

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA DENGAN PENERAPAN MEDIA KARTU PERMAINAN BILANGAN DI SDIT DELI INSANI TANJUNG MORAWA**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR)* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)***

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DENGAN METODE *MATH MAGIC* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK DI KELAS V SD NEGERI 067849 MEDAN**

**PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SISWA YANG DIAJARKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY-TWO STRAY* PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL KELAS X SMA NEGERI 2 KISARAN T.P 2018/2019**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *COOPERATIVE SCRIPT* DAN STRATEGI *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS XI PADA MATERI PROGRAM LINEAR SMA NEGERI 1 TANJUNG PURA T.P 2018-2019**

**ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATERI HIMPUNAN DITINJAU DARI TAHAPAN NEWMAN PADA KELAS VII MTS NEGERI HAMPARAN PERAK T.A 2017/2018**

**PENINGKATAN *SELF EFFICACY* SISWA KELAS X MAN 4 MARTUBUNG MEDAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH**

**PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH**

**INFLUENCE DIVERSITY OF PRODUCTS, PRICE, PROMOTION AND LOCATION TOWARDS CUSTOMER SATISFACTION WITH PURCHASE DECISION AT TRANSMART CARREFOUR PLAZA MEDAN FAIR**

Jurnal	Vol. VIII	No. 2	Juli-Desember 2019	Hal 120-227	P-ISSN : 2087-8249, E-ISSN : 2580-0450
--------	-----------	-------	-----------------------	----------------	---

# **Axiom** Jurnal Pendidikan dan Matematika

Terbit dua kali dalam setahun, edisi Januari – Juni dan Juli – Desember. Berisi tulisan atau artikel ilmiah ilmu pendidikan dan matematika baik berupa telaah, konseptual, hasil penelitian, telaah buku dan biografi tokoh.

## **Penanggung Jawab**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd

## **Ketua Penyunting**

Dr. Indra Jaya, M.Pd

## **Penyunting Pelaksana**

Prof. Dr. H. Syafaruddin, M.Pd (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Medan)

Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia)

Prof. Dr. Indra Maipita, M.Si., Ph.D (Universitas Negeri Medan, Indonesia)

Prof. Dr. H. Martinis Yamin, M.Pd (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia)

Dr. Alek, S.S., M.Pd (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia)

Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia)

## **Penyunting Ahli**

Siti Maysarah, M.Pd (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Medan, Indonesia)

Dr. Ali Mahmudi, M.Pd (Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia)

Dr. Nuralam, M.Pd (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia)

Dr. Atma Murni, M.Pd (Universitas Riau, Indonesia)

Yulia Romadiastri, S.Si., M.Sc (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia)

## **Sekretariat**

Eka Khairani Hasibuan, M.Pd

Lia Khairiah Harahap, S.Pd.I

Siti Salamah Br Ginting, M.Pd

Emigawati, SE

## **Desain Grafis**

Muhammad Taufiq Azhari, S.Pd

## **Diterbitkan Oleh:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SUMATERA UTARA MEDAN**

**Jl. Willièm Iskandar Psr. V Medan Estate – Medan 20371**

**Telp. 061-6622925 – Fax. 061-6615683**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Insani Tanjung Morawa</b> Dwi Novita Sari & Putri Juwita .....	120
<b>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Auditory Intellectually Repetition (Air)</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan <i>Self Efficacy</i> Siswa</b> Irmayanti .....	132
<b>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP dengan Pembelajaran Kooperatif <i>Student Team Achievement Division (STAD)</i></b> Fitria Mardika.....	142
<b>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan Metode <i>Math Magic</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok di Kelas V SD Negeri 067849 Medan</b> Lailatun Nur Kamalia Siregar.....	150
<b>Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay-Two Stray</i> Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X SMA Negeri 2 Kisaran T.P 2018/2019</b> Rani Endriani & Fibri Rakhmawati .....	161
<b>Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Cooperative Script</i> dan Strategi <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI pada Materi Program Linear SMA Negeri 1 Tanjung Pura T.P 2018-2019</b> Nadhira & Isran Rasyid Karo-Karo S .....	171

