Agar konsep-konsep dan teorema-teorema dapat diaplikasikan ke situasi yang lain, perlu adanya keterampilan menggunakan konsep-konsep dan teorema-teorema tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus ditekankan ke arah pemahaman konsep.

Suatu konsep yang dikuasai siswa semakin baik apabila disertai dengan pengaplikasian. Sebagaimana dikemukakan Sudaryono (2012: 44), "Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain". Sedangkan menurut Purwanto (Firdaus, 2017: 17) menyatakan bahwa, "Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya". Dengan kata lain, memahami ialah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.

Seorang siswa dikatakan dapat memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri serta mampu mengabstraksi sifat yang sama, yang merupakan ciri khas dari konsep tersebut. Pemahaman dan penguasaan suatu materi atau konsep merupakan prasyarat untuk menguasai materi atau konsep berikutnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Heruman (Febriyanto, dkk. 2018: 33) bahwa, "Dalam matematika setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep lainnya". Suherman (Febriyanto, dkk. 2018: 34) mengemukakan, "Pemahaman konsep adalah konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks". Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu sehingga dapat memberikan suatu pemahaman terhadap suatu kajian.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi-materi matematis yang terangkum dalam mengemukakan gagasan, mengolah informasi, dan menjelaskan dengan kata-kata sendiri melalui proses pembelajaran guna memecahkan masalah sesuai dengan aturan yang didasarkan pada konsep. Berdasarkan prinsip teori kognitif belajar dengan pemahaman (*understanding*) adalah lebih permanen (menetap) dan lebih memungkinkan untuk ditransferkan, dibandingkan dengan *rote learning* atau belajar dengan formula.

Siswa yang memiliki pemahaman tentang suatu konsep adalah siswa yang dapat mengembangkan pengetahuannya, dapat menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan suatu obyek atau peristiwa dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis adalah kemampuan untuk mengerti ide abstrak dan objek dasar yang dipelajari siswa serta mengaitkan notasi dan simbol matematika yang relevan dengan ide-ide matematika kemudian mengkombinasinya ke dalam rangkaian penalaran logis dalam kegiatan belajar. Jika siswa telah memiliki pemahaman yang baik, maka siswa tersebut siap memberi jawaban yang pasti atas pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah dalam belajar.

Menurut Jihad dan Haris (2010: 149) bahwa indikator pemahaman konsep matematis yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang dipelajari.
2. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
3. Kemampuan menyebutkan contoh dan noncontoh dari konsep.
4. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif.
5. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
6. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.
7. Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan ketujuh indikator tersebut peneliti hanya menggunakan empat indikator antara lain kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang dipelajari, kemampuan mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), kemampuan menyebutkan contoh dan noncontoh dari konsep, serta kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif. Untuk menganalisis hasil tes pemahaman konsep matematis siswa, maka setiap soal berdasarkan indikator tersebut diberi nilai atau skor.

1.2. MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERMAINAN DOMINO

Berhubungan dengan media, dalam pembelajaran pecahan media yang bisa digunakan adalah kartu permainan domino. Kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengatasi pemahaman pecahan. Media ini juga 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.

Menurut Indriana (2011: 27) bahwa, “Dasar pertimbangan dalam memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran media tersebut tidak dapat digunakan”. Dengan demikian secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri. Salah satu alternatif solusi untuk menanamkan konsep pecahan dalam mata pelajaran matematika salah satunya dengan menggunakan media visual berupa kartu permainan domino pecahan.

Kartu permainan domino adalah salah satu media yang merupakan masuk dalam kategori dari *flashcard*. Menurut Indriana (2011: 68) bahwa, “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau 25 x 30 mm”. Dalam kartu domino pecahan ada tiga unsur gambar yang ditampilkan, pertama adalah lambang yang menyatakan sebuah pecahan, kedua adalah garis pemisah dan yang ketiga adalah gambar benda atau bangun yang merupakan perwujudan dari lambang pecahan.

Kartu permainan domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Mulyana (2016: 20) permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu permainan domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri.

