

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU DOMINO MATEMATIKA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS III UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE
(Studi Pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)**



OLEH

ALIANA

NIM. 2020203884202028

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU DOMINO MATEMATIKA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS III UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE
(Studi Pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)**



OLEH

ALIANA

NIM. 2020203884202028

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

Mengetahui:

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sumber Belajar Matematika Berbasis
Etnomatematika: Studi Kasus Proses Pembuatan
Kue Khas Enrekang

Nama Mahasiswa : Nita

NIM : 2020203884202027

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor: 5402 Tahun 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom (.....)

NIDN : 2007128601

Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, M.Si (.....)

NIP : 19720304 200312 1 004

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Sumber Belajar Matematika Berbasis Etnomatematika: Studi Kasus Proses Pembuatan Kue Khas Enrekang

Nama Mahasiswa : Nita

NIM : 2020203884202027

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.5096/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024

Tanggal Kelulusan : 29 Juli 2024

Disetujui oleh:

Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom (Ketua) (.....)

Muhammad Ahsan, M.Si (Sekertaris) (.....)

Andi Aras, M.Pd (Anggota) (.....)

Azmidar, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr.Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. serta salawat yang tak henti-hentinya penulis hanturkan kepada Nabi Muhammad SAW. atas selesainya tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua dan keluarga penulis, yaitu superheroku Ayahanda Muh. Ali dan pintu surgaku Ibunda Nur Jannah dan saudaraku Muh. Agus serta Tante tercinta P. Wali dan anak-anaknya yang tak hentinya memberikan doa, motivasi, nasehat, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Muhammad Ahsan, M.Si. selaku Pembimbing I dan Herlan Sanjaya, ST., M.Kom. selaku Pembimbing II, atas bantuan dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Buhaerah M.Pd. selaku Ketua Program studi Tadris Matematika atas bantuannya dalam administrasi maupun dalam perkuliahan.

4. Bapak Dr. Buhaerah M.Pd. dan Bapak Zulfiqar Busrah, M.Si. selaku dewan penguji yang turut memberikan saran masukan penulis demi perbaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Tadris Matematika atas ilmu bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan dikampus.
6. Keluarga Besar UPTD SD Negeri 49 Parepare yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat seperjuanganku Ayu Saputri, Nita, Selfiana dan Nurliana serta *Team Malla* dan penghuni grup *Cucu Albert Einstein* yang selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah, menemani suka dan duka dari semester awal hingga akhir.
8. Teman seperjuangan seangkatan Tadris Matematika 2020 dan inisial MH18 yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama menempuh pendidikan.
9. Teman baikku sahabatku dari SMA Nur Syafiah, S.Pd. dan Nurul Hikmah, S.Pd. sebagai tempat saya bertanya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Sekiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 15 Juli 2024
9 Muharram 1446 H

Penulis



Aliana
NIM. 2020203884202028

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aliana
NIM : 2020203884202028
Tempat/Tgl. Lahir : Maros, 23 Mei 2001
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Parepare, 15 Juli 2024
Penyusun



Aliana
NIM. 2020203884202028

ABSTRAK

ALIANA. *Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)* (dibimbing oleh Muhammad Ahsan dan Herlan Sanjaya).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Khususnya pada materi perkalian dan pembagian, peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare masih belum mahir mengenai materi tersebut. Hal ini dikarenakan guru kurang menerapkan media yang menarik dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik bosan, kesulitan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare pada materi pokok perkalian dan pembagian.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu pengumpulan data hasil belajar dengan cara tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif, uji efektivitas (*N-Gain*) dan pengolahan data hasil observasi.

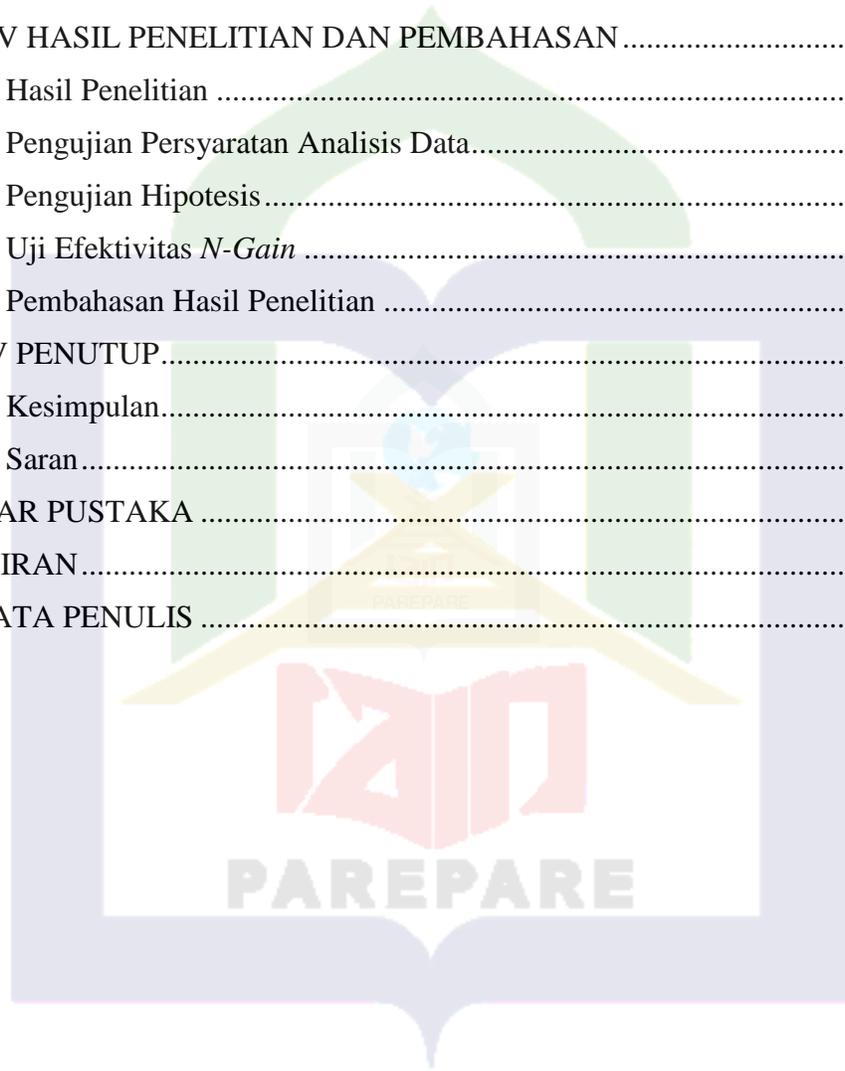
Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar *posttest* adalah 80,13 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar *pretest* yaitu 58,13. Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*, menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* yaitu 0,000 yang artinya *sig (2-tailed) < 0,05* atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil belajar peserta didik ditinjau dari nilai koefisien *gain* ternormalisasi sebesar 0,53 dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

Kata Kunci: Efektivitas, Kartu Domino, Hasil Belajar, Materi Perkalian dan Pembagian

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	14
B. Tinjauan Teori	17
1. Efektivitas.....	17
2. Teori Media	22
3. Kartu Domino.....	27
4. Hasil Belajar	36
5. Tinjauan Umum Materi Perkalian dan Pembagian	38
C. Kerangka Pikir.....	47
D. Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53

C. Populasi dan Sampel	53
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	55
E. Definisi Operasional Variabel	59
F. Instrumen Penelitian.....	60
G. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	83
C. Pengujian Hipotesis	84
D. Uji Efektivitas <i>N-Gain</i>	85
E. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS	LXXVIII



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dan Penelitian Yang Akan Diteliti	16
2.2	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Perkalian dan Pembagian	38
3.1	Desain <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	52
3.2	Populasi Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare	54
3.3	Sampel Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare	55
3.4	Kisi-Kisi Test <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
3.5	Kriteria Reliabilitas	63
3.6	Klasifikasi Indeks Kesukaran	64
3.7	Klasifikasi Daya Pembeda Soal	65
3.8	Kriteria Ketuntasan Perorangan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik UPTD SD Negeri 49 Parepare	67
3.9	Kriteria Ketuntasan Kelompok Hasil Belajar Matematika Peserta Didik UPTD SD Negeri 49 Parepare	68

3.10	Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran	69
3.11	Klasifikasi <i>Gain Ternormalisasi</i>	72
3.12	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	72
4.1	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik	77
4.2	Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	78
4.3	Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Tiap Indikator	78
4.4	Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	81
4.5	Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik (Peneliti)	82
4.6	Uji Normalitas	84
4.7	Tabel Test Statistik <i>Wilcoxon</i>	85
4.8	Kriteria <i>N-Gain</i> Peserta Didik	86

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Contoh Kartu Domino Matematika	30
2.2	Tabel Perkalian 1-10	31
2.3	Tabel Pembagian 1-10	31
2.4	Sebanyak 45 Operasi Perkalian yang dipilih untuk dijadikan Media Kartu Domino Matematika	32
2.5	Sebanyak 30 Operasi Pembagian yang dipilih untuk dijadikan Media Kartu Domino Matematika	32
2.6	Desain Kartu Domino Matematika Perkalian	32
2.7	Desain Kartu Domino Matematika Pembagian	33
2.8	Kartu Domino Matematika Perkalian dan Pembagian	33
2.9	Kerangka Pikir	49
4.1	Diagram Persentase Nilai Ketuntasan Tiap Indikator	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran A	Persuratan	VI
A.1	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kampus IAIN Parepare	VII
A.2	Surat Izin Penelitian dari Penanaman Modal	VIII
A.3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah UPTD SD Negeri 49 Parepare	X
Lampiran B	Perangkat Pembelajaran	XI
B.1	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XII
B.2	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	XVIII
B.3	Tes Hasil Belajar Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	XIX
B.4	Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	XXIX
B.5	Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli	XXX
Lampiran C	Hasil Uji Coba Instrumen	XXXVI
C.1	Hasil Uji Coba Instrumen Tes	XXXVII
C.2	Analisis Uji Validitas	XXXVIII

C.3	Uji Reliabilitas	XL
C.4	Analisis Uji Indeks Kesukaran	XLI
C.5	Analisis Uji Daya Beda	XLIII
Lampiran D	Analisis Data	XLV
D.1	Data Tes Hasil Belajar Peserta Didik (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	XLVI
D.2	Pedoman Penskoran Hasil Belajar	XLVIII
D.3	Data Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	XLIX
D.4	Analisis Persentase Ketuntasan Kelas	L
D.5	Tabel Ketuntasan Indikator Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	LI
D.6	Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik	LVI
D.7	Hasil <i>N-Gain</i>	LXI
D.8	Hasil Oservasi Keterlaksanaan Pembelajaran	LXII
Lampiran E	Dokumentasi	LXX
Lampiran F	Biodata Penulis	LXXVII

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonema konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

b. Vokal

1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
و	Dammah	U	U

2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَـ	fathah dan ya	Ai	a dan i
وُـ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. *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
آيَـ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
يِـ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُـ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]

2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Rauḍah al-jannah* atau *Rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fāḍilah* atau *Al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعْمٌ : *Nu'ima*

عُدُوٌّ : *'Aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah (i)*.