<b>Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Himpunan Ditinjau dari Tahapan Newman pada Kelas VII MTs Negeri Hampan Perak T.A 2017/2018</b>	
Rizky Sundari, Ella Andhany & Sajaratud Dur.....	187
<b>Peningkatan <i>Self Efficacy</i> Siswa Kelas X MAN 4 Martubung Medan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah</b>	
Anugrah Mulia Tampubolon .....	195
<b>Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah</b>	
Tanti Jumaisyaroh Siregar .....	203
<b>Influence Diversity of Products, Price, Promotion and Location Towards Customer Satisfaction with Purchase Decision at Transmart Carrefour Plaza Medan Fair</b>	
Sylvana Dwi Novianti .....	214

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP  
MATEMATIKA SISWA DENGAN PENERAPAN MEDIA KARTU  
PERMAINAN BILANGAN DI SDIT DELI INSANI TANJUNG MORAWA**

Oleh:

**Dwi Novita Sari<sup>\*</sup>, Putri Juwita<sup>\*\*</sup>**

<sup>\*</sup>Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMN Al-Washliyah Medan

<sup>\*\*</sup>Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMN Al-Washliyah Medan

Email: [\\*dwinovitasari31@gmail.com](mailto:dwinovitasari31@gmail.com)

**Abstract:**

This study aims to improve the results of learning mathematics of elementary school students SDIT Deli Insani of class V on the subject matter of fractions by using number playing card media. The from of this study is classroom action research conducted in 2 cycles, using number playing cards at SDIT Deli Insani in class V Tanjung Morawa. The subjects of this study were the fifth grade students of SDIT Deli Insani, amounting to 30 students. This action was carried out in April 2018. Methods of collecting data using observation and documentation. The data analysis used is quantitative and qualitative analysis. The results of the study showed an increase in students' ability to understand concepts from the first cycle and second cycle. Percentage of increase in pre-action results, cycle I and cycle II students' concept comprehension ability that is 13.04% for indicators identifying number forms using number game cards (dominoes) and indicators solving problems in fractional form operations using dominoes 27.26%. the success indicator in cycle II reaches 80%. Thus the application of number game cards can improve students' understanding of mathematical concepts at SDIT Deli Insani in Class V.

**Keywords:**

Media of learning, number cards, action research

**A. Pendahuluan**

Pelajaran matematika selalu ada pada setiap jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar. Setiap materi mata pelajaran matematika, terdapat beberapa objek abstrak, antara lain yaitu: fakta, konsep, operasi, serta prinsip. Dasarnya pembelajaran matematika itu memiliki beberapa tujuan, salah satunya yaitu sebagai pemahaman konsep matematika, maksudnya yaitu siswa dapat mengerti dan mengaplikasikan konsep tersebut secara tepat, akurat, dan efisien dalam pemecahan masalah yang ia temui. "Matematika yang ada di sekolah, terutama sekolah dasar memiliki pola pikir yang cenderung induktif, bukan deduktif" (Suhelmi, dkk, 2006 : 26).

Ciri-ciri dari matematika itu sendiri adalah dimana matematika memiliki objek yang abstrak, mendasarkan diri pada kesepakatan-kesepakatan, sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif dan dijiwai dengan kebenaran konsistensi. Jika dilihat dari konsep dan penalaran diatas, sulit bagi siswa SD untuk memahaminya. Oleh karena itu perlu diadakan pemilihan dan penyesuaian materi matematika sehingga dapat diberikan kepada siswa SD. Matematika yang tercantum dalam kurikulum SD adalah matematika yang telah dipilih dan disederhanakan dan disesuaikan dengan perkembangan pola pikir siswa SD. Mengajarkan matematika

kepada siswa SD sesungguhnya tidak terlalu sulit. Hal utama yang harus diperhatikan adalah cara untuk menarik minat belajar siswa terhadap matematika. Salah satu caranya adalah memasukkan materi pelajaran matematika ke dalam suasana permainan yang dapat menciptakan suasana yang tidak monoton dalam proses pembelajaran.