Dalam proses belajar mengajar guru kerap kali menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pecahan. Hal ini dianggap siswa kurang menarik dan cenderung membuat bosan. Untuk itu penulis mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan

materi pecahan, yaitu dengan menggunakan kartu permainan domino. Kartu permainan domino cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Kartu permainan domino ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan 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.

a. Langkah-langkah Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino

- 1) Kocok kartu permainan domino tersebut.
- 2) Bagikan kepada masing-masing anggota, masing-masing anggota memiliki 4 kartu.
- 3) Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.
- 4) Ambil satu kartu dari tumpukan, dan buka. Letakkan kartu yang nilainya lebih kecil atau lebih besar, apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang lebih kecil atau lebih besar, buka satu lagi dari tumpukan.
- 5) Pasangkan kartu dengan yang lebih kecil atau yang lebih besar. Lakukan sampai kartu habis.
- 6) Siswa yang bias memasang 1 kartu diberi nilai dan kelipatannya.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino

Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino antara lain sebagai berikut.

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Interaksi antar siswa lebih menonjol.
- 4) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- 5) Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
- 6) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

c. Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino

Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino antara lain sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu permainan domino.
- 3) Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

2. METODE PENELITIAN

Untuk menguji kebenaran hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen (*experimental studies*). Metode eksperimen yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap pemahaman konsep matematis materi pecahan sederhana.

Sugiyono (2015: 107) berpendapat bahwa, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen (*pre-experimental design*), artinya eksperimen yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Dikatakan demikian, karena dalam metode eksperimen ini belum dilakukan pengambilan sampel secara acak atau random serta tidak dilakukan kontrol yang cukup terhadap variabel pengganggu yang dapat mempengaruhi variabel terikat.

Sebagaimana dikemukakan (Sugiyono, 2014: 109) menyatakan, “*Pre-eksperimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembandingan”. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data berupa pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi pecahan di kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.

Adapun desain penelitian adalah rancangan yang menggunakan alur dan arah penelitian. Bentuk *pre- experiment* ada beberapa macam salah satunya adalah *one-group pretest and posttest design*. Desain ini digunakan karena peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol dan atas dirinya sendiri.

Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pemahaman konsep matematika siswa setelah menggunakan media Kartu Permainan Domino. Berikut adalah desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *one-group pretest posttest*.

$O_1 \times O_2$

Gambar 1 Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest* (Sugiyono, 2018: 74)

Keterangan:

O_1 : hasil pengukuran sebelum diberi perlakuan (*pretest*).

O_2 : hasil pengukuran sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

X : perlakuan (*treatment*) media kartu permainan domino.

2.1. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi merupakan keseluruhan sampel. Sebagaimana dikemukakan oleh Surakhmad (Aisyah, 2019: 29), “Populasi adalah sekelompok subjek, baik manusia maupun gejala, nilai tes, benda-benda, atau peristiwa”. Jadi, populasi adalah sekelompok subjek yang dijadikan sumber diperolehnya data secara lengkap dan jelas baik berupa manusia, nilai tes, benda atau peristiwa. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 15 siswa.

Sampel adalah bagian kecil dari populasi. Menurut Surakhmad (Asyiah, 2019: 30), “Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dapat dipandang representatif terhadap populasi itu karena itulah maka penarikan atau pembuatan sampel yakni untuk mewakili seluruh populasi”. Oleh karena jumlah sampel yang terbatas maka seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian penelitian ini dinamakan penelitian populasi dan sampel total. Jadi, sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang atau seluruh siswa kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.

Lokasi penelitian adalah SDN Karang Mulya yang beralamat di RT/RW 01/02 Dusun Kaduheuleut Desa Kaduwulung Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang dipilih sebagai lokasi dalam penelitian ini karena beberapa alasan di antaranya sebagai berikut.

1. Lebih mengetahui kondisi dan memahami kondisi siswa di lingkungan SDN Karang Mulya.
2. Lebih mudah dalam meminta izin kepada kepala sekolah SDN Karang Mulya.
3. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana, agar memberikan dampak positif berupa pemahaman konsep matematis.

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti mencoba menerapkan penggunaan media pembelajaran kartu permainan domino pada pembelajaran Matematika, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu permainan domino terhadap konsep matematis pecahan sederhana siswa kelas III SDN Karang Mulya.