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. 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*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. 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 ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمِرْتُ : *umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah*

بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fi rahmmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). 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-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

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-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid*, *Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Hamīd Abū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
1.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS .../ ...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau

lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s). Dalam catatan kaki/akhir, kata ed. tidak perlu diapit oleh tanda kurung, cukup membubuhkan tanda koma (,) antara nama editor (terakhir) dengan kata ed. Tanda koma (,) yang sama juga mengantarai kata ed. dengan judul buku (menjadi: ed.,). Dalam daftar pustaka, tanda koma ini dihilangkan. Singkatan ed. dapat ditempatkan sebelum atau sesudah nama editor, tergantung konteks pengutipannya. Jika diletakkan sebelum nama editor, ia bisa juga ditulis panjang menjadi, “Diedit oleh....”

- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk.(“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak. Yang manapun yang dipilih, penggunaannya harus konsisten.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit. Bisa juga untuk menunjukkan bahwa cetakan yang sedang digunakan merupakan edisi paling mutakhir dari karya yang bersangkutan.
- Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Biasanya dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia secara signifikan. Dampaknya termasuk meningkatnya persaingan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, sosial budaya, dan pendidikan. Untuk berhasil dalam era global ini, diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing, sehingga tidak tertinggal dalam perkembangan dunia. Pendidikan dianggap sebagai sarana utama untuk mempersiapkan SDM yang unggul dan memenuhi kebutuhan zaman.¹

Pendidikan adalah proses yang memungkinkan pembelajaran, pemerolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kebiasaan, dan pengembangan pribadi.² Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal (1) ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara.³

¹ Wulan Noviyanita, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Program Linear Kelas X Smk," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2019): 41.

² Amelia Tiara Anggreini and Sabar Narimo, "Guru Di Era Kurikulum Merdeka Belajar Di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 3 (2023): 1704.

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003: *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1)*.

Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Sebagaimana yang terdapat dalam QS Al Mujadalah/ 58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَنْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Terjemahnya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (QS Al Mujadalah/ 58:11).⁴

Dr. Ahmad Asy Syarbashiy menginterpretasikan bahwa manusia yang memiliki ilmu pengetahuan dan mampu memahami Allah dengan pemahaman yang mendalam akan dijadikan oleh Allah sebagai pemimpin bagi dirinya sendiri dan generasinya. Karunia ilmu pengetahuan ini juga disertai dengan karunia akal yang sempurna. Allah menghormati manusia dengan memberikan akal, yang diharapkan dapat digunakan manusia untuk introspeksi diri dan memahami tanda-tanda keagungan-nya.⁵

Pendidikan bisa diperoleh melalui berbagai jalur, baik dari keluarga, lingkungan sekitar, maupun lewat jenjang pendidikan formal seperti TK, SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi, melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini mencakup interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber

⁴ Kementrian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2011).

⁵ Syarbashiy Dr. Ahmad Asy, “*Pesan - Pesan Rahasia Dalam Al - Qur'an Vol 1*” (Jakarta: Miqrat, 2016).

belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁶ Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada proses ini, setiap individu belajar berbagai materi untuk mendapatkan pengetahuan baru yang berpotensi mengubah perilakunya.⁷ Setiap mata pelajaran saling terkait dan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh mata pelajaran yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari adalah Matematika.⁸

Matematika merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan secara wajib kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dalam kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena mengandung konsep yang berjenjang dari yang sederhana hingga kompleks. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami konsep matematika dengan baik. Kesulitan dalam mempelajari matematika juga sering kali terkait dengan kesulitan dalam memahami istilah dan konsep matematika serta dalam melakukan perhitungan.

Individu perlu menguasai beberapa aspek Matematika, termasuk pemahaman terhadap ide dasar Matematika, materi pelajaran Matematika, hubungan antar konsep, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah Matematika.⁹ Menurut Hidayat, Siti Khayroiyyah (2018), tujuan pendidikan matematika di sekolah dasar adalah untuk memahami prinsip matematika dan menerapkannya dalam memecahkan masalah dengan efisien. Matematika

⁶ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79.

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20.

⁸ Ahmad Nizar Rangkuti, "Konstruktivisme Dan Pembelajaran Matematika," *Jurnal Darul 'Ilmi* 2, no. 2 (2014): 61–76.

⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, "REPRESENTASI MATEMATIS Oleh: Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., M.Pd 1," *Logaritma* 1, no. 02 JULI (2013): 49–61.

dianggap sebagai ilmu pengetahuan yang membantu melatih siswa untuk berpikir secara sistematis.¹⁰

Sebaiknya pembelajaran Matematika dimulai sejak dini atau diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Pendidikan di SD berperan penting dalam membentuk dasar pengetahuan yang akan digunakan oleh siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran Matematika di SD harus dilakukan secara optimal. Menurut Tatah Yuli Eko Siswono, peraturan Menteri yang relevan dengan hal ini adalah sebagai berikut:

Menurut Peraturan Menteri No. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Matematika harus diajarkan kepada semua siswa sejak sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama.

Matematika sebagai ilmu eksak, menuntut agar para siswa benar-benar memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Namun, menurut Ignacio, meskipun pentingnya matematika diakui, sebagian besar siswa menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang menyenangkan, membosankan, tidak terlalu praktis, abstrak, dan membutuhkan kemampuan khusus yang tidak dimiliki oleh semua orang.¹¹

Untuk efektivitas belajar matematika, penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru perlu memahami perkembangan belajar peserta

¹⁰ Hidayat and Siti Khayroiyyah, "Pengembangan Desain Didaktid Pada Pembelajaran Geometri," *Jurnal MathEducation Nusantara* 1, no. 1 (2018): 15–19.

¹¹ Nuria Gil Ignacio, Lorenzo J. Blanco Nieto, and Eloisa Guerrero Barona, "The Affective Domain in Mathematics Learning," *International Electronic Journal of Mathematics Education* 1, no. 1 (2021): 16–32.

didik mereka dan mengimplementasikan trik-trik yang membuat matematika lebih menarik dan tidak membosankan bagi mereka. Namun, dalam mencapai proses pembelajaran yang berkualitas, guru sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sebagian besar guru matematika di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu masalahnya adalah jarangya penggunaan media atau alat peraga yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Guru sering kali hanya menggunakan media pembelajaran secara terbatas dan kurang efektif, sehingga hasil belajar siswa sering tidak mencapai potensi maksimal.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses transfer ilmu, sebagaimana dijelaskan dalam QS Al-Alaq/96:1-5:

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

Terjemahnya: “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, dan 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS Al-Alaq/96:1-5).¹²

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah Swt mengarahkan umat manusia untuk belajar dan menjelaskan kalam sebagai sarana untuk mengajarkan pengetahuan yang belum diketahui. Ayat keempat menegaskan bahwa kalam adalah alat yang digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim kepada penerima. Karena itu, penggunaan media adalah komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

¹² Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2011).

Menurut Rusman (dalam A. Kurniawan, 2017), hasil riset BAVA (British Audio Visual Aids) menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan media hanya dapat menyerap 13% dari keseluruhan materi yang disampaikan. Namun, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan penyerapan bahan ajar hingga mencapai 86%.¹³

Berdasarkan pra observasi di kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah utama. Guru-guru terlihat mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Selain itu, motivasi siswa terlihat kurang, terlihat dari perilaku peserta didik seperti tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, peserta didik berbicara dan bermain dengan teman sebangkunya, serta beberapa peserta didik yang terlihat mengantuk atau menghayal selama pembelajaran. Kondisi belajar peserta didik juga terlihat kurang menyenangkan, dengan peserta didik terlihat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang disampaikan. Sebagian besar peserta didik hanya menyalin apa yang ditulis guru di papan tulis, bahkan ada yang tidak membuat catatan sama sekali. Akibatnya, hasil belajar matematika peserta didik, terutama dalam operasi hitung, tergolong rendah atau belum mencapai potensi maksimal.¹⁴

Hasil wawancara dengan guru wali kelas kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare mengatakan bahwa peserta didik kelas III belum sepenuhnya menguasai materi operasi hitung perkalian dan pembagian, yang merupakan dasar dalam

¹³ Ardi Kurniawan, "Penggunaan Media Cd Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri 1 Tanggulanom," *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI*, no. 3 (2017): 28–222.

¹⁴ Observasi Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare dalam rangka memenuhi data awal penelitian.

pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan pada saat guru memberikan soal terkait materi tersebut, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan dan sering memberikan jawaban yang salah.¹⁵ Berdasarkan hasil observasi, tingkat pencapaian belajar peserta didik tergolong rendah, di mana hanya 45% dari mereka yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika di sekolah tersebut, yang ditetapkan pada nilai 70.

Hasil belajar yang belum optimal ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam memahami konsep perkalian dan pembagian. Penting untuk mengatasi kesulitan ini sejak dini, karena jika tidak, peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika di tingkat sekolah dasar mungkin akan terus mengalami kesulitan di kelas atau jenjang berikutnya. Materi perkalian dan pembagian khususnya seringkali muncul kembali di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Selain rendahnya hasil belajar peserta didik, peneliti menemukan bahwa meskipun guru kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare menggunakan berbagai media seperti laptop, LCD, papan tulis, dan buku sumber belajar yang disubsidi pemerintah, media tersebut belum efektif dalam menarik minat atau membuat siswa merasa senang dalam belajar matematika. Hal ini menyebabkan peran guru masih dominan dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dengan penggunaan metode yang sering kali sama. Situasi seperti ini dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi belajar peserta didik karena kurangnya dinamika, inovasi, dan kreativitas dalam pembelajaran.

¹⁵ Wawancara: Guru Matematika sekaligus wali kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare.

Selain itu, peserta didik juga belum aktif dilibatkan secara langsung, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan atau meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, guru perlu memperhatikan kesiapan intelektual peserta didik dan menciptakan lingkungan kelas yang nyaman dan menyenangkan. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memperbaiki komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik.¹⁶

Media pembelajaran memegang peranan kunci dalam mencapai pola pengajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dapat membantu guru untuk mengkomunikasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret yang dapat dilihat dan dirasakan oleh peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman mereka. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar menjadi lebih aktif, karena dapat membangkitkan semangat dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan pada pembelajaran yang hanya bersifat verbal dan cenderung membosankan serta kurang efektif.

Salah satu cara yang efektif untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar matematika di sekolah dasar adalah dengan menggunakan

¹⁶ 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," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2017): 66.

media permainan.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran berupa permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang senang bermain dan cenderung lebih tertarik jika pembelajaran diintegrasikan dengan kegiatan bermain untuk mengurangi kejenuhan. Ada berbagai jenis permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekitar lingkungan kita, salah satunya adalah permainan kartu domino yang dikenal luas oleh masyarakat.

Kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan kartu domino tradisional yang digunakan masyarakat pada umumnya. Kartu domino yang akan digunakan peneliti nantinya akan dimodifikasi khusus untuk menjadi media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, dengan tujuan melatih peserta didik dalam melakukan operasi perhitungan. Setiap kartu domino mengandung angka dan juga berisi operasi hitung matematika seperti perkalian dan pembagian. Media ini dikenal sebagai kartu domino matematika.