Kesulitan pada Matematika salah satunya disebabkan karena siswa kurang diajak aktif untuk menemukan dan mengembangkan konsep mereka sendiri. Berdasarkan fakta dilapangan diperoleh informasi bahwa, Matematika adalah pelajaran yang paling sulit dipahami oleh siswa di SDIT Deli Insani Kecamatan Tanjung Morawa, salah satu aspek materi yang dianggap sulit adalah bilangan pecahan. Hal ini terjadi karena guru kurang bisa menanamkan konsep bilangan pecahan secara baik dikarenakan dalam penanaman konsep bilangan pecahan terhadap peserta didik sering kali ketidak tersediaanya atau ketidakmampuan seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran ini sangat penting bagi seorang guru sebagai sarana mentransfer materi kepada peserta didik agar dapat memahami konsep pembelajaran yang berlangsung. Dalam proses belajar mengajar guru sering kali menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pecahan. Hal ini dianggap siswa kurang menarik dan cenderung membuat bosan. Untuk itu peneliti mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi pecahan, yaitu dengan menggunakan media kartu permainan bilang. Kartu yang dimaksud dalam penelitian ini berupa kartu domino. Kartu domino cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah atau ekspositori, terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima disekolah. Selain itu dengan menggunakan kartu domino ada keasyikan sendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan memahami pelajaran yang dipelajari.

Kartu permainan domino bukan lagi permainan yang baru dikenal sebagian siswa kelas V SDIT Deli Insani Kecamatan Tanjung Morawa. Cara bermain kartu ini sama persis seperti kita bermain kartu domino, akan tetapi bentuk kartunya saja yang berbeda. 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 peserta didik. Jika anak senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan pemahaman konsep peserta didik akan berkembang.

Berdasarkan hal di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan kartu permainan bilangan di sekolah SDIT Deli Insani Tanjung Morawa Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini agar lebih fokus, yaitu:

1. Media kartu permainan bilangan (domino) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media kartu yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDIT Deli Insani Desa Tanjung Morawa Kecamatan Tanjung Morawa A Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2018/2019
2. Kemampuan pemahaman konsep pecahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD yang materinya mengenai membandingkan besar nilai pecahan, mengubah dalam bentuk persen atau sebaliknya dan mengubah dalam bentuk desimal.

## B. Kajian Teoritis

### 1. Pengertian Media

Media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk dapat menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dengan pengertian itu, maka guru, buku ajar, serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mi-kro film, *flashcard* dan sebagainya. Semuanya itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada siswa. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Dina Indriana (2011: 27) “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.

### 2. Bilangan Pecahan

Pecahan yang dipelajari siswa di SD/MI, sebetulnya merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  dengan  $a$  dan  $b$  merupakan bilangan bulat dan  $b$  tidak sama dengan nol. Secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu bentuk dari: (1) pecahan biasa, (2) pecahan desimal, (3) pecahan persen, dan (4) pecahan campuran. Begitu pula pecahan dapat dinyatakan menurut kelas ekuivalensi yang tak terhingga banyaknya:

$$\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6} = \frac{4}{8} = \dots$$

Kata pecahan yang berasal dari bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil atau bagian dari keseluruhan. Penulisan

lambang pecahan meliputi 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh garis lurus (–) dan bukan garis miring (/).

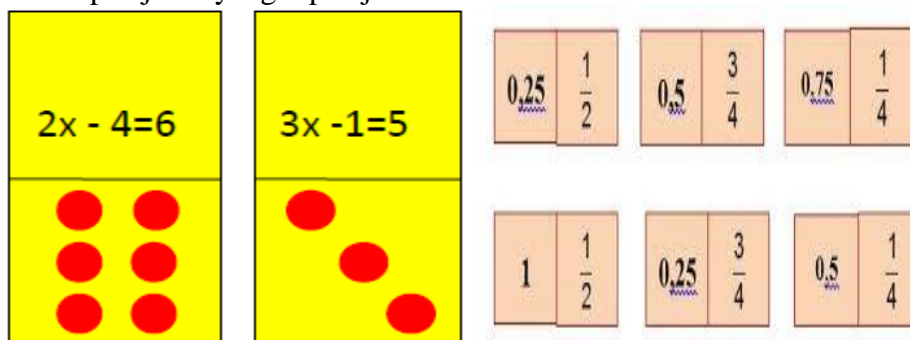
Contoh:

$$\frac{1}{2} = \frac{2}{4} \text{ dan seterusnya, bukan } 1/2, 2/3.$$

### 3. Kartu Domino Dalam Matematika

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu alat peraga yang bentuknya dibuat seperti kartu domino biasa. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika Darhim(2001:314).