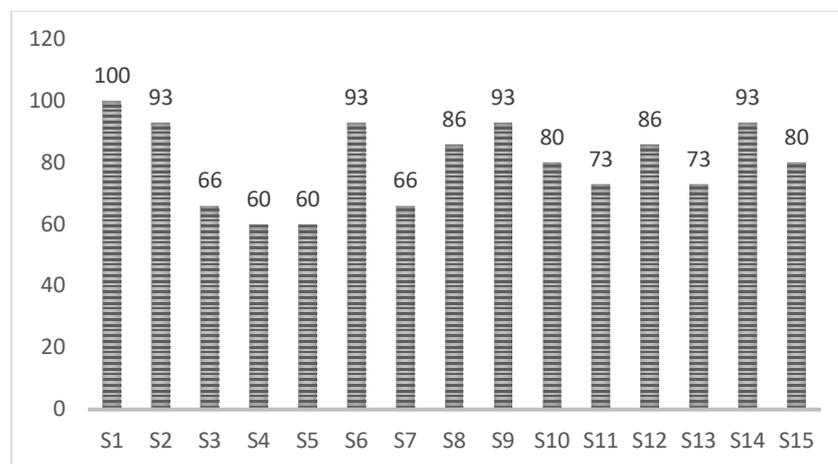
2.2. WAKTU PENELITIAN

Penelitian di SDN Cilembu ini dilaksanakan selama satu bulan mulai awal Mei dan dilanjutkan diminggu ketiga Mei sampai dengan akhir Mei 2021, dikarenakan minggu kedua Mei perkiraan libur hari raya Idul Fitri 1442 H. tepatnya penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28-29 Mei 2021.

Adapun target yang ingin dicapai peneliti dalam pemahaman konsep matematis dengan KKM yang ditentukan. Target tersebut dilihat berdasarkan hasil pembelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Karang Mulya dengan menggunakan media pembelajaran kartu permainan domino.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL



Gambar 3.1
Diagram Nilai Posttest Pembelajaran Pecahan Sederhana Siswa Kelas III
Menggunakan Media Kartu Permainan Domino

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan diagram di atas, hasil nilai setelah kegiatan penerapan media kartu permainan domino terhadap konsep matematis pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 tergolong tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai tertinggi dalam tes ini adalah 100

dan nilai terendah adalah 33. Untuk nilai rata-rata mencapai 78,33 dan dalam kategori tinggi.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis terlihat bahwa setiap proses pembelajaran pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan domino dilakukan dengan baik dan lancar. Hal ini berdasarkan pada pengamatan selama kegiatan pembelajaran *home visit* yang dilakukan peneliti, serta siswa yang bersemangat dan disiplin terhadap waktu.

Berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan domino dapat meningkatkan siswa berfikir kreatif, dan lebih memahami konsep matematis dalam pembelajaran pecahan sederhana. Dikatakan demikian karena selama proses pembelajaran *home visit* semua aspek telah dilaksanakan dengan baik. Selain itu, siswa dapat dengan mudah memahami materi pecahan sederhana yang disampaikan.

Uji statistik lain yang digunakan untuk melihat pembelajaran pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan domino, yaitu uji normalitas data. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas data, diperoleh bahwa L_{hitung} dan L_{tabel} dengan taraf 5%. Untuk nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,209 < 0,227$ maka data distribusi normal.

Berdasarkan hasil uji t, maka nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk nilai $t_{hitung} = 10,229$ dan nilai $t_{tabel} = 2,145$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, oleh karena itu hasil tersebut di luar penerimaan h_0 maka h_0 ditolak dan h_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap konsep matematis pecahan sederhana.

Dengan demikian, penggunaan media kartu permainan domino memiliki pengaruh yang positif terhadap pemahaman konsep matematis materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan pula pencapaian nilai rata-rata yang mencapai 78,3 dan tergolong kategori baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka penulis dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Penggunaan media kartu permainan domino berpengaruh positif dan signifikan terhadap konsep matematis pecahan sederhana kelas III SDN Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.
2. Tanggapan siswa positif terhadap penggunaan media kartu permainan domino pada siswa materi pecahan sederhana kelas III SDN Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.

REFERENSI

- Asyiah, S. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Siput terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Simetri Putar*. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Febriyanto, B., dkk. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 4, (2), 32-44.

Firdaus, A. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah. *Journal of Educational Studies in Mathematics*. Vol. 12, (4), 212-219.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Jihad, A. dan Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.

Mulyana, D. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.