Penggunaan media kartu domino matematika dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik akan merasa nyaman dan menikmati setiap tahap pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga mendorong kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok untuk membangkitkan semangat kompetisi sehat, tanggung jawab, kerja sama, kreativitas, dan kemampuan berpikir cepat. Selain itu, pembelajaran menggunakan kartu domino matematika memberikan pengalaman belajar yang menarik, sehingga memfasilitasi

¹⁷ Nia Wahyu Wijayanti, "Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Cendekiawan* 3, no. 1 (2021): 59–64.

penerimaan, pemahaman, dan pengertian materi pelajaran secara lebih efektif oleh peserta didik.

Banyak penelitian telah dilakukan tentang penggunaan kartu domino matematika sebagai media pembelajaran, dan beberapa di antaranya telah menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhasana Rugani dengan judul "Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alifan" menyimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika berhasil meningkatkan aktivitas, motivasi, dan prestasi belajar siswa kelas IV di SDN 045 Padang Alifan.¹⁸

Berdasarkan uraian sebelumnya, penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran matematika dalam mengajarkan materi perkalian dan pembagian diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

¹⁸ Siti Nurhasana Rugani, "Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alifan," 2023.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan terhadap peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian) sebelum dan sesudah penggunaan kartu domino matematika?
2. Apakah penggunaan kartu domino matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan terhadap peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian) sebelum dan sesudah menggunakan kartu domino matematika.
2. Untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dalam bidang ilmu pengetahuan, serta dapat memperkaya pola

pikir peneliti dan pembaca mengenai efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare dalam materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, diharapkan dapat menjadi tambahan literatur bagi perpustakaan IAIN Parepare serta menjadi sumber rujukan dalam penelitian-penelitian masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik dalam bidang studi khususnya matematika.
- 2) Dapat meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar Matematika.
- 3) Dengan penggunaan media kartu domino matematika dapat menciptakan suasana baru dalam belajar matematika agar menjadi menarik dan tidak berlangsung membosankan, serta menciptakan hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

- 1) Memberi wawasan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Dengan penggunaan media kartu domino sebagai 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

- 1) Menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peningkatan kualitas-kualitas guru melalui penggunaan media kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

- 1) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan dan wawasan umum mengenai media pembelajaran melalui permainan dan menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian yang lebih mendalam serta dapat menambah informasi dan referensi tentang penggunaan media pembelajaran melalui permainan bagi para pembaca.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian ini menguji efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III di UPTD SD Negeri 49 Parepare, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini akan mengacu pada sejumlah sumber literatur yang relevan dengan topik skripsi ini. Berikut beberapa referensi terdahulu yang relevan mengenai penggunaan media domino untuk mendukung proses pembelajaran:

Pertama, penelitian Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah pada artikel yang berjudul *“Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan permainan kartu domino, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran operasi perkalian, dan Tingkat ketahuan para siswa kelas IV SD terkait dengan media kartu domino tersebut. Metode penelitian yang dilakukan adalah Penelitian kualitatif dengan metode survey. Hasil penelitian ini menunjukkan Tingkat implementasi media pada pembelajaran mendapatkan skor sebesar 78,1% dan respons positif terhadap permainan kartu domino sebesar 78,1%.¹⁹

Kedua, penelitian Nurul Qolbi pada artikel yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domika Terhadap Kemampuan Berfikir Matematis Siswa Kelas VII B SMPN 19 Sinjai”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas

¹⁹ Auliya Robiah Adawiyah and Kowiyah Kowiyah, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 7, no. 3 (2021): 115.

penggunaan alat peraga domika terhadap kemampuan berfikir matematis siswa kelas VII B SMPN 19 Sinjai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai analisis statistik inferensial nilai signifikan yang diperoleh $Sig. (2-tailed) < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga domika efektif terhadap kemampuan berfikir matematis siswa kelas VII B SMPN 19 Sinjai.²⁰

Ketiga, penelitian Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, dan Prilia Rahmadina pada artikelnya yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta didik Kelas IV*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bab pecahan siswa kelas IV-C menggunakan media KADOMA (kartu domino matematika). Hasil penelitian ini menunjukkan ketuntasan hasil belajar klasikal pada saat prasiklus 53.6%, ketuntasan belajar pada siklus I 67.9%, dan ketuntasan belajar pada siklus II 82.1%. Peningkatan ini juga didukung oleh taraf ketuntasan proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui hasil pengamatan aktivitas guru yang meningkat, pada siklus I 90% sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Pelaksanaan proses pembelajaran juga terlihat dari aktivitas peserta didik, yang semula 79,25% pada siklus I menjadi 88,4% pada siklus ke II. Dari data-data tersebut dapat saya simpulkan bahwasanya penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar matematika pecahan senilai peserta didik kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.²¹

Relevansi dari beberapa penelitian terdahulu diatas dengan penelitian peneliti diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

²⁰ Nurul Qolbi, “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domika Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Kelas Vii B Smp Negeri 19 Sinjai” 3, no. 2 (2021): 6.

²¹ Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, and Prilia Rahmadina, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 3 (2023): 34–128.

Tabel 2.1 Relevansi penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti

NO.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD	Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan dan memilih materi perkalian sebagai fokus materi pembelajaran.	Perbedaannya yaitu terletak pada metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan.
2.	Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domika Terhadap Kemampuan Berfikir Matematis Siswa Kelas VII B SMPN 19 Sinjai	Persamaan dari penelitian ini terletak pada jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan.	Perbedaannya yaitu terletak pada sampel dan populasi yang dipilih dan variabel yang diujikan menggunakan kartu domino.
3.	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta didik Kelas IV	Persamaan dari penelitian ini terletak pada teknik pengumpulan data dan variabelnya sama-sama menguji media kartu domino terhadap hasil belajar siswa SD.	Perbedaannya yaitu terletak pada jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan.

Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal pemanfaatan media sebagai pendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, terdapat juga perbedaan yang ditemukan dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, seperti fokus materi pembelajaran yang berbeda, metode atau jenis penelitian yang digunakan, serta teknik pengumpulan data yang diterapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di UPTD SD Negeri 49 Parepare, khususnya pada materi perkalian dan pembagian.

B. Tinjauan Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas merupakan tujuan utama yang ingin dicapai oleh suatu lembaga. Efektivitas berasal dari kata dasar "efektif", yang mengacu pada kemampuan untuk memberikan efek, pengaruh, atau hasil yang signifikan, serta efisien dalam mencapai tujuan yang diinginkan.²² Efektivitas adalah hasil dari proses pengambilan keputusan yang memandu pelaksanaan tindakan dengan tepat, yang mendukung pencapaian misi atau tujuan suatu lembaga.²³

Efektivitas pembelajaran merujuk pada kemampuan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat ini sejalan dengan kesimpulan Saefuddin dan Berdiati yang menyatakan bahwa pembelajaran

²² Jordan Saputra; Sempo Alden Laloma; Very Y. Londa, "Efektivitas Pengelolaan Dana Kelurahan Dalam Rangka Peningkatan Sarana Dan Prasarana Dan Pemberdayaan Masyarakat Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado," *Jurnal Administrasi Publik*, 2020, 61–73.

²³ Putri Hasmita Euis, "Efektivitas Pelaksanaan Program Pengembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Kota Samarinda (Studi Pada Dinas Koperasi Dan UMKM Kota Samarinda)," *Administrasi Negara* 5, no. 1 (2017): 45–5431.

dianggap efektif jika tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya berhasil tercapai selama proses pembelajaran berlangsung.²⁴ Pembelajaran yang efektif terjadi ketika mampu mengarahkan peserta didik menuju pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran terdapat beberapa indikator yang penting untuk diperhatikan, antara lain:²⁵

1) Aktivitas belajar peserta didik

Aktivitas belajar merujuk pada berbagai kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dalam konteks belajar-mengajar. Kegiatan ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan, sehingga berbagai tujuan yang termasuk maksud dan tujuan kurikulum dapat tercapai.

Aktivitas belajar tercermin dari kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam interaksi belajar-mengajar, pendidik berperan sebagai pembimbing yang bertanggung jawab untuk menghidupkan dan memberikan motivasi agar tercipta interaksi yang kondusif. Pendidik juga berperan sebagai mediator dalam semua situasi pembelajaran, sehingga perilaku dan tindakan pendidik akan menjadi contoh yang dilihat dan ditiru oleh peserta didik. Sebagai fasilitator, pendidik memimpin jalannya interaksi belajar-mengajar. Oleh karena itu,

²⁴ Vemsi Damopolii, Nursiya Bitto, and Resmawan, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis," *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)* 1, no. 2 (2019): 74–85.

²⁵ Ivana IT Tefbana et al., "Kompetensi Guru Sekolah Minggu Terhadap Keefektifan Mengajar Anak: Suatu Studi Kuantitatif Di Jemaat GPdI El-Shaddai Makassar," *Didache: Journal of Christian Education* 1, no. 2 (2021): 205.

aktivitas yang meningkat dalam proses belajar peserta didik merupakan salah satu tolok ukur efektivitas pembelajaran.

2) Respon peserta didik

Respon peserta didik merupakan tanggapan atau reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh orang yang terlibat dalam pembelajaran, baik stimulus itu dapat diamati atau tidak. Efektivitas suatu pembelajaran dapat diukur dari seberapa nyaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut, serta sejauh mana respon positif mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

3) Kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran

Seorang pendidik harus memiliki dua syarat mutlak, yaitu penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan dan kemampuan dalam menyampaikannya dengan baik. Ketidaktahuan dalam materi akan menghambat kemampuan mengajar mereka secara efektif. Begitu juga, kurangnya kemampuan dalam berbagai metode pengajaran dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami materi. Seorang pendidik yang efektif juga harus mampu menerapkan prinsip-prinsip psikologis, mengelola proses belajar mengajar dengan baik, dan fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang berbeda.²⁶

4) Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik

²⁶ Farid Agus Susilo, "Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran," *MATHEdunesa* 2, no. 1 (2013): 3.

setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari, 2021).

Hasil belajar mencerminkan pencapaian maksimal yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar-mengajar dalam mempelajari setiap materi pelajaran. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian nilai pada aspek kognitif yang diukur dengan menggunakan tes, tetapi juga meliputi perubahan dalam aspek perhatian, partisipasi, pemahaman, dan aspek kerjasama peserta didik yang mengarah pada kemajuan positif yang diamati dan diukur melalui pengamatan.

Berikut ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:²⁷

1. Faktor Intern (Faktor dalam diri siswa)

- a) Faktor Jasmaniah, yaitu: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor Psikologis, yaitu: seperti IQ, kemampuan belajar, motivasi belajar, perhatian, minat, bakat, perasaan, 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.

²⁷ Hendra Dani Saputra, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal, "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 18, no. 1 (2018): 25–30.

- 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.