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



Berikut cara penggunaan atau memainkan Domino Matematika Pecahan:

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

Alat peraga berupa kartu domino ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu :

- Kebanyakan siswa telah mengetahui cara memainkan kartu domino.
- Dapat meningkatkan kemampuan menghitung pecahan pada siswa, karena semakin banyak berlatih dalam menghitung pecahan-pecahan tersebut siswa akan semakin mahir.

Selain kelebihan alat peraga berupa kartu domino ini memiliki beberapa kekurangan, yaitu :



- a. Kurang tepat apabila digunakan untuk siswa SD. Angka-angka yang ada pada kartu sulit untuk dipahami siswa, karena penalaran siswa SD belum mencapai pada tingkat tersebut.
- b. Membutuhkan ketelitian dan pemikiran keras, karena agak sulit untuk mencari angka-angka yang berkaitan dengan kartu sebelumnya.

#### 4. Pemahaman Konsep Matematika

Menurut Hamzah (2010:129), menyatakan bahwa matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat piker berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan kontruksi, generalitas dan individualitas.

Menurut Paling(Mulyono Abdurrahman, 2010:252),mengemukakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia,suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia sendiridalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Pemahaman dalam penelitian ini adalah kesanggupan untuk mengenal fakta, konsep, prinsip, dan skill. Pemahaman meliputi penerimaan dan komunikasi secara akurat sebagai hasil komunikasi dalam pembagian yang berbeda dan mengorganisasi secara singkat tanpa mengubah pengertian.

Konsep merupakan buah pikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan, meliputi prinsip hukum dan teori (Syaiful Sagala, 2010:71).Dalam upaya untuk mengoptimalisasi pemahaman konsep pada siswa adalah siswa harus berani mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang disampaikan guru atau temannya. Ada tujuh ciri pemahaman konsep yaitu sebagai berikut:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep
- b. Mengklasifikasi obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu atau sesuai dengan konsepnya
- c. Memberi contoh dan non contoh dari konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah

Salmiza Saleh,*The level of B.Sc.Ed Students Conceptual Understanding of New-ton Physics* (2011) berpendapat bahwa “*state that conceptual understanding requires both knowledge of and the ability to use scientific concept to develop mental models about the waythe world operates in accordance with a current scientific teory*”. Pendapat di atas menyatakan bahwa pemahaman konsep memerlukan pengetahuan dan kemampuan un-tuk dapat menerapkan konsep ilmiah guna mengembangkan mental mengenai dunia yang berjalan sesuai dengan teori ilmiah saat ini. Pecahan yang dipelajari siswa di SD merupakan bagian bilangan rasional. Bilangan pecahan adalah bilangan yang menyatakan sebagai bilangan pecahan dari suatu keseluruhan(Siti Kamsiyati, 2006: 1). Jadi pecahan merupakan bilangan rasional yang melambangkan bilangan pecahan. Setiap pecahan mempunyai nilai yang berbeda-beda dan siswa dituntut dapat membandingkan nilai antara pecahan satu dengan pecahan yang lainnya. Dalam pembelajaran pecahan di SD kelas V, menurut Nur Fajariyah dibagi ke dalam tiga

peta konsep yaitu: (1) Mengenal pecahan, (2) Membandingkan pecahan sederhana, (3) Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana (2008: 136). Dalam tahap pengenalan pecahan siswa nantinya akan dikenalkan tentang cara membaca dan menuliskan lambang pecahan secara benar. Setelah mengenal pecahan siswa akan diajak untuk membandingkan besarnya nilai pecahan, dimana siswa akan dihadapkan pada dua atau lebih bilangan pecahan lalu siswa diajak untuk membandingkan apakah bilangan pecahan satu sama dengan, lebih besar atau lebih kecil dari bilangan pecahan lainnya. Dan pada peta konsep yang terakhir siswa diajak untuk menyelesaikan permasalahan sehari-harinya yang berhubungan dengan pecahan.

