

PENGGUNAAN ALAT PERAGA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Maya Nurfitriyanti dan Witri Lestari

Program Studi Pendidikan Matematika,
FTMIPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
e-mail: maya_fitri31@yahoo.co.id

Abstrak: Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga kartu terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Depok. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 40 peserta didik yang terbagi dalam 2 kelas. 20 peserta didik termasuk ke dalam kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino, sedangkan 20 peserta didik lainnya termasuk ke dalam kelas kontrol yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random technique sampling*, dimana setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif, dimana hasilnya menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada penelitian ini juga dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dari uji prasyarat data diperoleh hasil bahwa kedua data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Uji analisis data yang digunakan yaitu uji t dengan hasil t hitung lebih besar dari t tabel yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Alat Peraga Kartu Domino, Hasil Belajar Matematika.

Abstract: Using Domino Card prop on Mathematics Achievement. This research aims to determine the effect of using domino card prop on mathematics achievement. This research was conducted in one of the public elementary schools in Depok. The number of samples in this research as many as 40 students were divided into two groups. 20 students belong to experiment group that taught using domino card prop, while 20 other students included in the control group is taught using conventional teaching aids. Sampling technique used in this research is a random sampling technique, where each population has the same chance to be sampled. The analysis technique used in this research is descriptive statistics, which states that the results are the average results of mathematics on higher grade than the control group. In this research, also conducted the data analysis prerequisite test is a test of normality and homogeneity test. Of the prerequisite test on the result that both the data were normally distributed and homogeneous. Test data analysis used with the result that the t test is greater than t table which means that there is significant effect of using domino card prop on mathematics achievement.

Keywords: Domino Card Prop, Mathematics Achievement.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara. Seperti diungkapkan Gagne dalam Wena (2011) bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara model pembelajaran dan media yang digunakan sehingga akan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah saat ini masih banyak didominasi oleh guru, dimana guru sebagai sumber utama pengetahuan. Keberadaan guru dalam pembelajaran tidak dapat disangkal lagi, karena tanpa adanya guru, pembelajaran tidak dapat berjalan baik. Kenyataan lainnya adalah sering dijumpai sehari-hari di kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung banyak peserta didik yang tidak memahami tentang materi yang diajarkan oleh guru.

Saat ini banyak guru yang terpaku pada satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara terus menerus tanpa pernah memodifikasinya dengan media pembelajaran atau menggantikannya dengan model lain walaupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berbeda. Hal ini dapat mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran tidak optimal, hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih rendah. Dari seluruh mata pelajaran yang ada, mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik adalah mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan mata pelajaran yang memerlukan ketelitian dan pemikiran yang tinggi. Selain itu, penalaran dan logika yang kuat diperlukan dalam belajar matematika.

Objek matematika adalah benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat diamati dengan panca indera. Oleh sebab itu wajar apabila matematika tidak mudah dipahami oleh kebanyakan peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam mempelajari suatu prinsip atau konsep matematika diperlukan pengalaman melalui benda nyata (konkret). Menurut Hudojo (1990), “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.” Dengan pengertian matematika di atas, pada dasarnya peserta didik belajar melalui benda atau objek konkret.

Untuk memahami konsep abstrak peserta didik memerlukan benda-benda konkret (nyata) sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak yang baru dipahami peserta didik akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila peserta didik belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti peserta didik, bukan hanya melalui mengingat-ingat fakta. Karena itulah dalam pembelajaran matematika kita perlu menggunakan alat peraga. Di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas III, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berhitung. Mereka belum terbiasa menghitung dalam bentuk yang abstrak. Mereka memerlukan alat peraga yang dapat digunakan dalam berhitung angka yang besar. Namun kenyataan saat ini, sedikit sekali guru yang mengajarkan peserta didiknya menggunakan alat peraga. Kebanyakan guru hanya mengajarkan berhitung dengan metode ceramah. Walaupun ada yang menggunakan alat peraga, hanya menggunakan lingkungan sekitar yang jangkauan perhitungannya sangat terbatas.