Pembelajaran dikatakan efektif ketika setiap komponen pembelajaran berfungsi secara optimal. Hal ini meliputi kepuasan dan kesenangan peserta didik terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh, serta menciptakan kesan positif. Selain itu, sarana dan fasilitas pembelajaran harus memadai, materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta didik, dan metode pengajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran mereka. Guru yang profesional juga merupakan faktor penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran tercapai.²⁸ Keefektivan diartikan sebagai tindakan atau usaha yang membawa hasil, sehingga dapat dikatakan keefektivan merupakan perlakuan atau tindakan terhadap suatu objek yang dapat membawa keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan.²⁹

Secara garis besar, keefektivan juga dapat dikatakan menjadi salah satu point untuk mengukur keberhasilan pendidikan. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran itu efektif di gunakan, dilihat dari seberapa

²⁸ Ilma Agnia Ardiawati and Rusi Rusmiati Aliyyah, "Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas Rendah," *Karimah Tauhid* 3, no. 1 (2024): 82–167.

²⁹ Feri Ardiansah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang," *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2018): 56–70.

besar peningkatan yang dicapai oleh peserta didik. Peningkatan yang terjadi setelah melewati proses-proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran dikatakan efektif jika peserta didik telah menyelesaikan, menguasai indikator-indikator kompetensi tiap materi, dan juga mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Firman, 2000), Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

2. Teori Media

a. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti secara harfiah "perantara" atau "pengantar". Dalam konteks bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, media merujuk pada segala hal yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, seperti buku teks, gambar, foto, dan alat-alat elektronik. Dengan kata lain, media dalam konteks ini merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal.³⁰

Menurut Hamalik yang dikutip dalam Indriyani, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan. Media tersebut dapat merangsang keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan

³⁰ Muhammad Rahmattullah, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 8–24.

memiliki pengaruh psikologis terhadap siswa. Penerapan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dianggap sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pelajaran saat itu. Selain itu, penggunaan media tersebut juga dapat meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data, serta memadatkan informasi yang disampaikan.³¹

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik simpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi, khususnya dalam konteks proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, media memegang fungsi penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa).³² Media digunakan sebagai pengganti sebagian fungsi guru dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Dengan memilih media yang tepat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik serta mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

b. Jenis-Jenis Media

Ada tiga jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah yaitu sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, atau media yang memuat elemen suara seperti radio dan

³¹ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 19.

³² Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah* 26, no. 1 (2019): 21–32.

rekaman audio. Media audio dibagi menjadi dua jenis, yakni media audio tradisional dan media audio digital. Media audio tradisional mencakup audio kaset, siaran radio, dan telepon. Sementara itu, media audio digital meliputi media optik, audio internet, dan radio internet.³³

2) Media Visual

Media visual, juga dikenal sebagai media pandang, memungkinkan seseorang menghayati informasi melalui penglihatannya. Jenis media ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu media visual tradisional dan media visual digital:

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak. Media ini tidak tembus cahaya (nontransparan), maka tidak dipantulkan pada layar. Termasuk dalam jenis ini di antara lain: gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, diagram, grafik, peta datar, realita dan model, dan berbagai jenis papan.
- b. Media visual yang diproyeksikan merupakan media yang dapat diproyeksikan pada layar melalui suatu pesawat proyektor. Media ini terdiri dari unsur yang tak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Materi/ perangkat lunaknya ditulis atau digambarkan pada transparansi (tembus cahaya). Pesawat projector yang digunakan untuk menampilkan gambar itu, disebut

³³ Ahmadi, "Strategi Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Di SMP Negeri 1 Kartasura (Studi Kasus Analisis Di Kelas VII Tahun, 2020, 1–20.

perangkat keras. Jenis mediavisual ini antara lain: OHP, slide (film bingkai), *filmstrip*, dan *opaque projector*.³⁴

3) Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual media. Media audio visual tidak saja dapat menyampaikan pesan-pesan yang lebih rumit, tapi juga lebih realistis. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu: Media audio visual diam antara lain: *slow scan TV*, *time shared TV*, TV diam, film rangkaian bersuara, dan buku bersuara. Media audio visual gerak antara lain: film bersuara, pita video, filmTV, TV, holografi, video tapes dan gambar bersuara.³⁵

c. Fungsi Media

Media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran, yaitu:

Mc kown dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang awalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi praktis.

³⁴ Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009). h 208.

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, vol. 46 (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). h 165.

- 2) Menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan.
- 4) Memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahun peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree kemukakan ada 6 fungsi media yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik untuk aktif di kelas.

- 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalah pahaman peserta didik dalam memahami materi.
- 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

3. Kartu Domino

Dalam pembelajaran, terjadi interaksi antara guru yang bertindak sebagai penyampai informasi dan peserta didik yang berperan sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini sangat tergantung pada kualitas komunikasi antara keduanya, di mana guru harus mampu menyampaikan informasi secara efektif dan peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menerima informasi dengan baik. Untuk meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan peserta didik, diperlukan penggunaan alat komunikasi atau media pembelajaran yang tepat agar tercipta komunikasi yang efektif.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran, maka kualitas pembelajaran menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada peserta didik, akan tetapi peserta didik juga dapat aktif didalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran.³⁶

Salah satu media yang cocok dan menarik serta menjadi hal baru bagi peserta didik untuk di gunakan sebagai media pembelajaran matematika yaitu

³⁶ Teni Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 87–171.

media kartu domino. Kartu domino cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.³⁷

a. Pengertian Kartu Domino

Kartu domino merupakan jenis media dua dimensi dan visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Kartu domino yang ingin digunakan peneliti nantinya bukanlah kartu domino tradisional pada umumnya yang sekarang masih sering dimainkan oleh sebagian masyarakat untuk mengisi kekosongan mereka, melainkan kartu domino yang dimodifikasi sekian rupa untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dengan tujuan menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar matematika.³⁸

Kristiyono mengatakan “metode permainan kartu yang merupakan pengembangan media kreatif berupa domino matematika dapat menjadi strategi meningkatkan kemahiran siswa dalam bilangan-bilangan dasar”.³⁹ Bilangan dasar terdiri dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Permainan ini dirancang untuk membantu anak-anak melatih serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan berbagai masalah yang memerlukan pemikiran logis. Media pembelajaran yang

³⁷ Yogi Hestuaji, “Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012,” *Journal FKIP UNS, Vol.3.,No 1 3* (2013).

³⁸ 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,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2017): 66.

³⁹ Mohammad Faizal Amir and Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, “Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2017): 178.

digunakan dalam bentuk kartu domino berisi soal-soal matematika yang disusun mirip dengan kartu domino tradisional. Ketertarikan siswa akan muncul saat mereka melihat dan berpartisipasi dalam permainan ini, yang secara langsung meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep penyelesaian soal matematika.

Menurut Suprijo (2013), mencari pasangan kartu adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif. Metode ini digunakan dengan cara mencocokkan kartu-kartu yang memiliki hubungan atau pasangan, dan biasanya digunakan untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang menggunakan kartu adalah kartu domino. Di sisi lain, menurut Indriyani (2011), kartu domino termasuk dalam kategori *flashcard*, yang artinya kartu ini dapat digunakan untuk membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memvisualisasikan hubungan antar konsep atau informasi yang dipelajari.⁴⁰ Arsyad mengatakan *flashcard* adalah kartu kecil yang berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar, teks dan simbol.⁴¹ Ini adalah salah satu media yang dimodifikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

⁴⁰ Rahayu Fitriyah Nengsih and R Rochmawati, "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian," *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 2, no. 2 (2014): 1–10.

⁴¹ Kristian Tantra Sidarta and Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonon) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 62–75.

b. Bentuk Kartu Domino

Bentuk kartu domino matematika tentu saja bisa dibuat dengan bervariasi sesuai dengan keinginan dan kegunaan kartu domino itu sendiri dalam pembelajaran. Berikut contoh gambar kartu domino matematika:



Gambar 2.1 Contoh Kartu Domino Matematika

Contoh kartu domino matematika yang akan peneliti jadikan rujukan dapat dilihat pada gambar 2.1. Domino matematika dibuat untuk menjadi media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan kartu domino matematika pada materi perkalian dan pembagian. Sesuai dengan hasil observasi awal dan wawancara guru di kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare mengenai materi perkalian dan pembagian, sebagian besar peserta didiknya belum terlalu mahir dalam menyelesaikan soal. Penyebabnya adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika serta jarang guru menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik rendah atau dibawah KKM.

Dengan penggunaan media kartu domino matematika, diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika akan timbul saat melihat dan memainkan media kartu domino matematika serta meningkatkan kemampuan

peserta didik dalam memahami konsep penyelesaian soal matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian.

c. Proses Pembuatan Kartu Domino Matematika

Adapun proses pembuatan kartu domino matematika perkalian dan pembagian yang dilakukan oleh peneliti yang akan di terapkan pada peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengambil beberapa operasi perkalian dan pembagian mulai dari tabel perkalian dan pembagian 1 sampai 10.

1 $1 \times 1 = 1$ $1 \times 2 = 2$ $1 \times 3 = 3$ $1 \times 4 = 4$ $1 \times 5 = 5$ $1 \times 6 = 6$ $1 \times 7 = 7$ $1 \times 8 = 8$ $1 \times 9 = 9$ $1 \times 10 = 10$	2 $2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$ $2 \times 10 = 20$	3 $3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$ $3 \times 10 = 30$	4 $4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$ $4 \times 10 = 40$	5 $5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$ $5 \times 10 = 50$
6 $6 \times 1 = 6$ $6 \times 2 = 12$ $6 \times 3 = 18$ $6 \times 4 = 24$ $6 \times 5 = 30$ $6 \times 6 = 36$ $6 \times 7 = 42$ $6 \times 8 = 48$ $6 \times 9 = 54$ $6 \times 10 = 60$	7 $7 \times 1 = 7$ $7 \times 2 = 14$ $7 \times 3 = 21$ $7 \times 4 = 28$ $7 \times 5 = 35$ $7 \times 6 = 42$ $7 \times 7 = 49$ $7 \times 8 = 56$ $7 \times 9 = 63$ $7 \times 10 = 70$	8 $8 \times 1 = 8$ $8 \times 2 = 16$ $8 \times 3 = 24$ $8 \times 4 = 32$ $8 \times 5 = 40$ $8 \times 6 = 48$ $8 \times 7 = 56$ $8 \times 8 = 64$ $8 \times 9 = 72$ $8 \times 10 = 80$	9 $9 \times 1 = 9$ $9 \times 2 = 18$ $9 \times 3 = 27$ $9 \times 4 = 36$ $9 \times 5 = 45$ $9 \times 6 = 54$ $9 \times 7 = 63$ $9 \times 8 = 72$ $9 \times 9 = 81$ $9 \times 10 = 90$	10 $10 \times 1 = 10$ $10 \times 2 = 20$ $10 \times 3 = 30$ $10 \times 4 = 40$ $10 \times 5 = 50$ $10 \times 6 = 60$ $10 \times 7 = 70$ $10 \times 8 = 80$ $10 \times 9 = 90$ $10 \times 10 = 100$