Pemahaman konsep pecahan adalah proses mengetahui inti atau ide pokok dari suatu konsep masalah atau sesuatu hal yang akan kita pelajari yaitu pecahan. Siswa akan dibawa masuk ke dalam pembelajaran dimana mereka dirangsang untuk mencari dan menemukan sendiri konsep pecahan. Menurut Purwanto, cara menanamkan konsep pecahan diperlukan alat peraga atau media yang tepat dan sesuai kondisi anak (2014: 44). Jadi guru harus pintar-pintar memilih media pembelajaran yang nantinya bisa merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran dan mampu menemukan konsep pecahan secara mandiri, sehingga pembelajaran akan terasa bermakna bagi siswa.

### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berguna untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep bilangan pecahan sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematik siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Deli Insani Tanjung Morawa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Deli Insani Tanjung Morawa sebanyak 30 orang. Analisa Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif.

#### 1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif melalui uji perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan persentase hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

#### 2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif bertujuan untuk melihat proses dan hasil pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur dan sistematis. Analisis kualitatif ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari sumber data, reduksi data dan kesimpulan.

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah siswa} \times \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Yoni, 2010:175)

Hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria sangat baik jika siswa memperoleh nilai 76 % - 100 %
2. Kriteria baik jika siswa memperoleh nilai 51 % - 75 %
3. Kriteria cukup jika siswa memperoleh nilai 26 % - 50 %
4. Kriteria kurang jika siswa memperoleh nilai 0 % - 25 %

Keberhasilan penilain tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila kemampuan pemahaman konsep dengan menggunakan media kartu permainan bilangan terjadi peningkatan atau tidak. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah mencapai 80% dari jumlah siswa mendapat nilai dengan kriteria baik.

#### D. Hasil dan Pembahasan Penelitian

##### 1. Hasil

Deskripsi pratindakan data pretest dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan untuk menyusun laporan diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Adapun indikator yang dinilai yaitu mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan dan menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan. Pada pretest, siswa melakukan indikator tersebut dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Rekapitulasi hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan**

No	Indikator	<i>Pretest</i>		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino	60 %	71,11%	65,56%
	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	51,11 %	62,22%	56,67%

Berdasarkan data di atas, maka guru harus melakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada bilangan pecahan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan kartu permainan bilangan pada materi bilangan pecahan. Kartu permainan bilangan (kartu domino) yang digunakan berisikan bilangan-bilangan pecahan, decimal dan persen.

Dengan demikian, peneliti akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi bilangan pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan.

Pelaksanaan tindakan siklus I pada kegiatan mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino. Pelaksanaan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan akhir pertemuan siswa akan diberikan tes kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino untuk mengukur seberapa jauh kemampuan mengidentifikasi pecahan yang dimiliki siswa.

Awalnya, siswa penasaran dengan kegiatan yang dipersiapkan. Setelah diberikan penjelasan dan arahan, siswa melakukan kegiatan mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan dengan semangat dan senang. Hari pertama, siswa terlihat kebingungan dan masih mengalami kekeliruan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi

selama proses pembelajaran diperoleh rekapitulasi hasil siklus I yang dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Siklus I Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan**

No	Indikator	Siklus I		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino	55,56%	73,33%	70%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	65,56 %	72,22%	68,89 %

Berdasarkan tabel di atas, persentase siswa dalam kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu permainan bilangan pada siklus I mengalami peningkatan berturut-turut untuk tiap pertemuannya. Peningkatan yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus I belum mencapai 80% indikator keberhasilan 70% dan 68,89 % sehingga perlu dilakukan siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan pelaksanaan siklus I. Akhir pertemuan siklus II siswa akan diberikan tes kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino untuk mengukur seberapa jauh kemampuan mengidentifikasi pecahan yang dimiliki siswa. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran diperoleh rekapitulasi hasil siklus II yang dapat dilihat pada tabel 3, sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus II Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan**

No	Indikator	Siklus II		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu permainan bilangan	75.56%	84,45%	80.37%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan	81,11%	93,34%	88.43%

Berdasarkan tabel di atas, persentase siswa dalam kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino pada siklus II mengalami peningkatan berturut-turut untuk tiap pertemuannya. Peningkatan yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan 80.37% dan 88.43% sehingga siklus berhenti disini.