Keterbatasan tersebut disebabkan kurang mampunya guru dalam membuat alat peraga. Banyak guru yang berpikir bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran atau alat peraga tidaklah penting. Hal ini disebabkan kurangnya sosialisasi yang didapatkan guru mengenai pentingnya alat peraga. Jika para guru matematika kurang peduli dengan kelemahan penguasaan konsep yang ada pada kebanyakan peserta didiknya, maka kesalahan konsep itu akan berlanjut yang dipastikan akan menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran matematikanya.

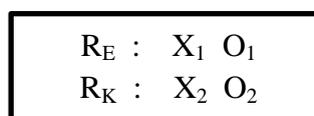
Oleh karena itu, dalam rangka agar pada akhir pembelajarannya para peserta didik dapat menguasai konsep matematika diperlukan penggunaan alat peraga matematika. Seperti yang telah dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Novianti dan Syaichudin (2010) di salah satu Sekolah Dasar Negeri Ngembun, Gresik. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran atau alat peraga terhadap hasil belajar matematika, dimana pada hasil penelitian tersebut, pemahaman konsep matematika dari peserta didik untuk menyelesaikan soal cerita matematika mengalami peningkatan. Dengan demikian, pemilihan alat peraga pembelajaran matematika berperan besar dalam menentukan hasil akhir.

Dengan latar belakang di atas penulis menulis artikel yang berjudul “Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga kartu domino. Serta untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar pada peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasy eksperiment*, dimana penulis tidak terlibat langsung saat melakukan eksperimen, melainkan meminta tolong guru yang mengajar di kelas tersebut untuk melakukan eksperimen. Pada penelitian ini, penulis hanya mengarahkan guru, membuat RPP dan membuat instrumen untuk penelitian dan turut serta saat pengambilan data berlangsung.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri yang ada di Depok pada peserta didik kelas III tahun ajaran 2015/2016. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 40 peserta didik yang terbagi dalam 2 kelas. Kelas pertama merupakan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan alat peraga kartu domino, sedangkan kelas kedua merupakan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional. Desain eksperimen *true experimental design* dalam bentuk *posttest only control design* (Arikunto, 2013: 126). Adapun desain eksperimen dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- R_E = Kelompok eksperimen dipilih secara acak
- R_K = Kelompok kontrol dipilih secara acak
- X_1 = Perlakuan untuk kelompok eksperimen yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino
- X_2 = Perlakuan untuk kelompok yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional
- O_1 = *Posttest* kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* kelompok kontrol

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *random technique sampling*. Dimana setiap peserta didik pada populasi tersebut mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pemilihan sampel dilakukan dengan pengundian dimana dua kelas yang ada pada sekolah tersebut dikocok untuk dipilih sebagai kelas kontrol atau eksperimen. Selanjutnya dari masing-masing kelas, setiap peserta didik diundi kembali untuk dipilih sebagai sampel penelitian.

Kegiatan eksperimen dari masing-masing kelas dilaksanakan selama kurang lebih selama 6 minggu termasuk pengambilan data. Materi yang diajarkan saat melakukan eksperimen yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan soal tes esai dengan materi mengenai penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Instrumen tes yang diberikan sebanyak 15 butir soal valid yang diuji secara empiris untuk mengukur hasil belajar mereka setelah diajarkan dengan menggunakan alat peraga yang berbeda. Pengambilan data atau pengerjaan tes ini dilakukan selama 90 menit pada masing-masing kelasnya dengan diawasi oleh dua orang pengawas, yaitu guru kelas dan penulis.

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain 1) analisis deskriptif, yaitu mengukur mean, median, modus, varians dan simpangan baku dari masing-masing kelas. Sebelum menghitung analisis deskriptif, data masing-masing kelas dibuat menjadi data kelompok. 2) uji persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher*. 3) uji hipotesis penelitian menggunakan uji beda rerata (uji *t*) dua arah untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika dari kedua kelas sama atau berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengolahan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 1 sampai dengan tabel 4. Hasil perhitungan dimulai dari ringkasan hasil uji deskripsi data, yaitu menentukan nilai mean, median, modus, varians dan simpangan baku. Hasil uji prasyarat data, yaitu hasil uji normalitas dengan uji *Liliefors* dan hasil uji homogenitas dengan uji *Fisher*. Hasil uji hipotesis dengan uji *t*. Perhitungan analisis data seluruhnya menggunakan *software microsoft excel 2007*.