Gambar 2.2 Tabel Perkalian 1-10

1 $1 : 1 = 1$ $2 : 1 = 2$ $3 : 1 = 3$ $4 : 1 = 4$ $5 : 1 = 5$ $6 : 1 = 6$ $7 : 1 = 7$ $8 : 1 = 8$ $9 : 1 = 9$ $10 : 1 = 10$ $11 : 1 = 11$ $12 : 1 = 12$ $13 : 1 = 13$	2 $2 : 2 = 1$ $4 : 2 = 2$ $6 : 2 = 3$ $8 : 2 = 4$ $10 : 2 = 5$ $12 : 2 = 6$ $14 : 2 = 7$ $16 : 2 = 8$ $18 : 2 = 9$ $20 : 2 = 10$ $22 : 2 = 11$ $24 : 2 = 12$ $26 : 2 = 13$	3 $3 : 3 = 1$ $6 : 3 = 2$ $9 : 3 = 3$ $12 : 3 = 4$ $15 : 3 = 5$ $18 : 3 = 6$ $21 : 3 = 7$ $24 : 3 = 8$ $27 : 3 = 9$ $30 : 3 = 10$ $33 : 3 = 11$ $36 : 3 = 12$ $39 : 3 = 13$	4 $4 : 4 = 1$ $8 : 4 = 2$ $12 : 4 = 3$ $16 : 4 = 4$ $20 : 4 = 5$ $24 : 4 = 6$ $28 : 4 = 7$ $32 : 4 = 8$ $36 : 4 = 9$ $40 : 4 = 10$ $44 : 4 = 11$ $48 : 4 = 12$ $52 : 4 = 13$	5 $5 : 5 = 1$ $10 : 5 = 2$ $15 : 5 = 3$ $20 : 5 = 4$ $25 : 5 = 5$ $30 : 5 = 6$ $35 : 5 = 7$ $40 : 5 = 8$ $45 : 5 = 9$ $50 : 5 = 10$ $55 : 5 = 11$ $60 : 5 = 12$ $65 : 5 = 13$
6 $6 : 6 = 1$ $12 : 6 = 2$ $18 : 6 = 3$ $24 : 6 = 4$ $30 : 6 = 5$ $36 : 6 = 6$ $42 : 6 = 7$ $48 : 6 = 8$ $54 : 6 = 9$ $60 : 6 = 10$ $66 : 6 = 11$ $72 : 6 = 12$ $78 : 6 = 13$	7 $7 : 7 = 1$ $14 : 7 = 2$ $21 : 7 = 3$ $28 : 7 = 4$ $35 : 7 = 5$ $42 : 7 = 6$ $49 : 7 = 7$ $56 : 7 = 8$ $63 : 7 = 9$ $70 : 7 = 10$ $77 : 7 = 11$ $84 : 7 = 12$ $91 : 7 = 13$	8 $8 : 8 = 1$ $16 : 8 = 2$ $24 : 8 = 3$ $32 : 8 = 4$ $40 : 8 = 5$ $48 : 8 = 6$ $56 : 8 = 7$ $64 : 8 = 8$ $72 : 8 = 9$ $80 : 8 = 10$ $88 : 8 = 11$ $96 : 8 = 12$ $104 : 8 = 13$	9 $9 : 9 = 1$ $18 : 9 = 2$ $27 : 9 = 3$ $36 : 9 = 4$ $45 : 9 = 5$ $54 : 9 = 6$ $63 : 9 = 7$ $72 : 9 = 8$ $81 : 9 = 9$ $90 : 9 = 10$ $99 : 9 = 11$ $108 : 9 = 12$ $117 : 9 = 13$	10 $10 : 10 = 1$ $20 : 10 = 2$ $30 : 10 = 3$ $40 : 10 = 4$ $50 : 10 = 5$ $60 : 10 = 6$ $70 : 10 = 7$ $80 : 10 = 8$ $90 : 10 = 9$ $100 : 10 = 10$ $110 : 10 = 11$ $120 : 10 = 12$ $130 : 10 = 13$

Gambar 2.3 Tabel Pembagian 1-10

- 2) Untuk operasi perkalian dan pembagian yang akan dipilih peneliti pada tabel diatas yaitu dengan mengambil satu, dua atau tiga operasi bilangan yang hasilnya sama.

$2 \times 2 = 4$	$4 \times 4 = 16$	$6 \times 6 = 36$	$6 \times 9 = 54$
$1 \times 4 = 4$	$8 \times 2 = 16$	$4 \times 10 = 40$	$9 \times 6 = 54$
$1 \times 6 = 6$	$3 \times 6 = 18$	$5 \times 8 = 40$	$7 \times 8 = 56$
$3 \times 2 = 6$	$9 \times 2 = 18$	$7 \times 6 = 42$	$8 \times 7 = 56$
$8 \times 1 = 8$	$2 \times 10 = 20$	$6 \times 7 = 42$	$9 \times 7 = 63$
$4 \times 2 = 8$	$5 \times 4 = 20$	$9 \times 5 = 45$	$7 \times 9 = 63$
$3 \times 3 = 9$	$3 \times 8 = 24$	$5 \times 9 = 45$	$8 \times 8 = 64$
$1 \times 10 = 10$	$6 \times 4 = 24$	$6 \times 8 = 48$	$9 \times 8 = 72$
$5 \times 2 = 10$	$5 \times 5 = 25$	$8 \times 6 = 48$	$8 \times 9 = 72$
$6 \times 2 = 12$	$3 \times 10 = 30$	$7 \times 7 = 49$	$9 \times 9 = 81$
$4 \times 3 = 12$	$5 \times 6 = 30$	$10 \times 5 = 50$	$10 \times 10 = 100$
		$5 \times 10 = 50$	

Gambar 2.4 Sebanyak 45 Operasi Perkalian yang dipilih untuk dijadikan media kartu domino matematika

$5 : 5 = 1$	$10 : 10 = 1$	$7 : 7 = 1$
$6 : 3 = 2$	$4 : 2 = 2$	$2 : 1 = 2$
$18 : 6 = 3$	$12 : 4 = 3$	$9 : 3 = 3$
$24 : 6 = 4$	$20 : 5 = 4$	$16 : 4 = 4$
$25 : 5 = 5$	$15 : 3 = 5$	$10 : 2 = 5$
$42 : 7 = 6$	$36 : 6 = 6$	$30 : 5 = 6$
$56 : 8 = 7$	$49 : 7 = 7$	$21 : 3 = 7$
$40 : 5 = 8$	$32 : 4 = 8$	$16 : 2 = 8$
$63 : 7 = 9$	$54 : 6 = 9$	$27 : 3 = 9$
$100 : 10 = 10$	$50 : 5 = 10$	$30 : 3 = 10$

Gambar 2.5 Sebanyak 30 Operasi Pembagian yang dipilih untuk dijadikan media kartu domino matematika

- 3) Setelah memilih beberapa operasi perkalian dan pembagian yang akan dijadikan kartu domino, selanjutnya operasi tersebut didesain semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi Canva.

5×8 36	6×6 30	8×8 63	8×9 64	9×9 72	10×10 81	2×2 100
5×4 18	9×2 16	7×9 56	8×7 54	9×6 50	5×10 49	7×7 48

Gambar 2.6 Desain Kartu Domino Matematika Perkalian



Gambar 2.7 Desain Kartu Domino Matematika Pembagian

- 4) Setelah kartu domino matematika perkalian dan pembagian telah selesai didesain, selanjutnya akan di *print out*.
- 5) Kemudian setelah di *print out*, kartu domino matematika perkalian dan pembagian dipotong dengan menggunakan gunting dan kartu domino matematika tersebut siap untuk dimainkan atau digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.8 Kartu Domino Matematika Perkalian dan Pembagian

d. Langkah-Langkah Penggunaan Kartu Domino Matematika

Pola permainan kartu ini mirip dengan permainan kartu domino konvensional, namun yang membedakannya adalah isi dari kartu domino yang digunakan oleh peneliti. Kartu domino yang telah didesain oleh peneliti kemudian di *print out* menggunakan kertas persegi panjang yang dibagian tengahnya diberi garis pembatas, pada sisi kartu bagian atas bertuliskan

operasi perkalian dan pembagian sedangkan pada sisi kartu bagian bawah bertuliskan angka/hasil dari operasi perkalian dan pembagian. Berbeda dengan kartu domino konvensional yang biasanya hanya memiliki dot (bulatan kecil berwarna merah) sebagai elemen isinya.

Berikut ini terdapat beberapa langkah-langkah penggunaan kartu domino matematika perkalian dan pembagian yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan menyesuaikan jumlah peserta didik yang hadir.
- 2) Peserta didik akan bermain secara berkelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3, 4, atau 5 peserta didik.
- 3) Masing-masing kelompok mendapat satu set kartu domino yang sudah diacak/dikocok.
- 4) Seluruh kartu domino dibagi habis ke setiap pemain dalam kelompok.
- 5) Setiap anggota dalam setiap kelompok akan diberikan selembar kertas untuk menyelesaikan operasi perkalian atau pembagian yang tercetak pada kartu yang mereka terima, dengan waktu yang dibatasi antara 5 hingga 10 menit untuk menyelesaikan semua operasi tersebut.
- 6) Pemain yang mendapat giliran pertama membuka sebuah kartu terlebih dahulu yaitu pemain yang memiliki kartu yang lebih banyak, kemudian pemain selanjutnya mencari/mencocokkan kartu yang dipegang yang memiliki sisi yang senilai dengan sisi kartu yang terbuka.
- 7) Pada satu kartu operasi hitung, pada sisi kartu bagian bawah itu bukanlah jawaban dari sisi kartu bagian atas melainkan jawaban dari operasi hitung kartu yang lainnya.

- 8) Apabila pemain yang mendapat giliran tidak memiliki kartu yang sesuai, pemain tersebut mengatakan “pas” maka pemain berikutnya yang mendapat giliran.
- 9) Pemain yang menang adalah pemain yang tidak memiliki kartu lagi atau pemain yang memiliki kartu paling sedikit ketika permainan tidak dapat dilanjutkan lagi.⁴²

Dengan penggunaan kartu domino matematika, diharapkan dapat membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan membuat suasana kelas menjadi sedikit lebih ramai serta penggunaan kartu domino ini mengajak mereka belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa perlu memaksa mereka mengerjakan soal-soal latihan. Namun secara tidak langsung sudah mengajarkan mereka berhitung operasi perkalian dan pembagian.

e. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Domino Matematika

Penggunaan media kartu domino matematika dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

1. Kelebihan kartu domino:
 - a) Permainan kartu domino matematika merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
 - b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
 - c) Interaksi antar siswa lebih menonjol.

⁴² Farid Gunadi, “M a T H L I N E Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri the Effektivness of Domino Card Media To Achieve Trigonometry Learning Target Result” 3, no. 1 (2018): 89–100.

- d) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- e) Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
- f) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

2. Kekurangan kartu domino:

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Mudah sobek
- c) Tidak tahan lama.⁴³

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses di mana terjadi perubahan pada individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan lainnya.⁴⁴ Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan

⁴³ Saripta Aini, "Enggunaan Metode Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 031 Pulau Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar," *ACS Nano* 4, no. 4 (2010): 26–1921.