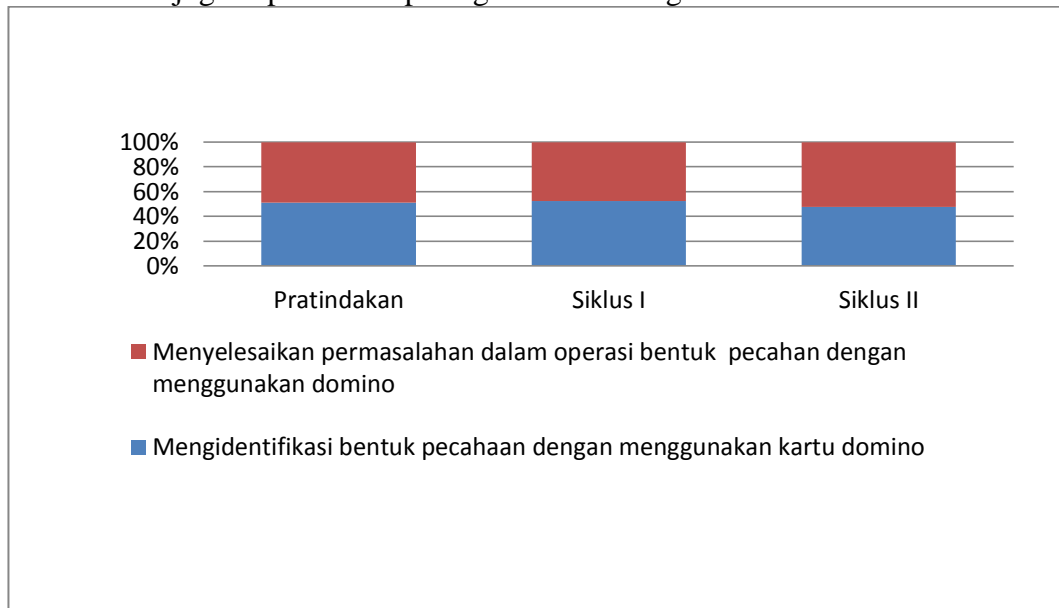
Setelah dilakukan pratindakan, siklus I dan siklus II diperoleh persentase kemampuan pemahaman konsep siswa. Berikut rekapitulasi hasil pratindakan,

NO	Indikator	Persentase			Persentase Peningkatan
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino	65,56%	70%	80,01%	12,23%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	56,67%	68,89%	87,23%	24,45%

siklus I dan siklus II kemampuan pemahaman konsep siswa sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

Perbandingan persentase indikator pencapaian hasil pratindakan, siklus I dan siklus II juga dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Hasil Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar dan tabel diatas, memperlihatkan bahwa adanya peningkatan pada masing-masing indikator kemampuan mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan (domino) pada pratindakan, siklus I dan siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan. Kemampuan menidentifikasi siswa pada pratindakan, siklus I dan siklus II meningkat 12,23% untuk indikator mengidentifikasi bentuk bilangan dengan

menggunakan kartu permainan bilangan (domino) dan indikator menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan 24,45%.

## **2. Pembahasan Penelitian**

Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan hamper seluruh aspek kognitif siswa belum berkembang secara optimal. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Persentase kemampuan siswa pada kemampuan pemahaman konsep mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan sebelum tindakan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Hasil hasil observasi kemampuan pemahaman konsep sebelum tindakan sampai dengan siklus I menunjukkan peningkatan dan perubahan yaitu pada indikator mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan di siklus I peningkatan hasil kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 70% dan pada siklus II peningkatan sebesar 12,23% dari kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 80,01%. Begitu pula kemampuan mengidentifikasi dengan menggunakan kartu permainan bilangan (domino) di siklus I dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 68,89% dan pada siklus II peningkatan sebesar 24% dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 87,23%. Peresentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan yang dimiliki siswa pada setiap siklusnya sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media kartu permainan bilangan (domino) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Melalui media tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan holistik dan membantu siswa membangun kemampuan pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dnegan pendapat Lestari (2014:7) menyatakan bahwa penggunaan media realia lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Sejalan dengan itu Rahmawati (2005:49) tentang pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. Manfaat media pembelajaran yaitu 1) menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) menimbulkan persepsi yang sama dan mengatasi ruang dan waktu.