Tabel 1. Ringkasan Perhitungan Statistik Deskriptif

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	79,10	69,60
Median	78,50	69,50
Modus	89,90	70,07
Varians	86,78	76,83
Simpangan Baku	9,31	8,76

Sumber : Data primer yang diolah

Tabel 2. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Kelompok Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	0,176	0,190	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,137	0,190	Berdistribusi Normal

Sumber : Data primer yang diolah

Tabel 3. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok Data	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	86,79	1,13	2,15	Kedua data merupakan data homogen
Kontrol	76,83			

Sumber : Data primer yang diolah

Tabel 4. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Analisis Data

Kelompok Data	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	79,10	3,39	2,03	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika
Kontrol	69,60			

Sumber : Data primer yang diolah

Pembahasan Hasil Penelitian

Estiningsih dalam Anriani (2013) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Iswadi dalam Anriani (2013) menyatakan bahwa alat peraga matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Ini berarti bahwa diperlukannya alat peraga matematika guna membantu peserta didik dalam mempelajari konsep matematika.

Definisi tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika dari masing-masing kelas dapat dikatakan baik. Namun, hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 79,10 lebih tinggi dari nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 69,60. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai median, modus dan simpangan baku. Ini bermakna bahwa hasil belajar

matematika peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino lebih tinggi dari hasil belajar matematika peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga konvensional.

Pada tabel 2 dapat kita lihat bahwa nilai L_{hitung} dari kedua kelas lebih rendah dari nilai L_{tabel} yang berarti bahwa H_0 diterima. Rendahnya nilai L_{hitung} ini menunjukkan bahwa kedua data dari masing-masing kelas berdistribusi normal. Sehingga dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data yang ajeg atau tetap atau konsisten.

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} lebih rendah dari F_{tabel} . Ini berarti H_0 diterima dan kedua data adalah data yang homogen atau setara. Sehingga kedua data dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut yaitu untuk mengetahui apakah hasil belajar yang diajarkan menggunakan alat peraga kartu domino sama dengan hasil belajar yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional.

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Ini berarti bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga matematika kartu domino

terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Atau nilai rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga kartu domino lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang diajarkan dengan alat peraga konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, maka sangat penting mengajarkan matematika pada anak menggunakan alat peraga. Pada dasarnya, anak belajar melalui benda/objek konkret. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda konkret (*riil*) sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak yang baru dipahami peserta didik akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila peserta didik belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti peserta didik, bukan hanya melalui mengingat-ingat fakta.

Secara umum alat peraga adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan adanya alat peraga maka peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran mudah dipahami. Selain itu dengan adanya alat peraga maka dapat mendorong peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Wijayanti (2015). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar matematika sebelum menggunakan alat peraga matematika hanya sekitar 40%, namun setelah diajarkan menggunakan alat peraga matematika pencapaiannya meningkat menjadi 80%. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika.

Karena itulah dalam pembelajaran matematika kita perlu menggunakan alat peraga. Dengan menggunakan alat peraga maka:

- a. Proses belajar mengajar termotivasi, baik peserta didik maupun guru dan terutama peserta didik. Minatnya akan timbul, ia akan senang, tertarik, dan karena itu akan bersikap positif terhadap pengajaran matematika,
- b. Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk konkret dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti serta dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah. (Hawa dan Yogi, 2014).

Selain itu alat peraga memiliki fungsi, diantaranya:

1. Sebagai media dalam menanamkan konsep-konsep matematika
2. Sebagai media dalam memantapkan pemahaman konsep matematika
3. Sebagai media untuk menunjukkan hubungan antara konsep matematika dengan dunia sekitar kita

Salah satu alat peraga matematika yang dapat digunakan untuk berhitung yaitu kartu domino. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. (Suhaemi, 2013). Alat peraga matematika merupakan *game* yang dijadikan sebagai alat peraganya yaitu *math domino* atau domino matematika. *Math domino* dibuat untuk melatih kemampuan nalar peserta didik dalam menyelesaikan permainan tanpa mencoret hasilnya di kertas.