⁴⁴ Lidia Lomu and Sri Adi Widodo, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia* 0, no. 0 (2018): 51–745.

nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari⁴⁵.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dalam setiap mata pelajaran. Umumnya, hasil belajar ini dievaluasi dan direpresentasikan dalam bentuk nilai atau angka yang diberikan oleh guru sebagai indikator pencapaian siswa.⁴⁶ Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah mengikuti rangkaian proses belajar. Secara konkrit, rumusan dari hasil belajar yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak terbiasa menjadi terbiasa.⁴⁷

c. Hubungan Belajar dan Hasil Belajar

Belajar dan hasil belajar sangat erat hubungannya. Ketika kita belajar, pikiran kita aktif bekerja dan mengolah informasi yang diterima. Proses ini membantu kita memahami materi yang diajarkan sehingga kita mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, itulah yang disebut hasil belajar. Jadi, belajar dan hasil belajar saling terkait dan berpengaruh pada satu sama lain.

d. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Dalam sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi

⁴⁵ Darmawan Darmawan Harefa, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Prediction Guide," *Indonesian Journal of Education and Learning* 4, no. 1 (2020): 399.

⁴⁶ DE ISTRI RAHMI SYAFARI, "B. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Gake No Ue No Ponyo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Perubahan Lingkungan (Studi Eksperimen Di Kelas X Mipa Sma Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)," 2016, 1–23.

⁴⁷ Al Halik and Zamratul Aini, "Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19," *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)* 3, no. 2 (2020): 131–417.

hasil belajar dari Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah menurut Magdalena, et al (2021) yaitu:

1) Ranah kognitif (Hasil Belajar Intelektual)

Ranah kognitif ini terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), penguraian atau penjabaran (C4), pemaduan (C5) dan penilaian (C6).

2) Ranah afektif (Sikap)

Ranah afektif yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.

3) Ranah Psikomotorik (Keterampilan dan Kemampuan Bertindak)

Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motoric yakni persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

5. Tinjauan Umum Materi Perkalian dan Pembagian

Materi perkalian dan pembagian merupakan materi pokok yang diajarkan di UPTD SD Negeri 49 Parepare kelas III semester ganjil pada kurikulum 2013. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi perkalian dan pembagian disajikan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Perkalian dan Pembagian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian	3.1.1 Menjelaskan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang 3.1.2 Menjelaskan sifat-sifat perkalian 3.1.3 Melakukan perkalian dengan cara mendatar, bersusun panjang dan bersusun pendek

	3.1.4 Menjelaskan arti pembagian sebagai pengurangan berulang 3.1.5 Melakukan pembagian dengan cara bersusun
4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Menyelesaikan soal cerita tentang perkalian dan pembagian

Berikut uraian materi pokok perkalian dan pembagian kelas III bersumber dari Buku Matematika Pemerintah Kurikulum 2013 Revisi 2018 dan referensi dari internet yang akan diajarkan oleh peneliti:

A. Matematika Kelas III Kurikulum 2013 Perkalian

1. Pengertian Perkalian (\times)

Perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang dari suatu bilangan atau melipat gandakan bilangan sesuai bilangan pengalinya.

Contoh 1:

$$2 \times 3 = \dots$$

Penjelasan:

Pada contoh operasi perkalian diatas, yang dilakukan penjumlahan berulang yaitu angka yang dibelakang tanda \times adalah angka 3. Angka 3 dilakukan penjumlahan berulang sebanyak dua kali yaitu $3 + 3 = 6$. Jadi, hasil kali dari $2 \times 3 = 6$.

Contoh 2:

Tentukan bentuk perkalian dan hasil dari $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$

Penjelasan:

Untuk menentukan bentuk perkaliannya maka kita hitung terlebih dahulu angka 3 diatas ada berapa. Karena diatas angka 3 ada 7, berarti bentuk perkaliannya yaitu 7×3 dan hasil kalinya adalah 21. Jadi $7 \times 3 = 21$.

Contoh 3 Soal Cerita:

Terdapat 3 piring yang berisi buah apel, setiap piring berisi 6 buah apel. Berapa jumlah keseluruhan buah apel tersebut?

Penjelasan:

Secara matematis ditulis $3 \times 6 = \dots$

Jumlah keseluruhan buah apel dapat dihitung dengan cara $6 + 6 + 6 = 18$. Bentuk $6 + 6 + 6$ menunjukkan penjumlahan berulang sebanyak 3 kali. Kemudian penjumlahan $6 + 6 + 6$ dapat ditulis menjadi bentuk perkalian $3 \times 6 = 18$. Jadi, jumlah keseluruhan buah apel adalah 18.

2. Sifat-sifat Perkalian

- a. Sifat Pertukaran/Komutatif ($a \times b = b \times a$)

Meskipun letak kedua bilangan ditukar tempatnya, hasil perkalian tetap sama. Maka perkalian mempunyai sifat komutatif atau pertukaran

Contoh:

$$\begin{aligned} 3 \times 5 &= 5 \times 3 \\ 15 &= 15 \end{aligned}$$

Jadi, $3 \times 5 = 5 \times 3$

- b. Sifat Pengelompokan/Asosiatif ($(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$)

Menurut karakteristik pengelompokan pada operasi perkalian, hasil dari perkalian akan selalu tetap sama, tidak peduli urutan mana yang digunakan dalam proses perhitungannya.

Contoh:

$$(2 \times 3) \times 5 = 2 \times (3 \times 5)$$

$$6 \times 5 = 2 \times 15$$

$$30 = 30$$

Jadi, $(2 \times 3) \times 5 = 2 \times (3 \times 5)$

c. Sifat Penyebaran/Distributif $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$

Sifat ini digunakan untuk menguraikan suatu kalimat matematika.

Contoh:

$$3 \times (10 + 5) = (3 \times 10) + (3 \times 5)$$

$$3 \times 15 = 30 + 15$$

$$45 = 45$$

Jadi, $3 \times (10 + 5) = (3 \times 10) + (3 \times 5)$

3. Menyelesaikan Perkalian dengan Cara Mendatar, Bersusun Panjang dan Bersusun Pendek

a. Perkalian Mendatar

Contoh:

$$6 \times 35 = \dots$$

$$6 \times 35 = 6 \times (30 + 5)$$

$$= (6 \times 30) + (6 \times 5)$$

$$= 180 + 30$$

$$= 210$$

Jadi, $6 \times 35 = 210$

b. Perkalian Bersusun Panjang

Contoh:

$$6 \times 35 = \dots$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ \underline{6} \times \\ 30 \\ \underline{180} + \\ 210 \end{array}$$

Aturan perkalian bersusun panjang:

- 1) Kalikan 6 dengan satuan 5, $(6 \times 5) = 30$, langsung tulis 30.
 - 2) Kalikan 6 dengan puluhan 3, $(6 \times 30) = 180$, langsung tulis 180.
 - 3) Kemudian jumlahkan $30 + 180 = 210$
- Jadi, $6 \times 35 = 210$.

c. Perkalian Bersusun Pendek

Contoh:

$$6 \times 35 = \dots$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ \underline{6} \times \\ 210 \end{array}$$

Aturan perkalian bersusun pendek:

- 1) Kalikan 6 dengan satuan 5, $(6 \times 5) = 30$, tulis 0 simpan 3 pada puluhan.
 - 2) Kalikan 6 dengan puluhan 3, $(6 \times 30) = 18$, tambahkan 3 yang sebelumnya disimpan menjadi 21, langsung tulis 21.
- Jadi, $6 \times 35 = 210$.

B. Matematika Kelas III Kurikulum 2013 Pembagian

1. Pengertian Pembagian (:, ÷ dan /)

Pembagian merupakan lawan/kebalikan dari perkalian. Pembagian merupakan bentuk pengurangan berulang. Pembagian dapat dilakukan dengan cara berulang sampai sisanya 0.

Contoh 1:

$$6 : 3 = \dots$$

Penjelasan:

Pada contoh pembagian diatas, yang dilakukan pengurangan berulang yaitu angka yang dibelakang tanda : adalah angka 3. Angka 3 dilakukan pengurangan berulang sampai sisanya 0 (nol) yaitu $6 : 3 = 6 - 3 - 3 = 0$. Perhatikan terdapat dua kali pengurangan berulang dengan angka 3. Jadi, hasil bagi dari $6 : 3 = 2$.

Contoh 2 Soal Cerita:

Ana memiliki 16 buah manga. Kemudian, Ana ingin membagikan manga tersebut untuk keempat adiknya dengan sama rata. Berapakah buah manga yang didapatkan oleh masing-masing adik?

Penjelasan:

Secara matematis ditulis $16 : 4 = \dots$

Jumlah manga Ana 16 buah

Jumlah adik 4 orang

Dilakukan pengurangan berulang yaitu angka yang dibelakang tanda : adalah angka 4. Angka 4 dilakukan pengurangan berulang sampai sisanya 0 (nol) yaitu $16 : 4 = 16 - 4 - 4 - 4 - 4 = 0$. Perhatikan terdapat

empat kali pengurangan berulang dengan angka 4. Jadi, hasil bagi dari $16 : 4 = 4$.

Jumlah manga yang didapatkan masing-masing adik adalah 4 mangga.

2. Menyelesaikan Pembagian dengan Cara Bersusun

a) Pembagian Bersusun Panjang (Porogapit)

Pembagian bersusun panjang atau porogapit adalah metode untuk pembagian yang melibatkan penguraian bilangan yang dibagi menjadi bilangan-bilangan yang mudah dan habis dibagi oleh bilangan pembaginya. Pembagian bersusun panjang dilakukan dari nilai tempat terbesar ke terkecil, seperti ratusan ke puluhan atau puluhan ke satuan. Proses ini dapat digunakan untuk membagi bilangan yang terdiri dari dua angka atau lebih.

Contoh 1:

$$\begin{array}{r}
 495 : 3 = \dots \\
 100 + 60 + 5 = 165 \\
 3 \overline{) 495} \\
 \underline{300} \\
 195 \\
 \underline{180} \\
 15 \\
 \underline{15} \\
 0
 \end{array}$$

Pembahasan:

- 1) Mencari perkalian 3 yang mendekati angka 495, yaitu $3 \times 100 = 300$.
- 2) Maka kita tulis 300 dibawah angka, kemudian kita tulis diatas 100.

- 3) Kemudian kita kurangi $495 - 300 = 195$.
 - 4) Angka 195 kita cari perkalian 3 yang mendekati atau hasilnya 195.
 - 5) Perkalian 3 yang mendekati 195 yaitu $3 \times 60 = 180$, maka kita tulis 180 dibawah 195 dan kita tulis diatas 60.
 - 6) Kemudian kita kurangi $195 - 180 = 15$.
 - 7) Kemudian angka 15 kita cari perkalian 3 yang mendekati atau hasilnya 15.
 - 8) Ternyata $3 \times 5 = 15$, maka jawabannya 5.
 - 9) Kita tulis diatas $100 + 60 + 5$.
 - 10) Kemudian $15 - 15 = 0$. Karena hasil pengurangannya 0 maka kita berhenti melakukan pembagian.
 - 11) Maka jawabannya $100 + 60 + 5 = 165$.
- Jadi, $495 : 3 = 165$.
- b) Pembagian Bersusun Pendek

Pembagian bersusun pendek mirip dengan pembagian bersusun panjang, tapi menggunakan lebih sedikit tulisan dan lebih banyak pemikiran aritmetika. Pembagian ideal jika angka pembaginya yaitu angka yang membagi angka lain, kurang dari 10.