Secara umum peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru wali kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dihentikan pada akhir siklus II dikarenakan pada siklus II hasil kemampuan pemahamn konsep matematika siswa sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang distimulasikan melalui media pembelajaran yaitu kartu permainan bilangan (domino) selama siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, diantaranya meningkatnya kognitif siswa khususnya mengidentifikasi dan mengenal konsep bilangan. Peningkatan siswa yang memiliki perkembangan kognitif tersebut menjadi bukti bahwa ternyata pembelajaran melalui media kartu permainan bilangan (domino) menjadi salah

satu cara yang efektif. Hal ini dibuktikan dengan terjadi perubahan secara bertahap mulai dari siswa mampu mengidentifikasi dan mengenal konsep bilangan, menjadi mampu mengidentifikasi dan mengerjakan LKS. Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang telah peneliti lakukan diantaranya dengan mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan dengan media kartu permainan domino dan menyelesaikan permasalahan mengenai bilangan pecahan dengan mengerjakan LKS merupakan langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti, yaitu pertama-tama, peneliti menentukan tujuan pembelajaran. Kedua, materi pembelajaran berdasarkan tema. Ketiga, sub tema yang akan dibahas. Keempat, siswa berdiskusi tentang macam-macam bentuk bilangan tersebut. Kelima, metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode berceramah dan pemberian tugas. Keenam, selesai kegiatan guru melakukan penilaian dengan lembar observasi dan dokumentasi LKS.

Dari paparan tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa oebelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan media kartu permainan bilangan (domino) mendorong siswa untuk berlatih mengidentifikasi/ mengelompokkan bentuk bilangan secara serius agar proses pembelajaran menjadi baik. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kognitif siswa jika dibandingkan sebelum tindakan. Kognitif yang dimaksud adalah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dnegan menggunakan media kartu permainan bilangan (domino) peneliti mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan dihentikan karna sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah diterapkan. Penelitian ini sudah membuktikan bahwa penggunaan media kartu permainan bilangan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

## **E. Simpulan dan Saran**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa Kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan pecahan siswa kelas V SDIT Deli Insani meningkat dengan menggunakan media kartu permainan bilangan. Serta kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan pecahan siswa kelas V SDIT Deli Insani setelah diterapkan dengan menggunakan media kartu permainan bilangan efektif terlihat dari peningkatan persentase hasil siklus I dan siklus II yang signifikan.

### **2. Saran**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian kepada siswa, guru, dan peneliti lain yang berkepentingan diberikan saran-saran sebagai berikut:

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Guru perlu menggunakan media kartu permainan domino dalam agar keterampilan belajar pecahan siswa meningkat dan siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan domino merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga guru perlu melakukan motivasi agar siswa bersemangat untuk bertanya, mengemukakan

- pendapat, menghargai pendapat orang lain dan saling membantu
- b. Bagi Siswa
    - 1) Siswa perlu mengembangkan keterampilan belajar pecahan
    - 2) Siswa sebaiknya lebih banyak berlatih dengan media kartu permainan domino agar terampil dalam belajar pecahan
  - c. Bagi Kepala Sekolah
    - 1) Kepala Sekolah sebaiknya meminta guru untuk memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar pecahan agar siswa menjadi terampil
    - 2) Kepala sekolah sebaiknya berusaha memfasilitasi media-media pembelajaran yang sesuai dengan materi terutama dalam pembelajaran pecahan menggunakan media kartu permainan domino agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai
  - d. Bagi Peneliti Lain
    - 1) Peneliti sebaiknya melakukan peneliti lebih lanjut menyempurnakan hasil penelitian di dalam laporan ini.
    - 2) Peneliti lain sebaiknya melakukan penelitian yang mudah dilaksanakan, menyenangkan bagi guru dan siswa, dan tidak membutuhkan biaya besar agar siswa bisa lebih terampil dalam belajar pecahan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan bagi anak kesulitan belajar*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firmansyah, Darman. 2013. *Matematika untuk SMP dan MTs. Kelas IX*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi hasil belajar* (edisi ketiga). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala, Saiful. 2009. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, Arief S, dkk. 2006. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.