Assegaf (2016), menjelaskan manfaat dari alat peraga matematika kartu domino antara lain:

1. Sebagai motivasi bagi guru untuk menerapkan metode mengajar dan media pembelajaran dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar matematika, terutama penggunaan alat peraga.
2. Dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berpikir kritis maupun dengan kelompok.

Manfaat ini tidak hanya dirasakan oleh guru, melainkan juga dapat dirasakan peserta didik. Pada peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga domino mereka sangat senang dan antusias dalam belajar. Mereka sangat aktif dalam belajar. Hal ini disebabkan mereka melakukan belajar seperti melakukan permainan. Selain itu dengan adanya alat peraga domino inipun mereka lebih mahir dalam melakukan perhitungan karena mulai terbiasa dan terlatih dalam menghitung

angka-angka pada kartu. Alat peraga ini dapat merangsang kemampuan kreativitas peserta didik dalam menyusun tata letak domino atau melatih strategi dalam bermain agar dapat memperoleh kemenangan disetiap babak yang disediakan.

Berbeda dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga konvensional. Mereka cenderung biasa saja di saat belajar, beberapa peserta didik terlihat jenuh dengan jalannya kegiatan belajar berdasarkan model belajar yang digunakan. Alat peraga yang digunakan pun hanya seadanya yang ada di dalam kelas. Sebatas menggunakan menyimpan di dalam otak dan menghitung dengan jari. Selain itu, perhitungan yang digunakan dalam alat peraga konvensional ini juga terbatas pada penjumlahan dan pengurangan namun ada kesulitan pada perkalian. Pembelajaran yang terjadi dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 berikut ini.



Gambar 2. Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar 3. Pembelajaran Kelas Eksperimen

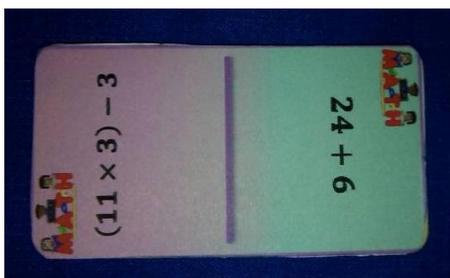
Yeatis (2015) menyatakan “*cards offer a natural link to Match concepts, games motivate students to play again and again*”, atau jika diartikan kurang lebih berbunyi “kartu menawarkan hubungan yang alami dengan konsep matematika, dengan permainan akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk bermain lagi dan lagi”. Dari pernyataan di atas, dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran matematika akan lebih membuat peserta didik termotivasi dan aktif jika pembelajaran dibawa masuk dalam permainan kartu dan merangsang daya pikir peserta didik untuk berpikir menggunakan logika. Hal seperti ini akan membuat pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dan menysasar ke hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang memuaskan merupakan indikator dari keberhasilan guru menanamkan pemahaman konsep kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan media belajar yang konvensional terutama bagi peserta didik yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena

banyaknya materi yang harus diterima di sekolah, selain itu dengan menggunakan kartu domino ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Dari pengalaman yang pernah penulis terapkan di dalam kelas peserta didik merasa senang tanpa disadari bahwa mereka bermain tapi pada intinya mereka sedang belajar.

Permainan alat peraga domino ini dapat dilakukan oleh 2-4 anak. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Adapun prosedur pelaksanaan permainan menggunakan kartu domino matematika adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 3-4 peserta didik)
2. Tiap kelompok diberikan masing-masing 5 buah kartu dari 28 kartu yang tersedia
3. Seorang pemain meletakkan kartu di depannya sebagai pemain pertama, misalnya kartu $24 + 6$ dan pada bagian bawah $(11 \times 3) - 3$ maka berarti hasilnya yaitu 30 dan 30,