Contoh 1:

$$48 : 4 = \dots$$

$$\begin{array}{r}
 12 \\
 4 \overline{) 48} \\
 \underline{4} \\
 8 \\
 \underline{8} \\
 0
 \end{array}$$

Pembahasan:

- 1) Angka pembagian pertama adalah 4.
- 2) Perkalian 4 dengan 1 (hasil bagi) adalah 4. Turunkan angka 8.
- 3) Perkalian 4 dengan 2 (hasil bagi pada satuan) adalah 8.
- 4) Turunkan angka 0.
- 5) Hasil akhir dari $48 : 4 = 12$ (tanpa sisa)

Contoh 2:

$$324 : 6 = \dots$$

$$\begin{array}{r} 54 \\ 6 \overline{) 324} \\ \underline{30} \\ 24 \\ \underline{24} \\ 0 \end{array}$$

Pembahasan:

- 1) Ambil angka paling depan yaitu 3.
- 2) Carilah perkalian 6 yang mendekati atau menghasilkan angka 3.
- 3) Hasilnya adalah $6 \times 5 = 30$.
- 4) Letakkan angka 5 pada bagian hasil bagi.
- 5) Kalikan hasil bagi (5) dengan pembagi (6), sehingga diperoleh $5 \times 6 = 30$.
- 6) Letakkan angka 30 dibawah yang dibagi pada puluhan.
- 7) Kurangkan 32 dengan 30 diperoleh sisa 2.
- 8) Turunkan angka 4 dari nilai tempat satuan.
- 9) Ulangi proses dengan angka 24.
- 10) Carilah perkalian 6 yang mendekati atau menghasilkan angka 24.

- 11) Hasilnya adalah $6 \times 24 = 24$.
- 12) Letakkan angka 4 pada hasil bagi di bagian satuan.
- 13) Karena sisa pembagian adalah 0, maka hasil dari pembagian bersusun adalah 54.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir direpresentasikan dalam suatu skema sederhana yang menggambarkan proses penyelesaian masalah yang diusulkan dalam penelitian. Skema ini secara ringkas menjelaskan bagaimana faktor-faktor yang terlibat saling terkait. Dengan demikian, keseluruhan rangkaian perjalanan penelitian dapat dipahami dengan lebih jelas dan terarah.

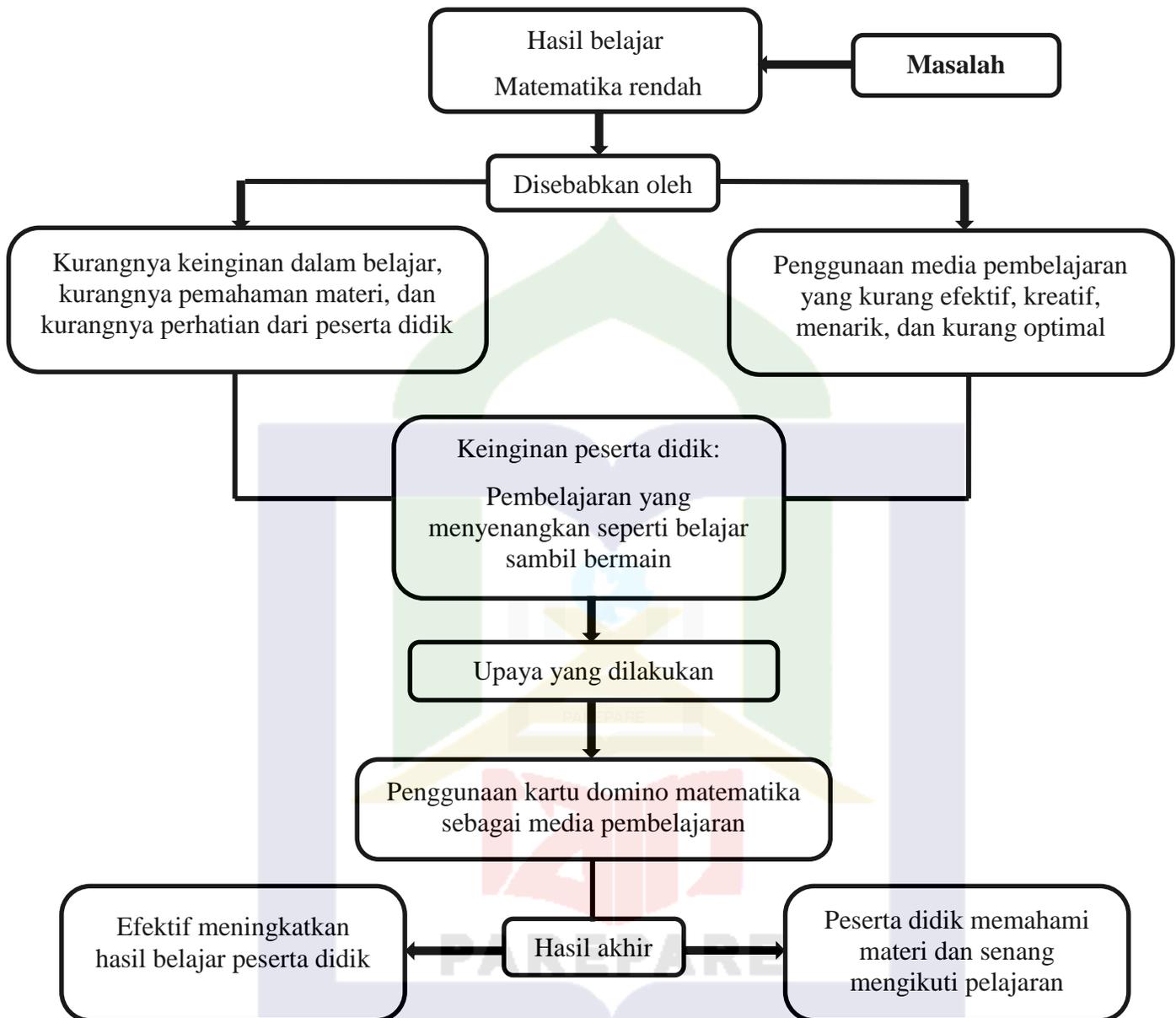
Penelitian ini berfokus pada konsep efektivitas penggunaan kartu domino matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di UPTD SD Negeri 49 Parepare. Masalah yang diidentifikasi peneliti adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran matematika di kelas III, di mana proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sedangkan peran siswa terbatas sebagai pendengar. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa dalam matematika, serta perasaan bosan dan kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran yang terutama terjadi pada materi perkalian dan pembagian.

Hal tersebut mengakibatkan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, di mana sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik kelas III belum terlalu mahir dalam materi perkalian dan pembagian serta belum mampu menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dengan baik dan benar. Hal ini disebabkan pada proses

pembelajaran selama ini guru belum menerapkan media yang bervariasi dan menarik. Meskipun guru sudah menggunakan media laptop dan LCD pada proses pembelajaran, media tersebut pun tidak menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Oleh sebab itu, untuk mengantisipasi hal tersebut diperlukan perbaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa. Adapun media yang dipilih yaitu media kartu domino. Kartu domino disini bukanlah kartu yang digunakan untuk berjudi melainkan digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan dan menghilangkan definisi matematika itu abstrak tetapi matematika itu kongkrit ada nyata disekitar kita.

Pembelajaran dengan permainan kartu domino ini siswa dapat belajar bersama-sama secara aktif serta belajar sambil bermain, sehingga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa matematika bukanlah hal yang sulit. Permainan kartu domino ini tidak hanya mengisi waktu tetapi juga membangkitkan minat belajar. Kegiatan ini dianggap menyenangkan bagi siswa, menjadikan mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran dan merasa senang menerima materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media kartu domino juga praktis digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap rumusan masalah penelitian yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban ini bersifat sementara karena didasarkan pada teori-teori yang relevan, bukan pada fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, yang masih memerlukan verifikasi melalui pengumpulan dan analisis data empiris untuk memastikan kebenarannya.⁴⁸

Berdasarkan tinjauan teori dan kerangka kerja yang telah disajikan, penelitian ini akan menguji hipotesis sebagai berikut:

“Penggunaan kartu domino matematika efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian)”

⁴⁸ D. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm 64.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.⁴⁹ Penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara memeriksa hubungan antara variabel-variabel yang terlibat. Variabel-variabel ini diukur menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh berupa angka-angka yang dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau efek dari variabel-variabel tersebut secara numerik, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk membuat generalisasi atau kesimpulan ilmiah.⁵⁰

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design*, yang mengkaji efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pre-eksperimen adalah desain penelitian yang bukan merupakan eksperimen sejati karena masih terdapat variabel-variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel independen. Kelemahan ini terjadi

⁴⁹ Eka Fitri Aprilia, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA ISLAM Soerjo Alam Ngajum Malang," *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang*, 2015, 1–157.

⁵⁰ Juliansyah noor, *Metode penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*, (Jakarta: kencana, 2011). h 38.

karena tidak ada pengendalian variabel lain (variabel kontrol) dan sampel tidak dipilih secara acak⁵¹.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding yang diawali dengan *pretest* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Dengan demikian, hasil dari tindakan atau perlakuan dapat dipahami lebih akurat karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.⁵² Adapun bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest* dalam tabel berikut ini.⁵³

Tabel 3.1 Desain *One-Group Pretest-Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Ekspe rimen	O_1	T	O_2

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* kelas ekperimen sebelum perlakuan

O_2 : Nilai *posstest* kelas ekperimen setelah perlakuan

T : Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu, pemberian media pembelajaran kartu domino.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, ed. Cv Alfabeta (Bandung, 2016)., h 74.

⁵² Baharuddin and Hardianto, "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Cokroaminoto Journal Of Primary Education* 2 (2019): 22–33.

⁵³ Syarifuddin, "Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pythago," *JTMT : Jurnal Tadris Matematika* 01, no. 01 (2020): 20–26.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik akan peneliti laksanakan di salah satu sekolah yang ada di kota Parepare yaitu UPTD SD Negeri 49 Parepare, Jalan Jend. Ahmad Yani KM. 3, Kelurahan Lapade, Kecamatan Ujung, Kota Parepare Provinsi Sulawesi Selatan.

Alasan peneliti memilih sekolah UPTD SD Negeri 49 Parepare sebagai tempat penelitian dikarenakan sekolah tersebut dalam proses pembelajarannya kurang menerapkan media pembelajaran dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran disekolah tersebut, mengenai hasil belajar matematika peserta didiknya masih dibawah KKM yang ditetapkan disekolah tersebut dan belum pernah ada yang melakukan penelitian terkait dengan judul yang ingin peneliti teliti.

Sehingga, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan kartu domino matematika sebagai media pembelajaran matematika sebagai bentuk edukasi dan inovasi demi terciptanya pembelajaran yang kreatif dengan penggunaan media di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Peneliti memerlukan waktu sekitar dua bulan untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua dengan elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka

penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁵⁴ Menurut Sugiyono (dalam Zakiah, 2019) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini berarti populasi penelitian meliputi semua objek/siswa yang mempunyai karakteristik tertentu yang ingin diteliti guna menjawab permasalahan penelitian.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan, maka peneliti mengambil populasi dari keseluruhan peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare dengan jumlah populasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	Perempuan	
1	III	11	5	16

(Sumber Data: UPTD SD Negeri 49 Parepare)

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik total sampling atau yang dikenal juga sebagai sampling jenuh. Teknik ini digunakan ketika semua anggota populasi, dalam hal ini peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare, diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian.⁵⁵ Maka seluruh kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 peserta didik menjadi sampel dalam penelitian ini yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XI (Jakarta: PT Rineka cipta, 2013). h 115.