Gambar 4. Alat Peraga Matematika Kartu Domino

4. Pemain yang kedua meletakkan juga kartu yang bernilai sama dengan hasil operasi di atas



Gambar 5. Alat Peraga Matematika Kartu Domino

5. Kartu yang nilainya tidak sama, dapat mencari pada tumpukan kartu yang sisa, dan hanya berhak mengambil satu buah kartu saja,
6. Pemenang adalah yang selesai atau kartunya lebih dahulu habis,
7. Bila kartu pada tumpukan di atas meja habis, sedang kartu di tangan belum selesai, maka pemenang adalah yang mempunyai nilai terkecil, atau jumlah selisih nilai kartunya paling sedikit,
8. Misal Kelompok A Masih Mempunyai 2 Buah Kartu, Maka Kelompok A Mempunyai Nilai $30+10+40+10 = 90$.

$20 + 10$	$20 + 20$
$(8 \times 2) - 6$	2×5

Gambar 6. Alat Peraga Matematika Kartu Domino

Dalam permainan domino kita tidak hanya bisa bertahan tetapi juga perlu menyerang. Dan untuk bisa menang juga tidak hanya menyerang melainkan harus bisa bertahan. Dengan permainan menggunakan alat peraga domino peserta didik dilatih kemampuan menghitung di luar kertas atau tanpa mencoret kertas agar peserta didik lebih bisa menjadi kreatif dan terus mengingat materi pelajaran matematika di domino tersebut.

Kelebihan alat peraga kartu domino dibanding alat peraga lainnya, antara lain: Sebagian besar peserta didik telah mengetahui cara bermain kartu domino sehingga tidak sulit untuk diterapkan dalam belajar dan Dapat meningkatkan kemampuan hitung peserta didik, karena semakin banyak berlatih dalam menghitung maka peserta didik akan semakin mahir. Pada setiap kelebihan pasti terdapat kekurangan. Begitu juga pada penggunaan alat peraga domino terdapat kekurangan, antara lain: Untuk perhitungan tertentu seperti logaritma, akar dan lainnya belum tepat jika digunakan untuk peserta didik tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan angka tersebut sulit dipahami peserta didik. Membutuhkan ketelitian dan pemikiran keras, karena agak sulit untuk mencari angka yang berkaitan dengan kartu sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga matematika kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil belajar pada peserta didik yang diajarkan menggunakan alat peraga matematika kartu domino lebih

tinggi dari hasil belajar yang diajarkan menggunakan alat peraga konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai matematika pada kedua kelas.

Saran

Dengan adanya artikel ini diharapkan agar guru dapat mengembangkan model pembelajaran menggunakan alat peraga matematika dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya alat peraga, peserta

didik diharapkan dapat mengembangkan cara logika atau ketangkasan mereka dalam menerapkan matematika sebagai sarana penemuan konsep dan membantu mereka dalam belajar menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selain itu, pihak sekolah diharapkan turut serta untuk membantu dalam penyediaan alat peraga matematika, hal ini akan berguna untuk kelancaran proses belajar mengajar yang dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anriani, N. dkk. 2013. *Alat Peraga “Domino Logaritma”*. Dikutip dari <http://andryatecnomath.blogspot.co.id/2013/11/alat-peraga-domino-logaritma.html?m=1>
- Assegaf, R. 2016. *The Colorful of Mathematics*. Dikutip dari <http://rogayahassegaf.blogspot.co.id/2016/05/alat-peraga-matematika.html?m=1>
- Hudojo, H. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Malang: IKIP.
- Liberna, H. dan Yogi Wiratomo. 2014. *Metode Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Novianti, R. D. dan M. Syaichuddin. 2010. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembungi*. Dikutip dari <http://scholar.google.co.id>
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhaemi, Emmi. 2013. Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Persamaan Linear Satu. (<https://suarasiswanews.wordpress.com/mgmp/permainan-kartu-domino-sebagai-media-pembelajaran-matematika-persamaan-linear-satu-variabel/>)
- Wijayanti, I. D.. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Untuk SD/MI Kelas V Semester II Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan*. Dikutip dari <http://scholar.google.co.id>
- Yeatis, K. L. *Mega Fun Card Game Match*. Diakses dari www.library.nu