⁵⁵ Sugiono, *Meetode Penelitian Pendidikan*, h. 124.

Tabel 3.3 Sampel Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare

No	Kelas	Peserta Didik	
		Laki-laki	Perempuan
1	III	11	5
Jumlah Peserta Didik		16	

(Sumber Data: UPTD SD Negeri 49 Parepare)

Alasan memilih sampel kelas III karena tingkat hasil belajar matematika peserta didik masih rendah, sehingga peneliti menggunakan kartu domino sebagai media pembelajaran agar setiap peserta didik dapat lebih aktif di kelas dan fokus belajar matematika untuk meningkatkan hasil belajarnya.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan dan pengolahan data sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan dan pengolahan data yang valid. Adapun teknik pengumpulan dan pengolahan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1) Tes hasil belajar

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur hasil belajar peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran. Umumnya, tes digunakan untuk menilai penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan, terutama dalam konteks hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan kurikulum dan metode pengajaran yang digunakan.⁵⁶ Tes adalah serangkaian stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk

⁵⁶ Nana, Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cet, XI; Bandung Remaja Rosdakarya, 2008), h. 35.

mendapatkan respon atau jawaban tertentu yang dapat dijadikan dasar untuk menetapkan skor atau nilai angka.⁵⁷

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes awal (*pretest*) sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan test akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*). Adapun bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda. Setiap item soal memiliki 4 alternatif jawaban dan hanya satu jawaban yang benar. Jika yang dijawab benar oleh peserta didik akan diberi skor 1, sedangkan bagi yang menjawab salah atau tidak menjawab akan diberi skor 0.

a. Tes awal (*Pretest*)

Tes awal atau biasa juga disebut dengan *pretest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal atau seberapa jauh materi pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik.⁵⁸

b. Tes akhir (*Posttest*)

Tes akhir atau biasa juga disebut dengan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui aspek semua materi yang diajarkan sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik.⁵⁹

c. Perlakuan (*Treatment*)

Treatment adalah perlakuan yang diberikan kepada peserta didik dengan prosedur pembelajaran sebagai berikut:

⁵⁷ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo dan Satria, Menjadi Peneliti PTK yang Profesional (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 104

⁵⁸ Anas Sudjino, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Cet 5, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 69.

⁵⁹ Anas Sudjino, Pengantar Evaluasi Pendidikan, h. 70.

Pada pertemuan pertama, peneliti memulai dengan perkenalan kemudian memberikan gambaran umum yang berhubungan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan memberikan *pretest* sebagai pengetahuan awal peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Kemudian pertemuan kedua, peneliti akan memulai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik yaitu materi perkalian dengan memberikan *treatment* penggunaan media kartu domino. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik kedalam bentuk kelompok untuk diberikan *treatment* penggunaan media kartu domino perkalian secara berkelompok.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, peneliti mereview kembali materi pelajaran yang diajarkan pada pertemuan kedua, kemudian peneliti akan memulai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik yaitu materi pembagian dengan memberikan *treatment* penggunaan media kartu domino. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik kedalam bentuk kelompok untuk diberikan *treatment* penggunaan media kartu domino pembagian secara berkelompok.

Pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, peneliti mengevaluasi materi pelajaran yang diterima selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dengan melakukan *posttest*. Tes yang diberikan peserta didik merupakan soal tes yang sama pada saat dilakukannya *pretest*.

Hasil tes inilah yang kemudian dianalisis untuk mengetahui Efektivitas penggunaan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dan pembagian. Hasil *posttest* dan *pretest* diperoleh dalam

bentuk skor. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik, maka skor diubah ke nilai dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2015).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2) Keterlaksanaan pembelajaran (Observasi)

Observasi merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.⁶⁰ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi obyek yang akan diteliti. Pada penelitian ini, peneliti mengadakan observasi di kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh data hasil belajar aspek psikomotor peserta didik.

Lembar keterlaksanaan proses pembelajaran diberikan skor berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif yaitu persentase keterlaksanaan pembelajaran yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\sum \text{skor hasil observasi}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

3) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data foto-foto kegiatan guna melengkapi data dan sebagai bukti bahwa data hasil pengamatan atau hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan *posttest* serta persuratan yang dipaparkan dalam skripsi ini benar terlaksana.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 199.

E. Definisi Operasional Variabel

Mendefinisikan variabel secara operasional adalah menguraikan atau menggambarkan variabel penelitian dengan cara yang spesifik dan terukur, sehingga tidak terjadi interpretasi ganda. Berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti yaitu efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi perkalian dan pembagian) terdapat 2 variabel yaitu variable X dan variable Y.

Peneliti akan memaparkan definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan kartu domino matematika (Variabel X)

Variabel bebas atau variabel independent dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan kartu domino matematika. Efektivitas dalam pembelajaran merupakan kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan, memungkinkan peserta didik bisa belajar dengan mudah dan mencapai tujuan yang diharapkan khususnya pada pembelajaran matematika. Agar peserta didik bisa belajar matematika dengan mudah dan tidak membosankan maka dibutuhkan penggunaan media yang menarik. Salah satu media menarik yang dipilih peneliti yaitu kartu domino. Kartu domino matematika merupakan jenis media visual yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk menarik minat dan perhatian peserta didik, karena kartu domino cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar.

2. Hasil belajar peserta didik (Variabel Y)

Variabel terikat atau variabel dependent dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah mengikuti rangkaian proses belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil tes belajar matematika yang telah diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan kartu domino matematika. Apakah penggunaan kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan efektif dijadikan sebagai media pada proses pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi peserta didik.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari objek penelitian. Instrumen ini dirancang khusus untuk mengukur atau mengamati variabel-variabel yang relevan dalam penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipercaya⁶¹. Pada penelitian ini, terdapat 2 Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda (*multiple choise*) sebanyak 15 soal. Tes hasil belajar terdiri atas soal *pretest* dan *posttest*. Soal tes yang diberikan berdasarkan materi pembelajaran yang dilaksanakan. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. hlm 92

mengenai materi perkalian dan pembagian kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare. Adapun kisi-kisi tes (*pretest-posttest*) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes *Pretest* dan *Posttest*

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Level Kognitif	Jumlah Butir Soal
1.	Peserta didik mampu menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang	1 dan 2	C1 dan C2	2
2.	Peserta didik mampu menjelaskan operasi hitung pembagian sebagai pengurangan berulang	3 dan 4	C1 dan C2	2
3.	Peserta didik mampu menghitung operasi bilangan berdasarkan sifat-sifat perkalian	5 dan 6	C3	2
4.	Peserta didik mampu melakukan perkalian dengan cara mendatar dan bersusun	7, 8 dan 9	C3	3
5.	Peserta didik mampu melakukan pembagian dengan cara bersusun	10 dan 11	C3	3
6.	Peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari	12, 13, 14 dan 15	C3	3

Keterangan:

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

Sebelum tes tersebut digunakan, terlebih dahulu instrumen tes dilakukan validasi isi oleh dosen ahli dalam bidangnya. Seorang yang ahli dalam penelitian ini adalah pendidik dan salah satu dosen tadris matematika. Setelah melakukan validasi isi, instrumen tersebut diuji cobakan kepada responden yang dipilih oleh peneliti.

Dari uji coba yang dilakukan kepada responden, peneliti melakukan validasi item yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

a) Validitas

Validitas adalah ukuran yang dapat menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen yang digunakan.⁶² Untuk mencari validitas item dapat menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum(x))^2\} \cdot \{N \sum y^2 - (\sum(y))^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : Banyaknya peserta tes

x : Skor butir soal yang dicari validasinya

y : Skor total

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

$\sum x$: Jumlah skor x

$\sum y$: Jumlah skor y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor y

Hasil perhitungan r_{xy} akan dibandingkan dengan nilai tabel kritis r *product moment* dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Jika diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ maka tes dikatakan valid, begitupun sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka tes dikatakan tidak valid.

⁶² Ali Hamzah, Evaluasi Pembelajaran Matematika, 211.

b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu ketepatan atau kebenaran alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Reliabilitas menunjukkan satu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menentukan reliabilitas seluruh tes dapat menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Dengan rumus varians, $\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$

Keterangan:

- r_{ii} : Reliabilitas tes secara keseluruhan
 k : Banyaknya item soal
 $\sum S_i^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item soal
 S_t^2 : Varians total

Kriteria pengujian reliabilitas tes yaitu r_{ii} dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, jika $r_{ii} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut *reliable*. Berikut tabel kriteria Reliabilitas:

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi⁶³

Koefisien Korelasi (r)	Interpretasi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$r < 0,20$	Sangat Rendah

(Imam Machali, 2021:106)

⁶³ Imam Machali, Metode Penelitian Kuantitatif, Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisa dalam Penelitian Kuantitatif, 2021.

c) Indeks Kesukaran

Bermutu atau tidaknya setiap butir item tes hasil belajar dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item soal tersebut, yaitu apabila soal yang memiliki tingkat kesukaran sesuai dengan tujuan tes dan dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab. Rumus mencari indeks kesukaran (Arikunto, 2018):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran/proporsi

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah semua peserta didik yang mengikuti tes

Adapun klasifikasi indeks kesukaran dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Kesukaran

Nilai Indeks Kesukaran	Kriteria
$0,00 < P \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Soal Mudah

d) Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah (Arikunto, 2018). Adapun rumus untuk menghitung daya pembeda soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda/indeks diskriminasi

J : Jumlah peserta didik atas yang menjawab benar

J_A : Jumlah peserta didik kelompok atas

J_B : Jumlah peserta didik kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun klasifikasi untuk menentukan daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
$0,00 < D \leq 0,20$	Buruk
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat Baik

Pada penelitian ini, untuk melakukan perhitungan uji coba instrumen penelitian menggunakan bantuan software SPSS 26 pada uji validitas dan reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran sedangkan uji daya pembeda menggunakan *Microsoft Excel*.

2. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun (RPP). Instrumen ini mencakup lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas pendidik (peneliti), yang akan diisi oleh observer yang telah ditunjuk oleh peneliti. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data tentang

bagaimana aktivitas belajar mengajar berlangsung, serta menilai tingkat keberhasilan implementasi RPP dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Sesuai data yang akan dikumpulkan, maka teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial dan uji efektivitas (*N-Gain*).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan analisis dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat suatu kesimpulan yang berlaku untuk populasi. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar peserta didik bagi kelas eksperimen yang diperoleh dari data hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik. Statistik deskriptif yang dicari meliputi nilai rata-rata (*mean*), modus, median, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi.

Hasil belajar peserta didik baik ranah kognitif yang diperoleh dalam bentuk skor dikonversi kedalam bentuk nilai dengan persamaan 3.1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \quad (3.1)$$

(Arikunto, 2018)

Berikut nilai ketuntasan yang digunakan di UPTD SD Negeri 49 Parepare dan kriteria ketuntasan dapat dilihat pada persamaan 3.2

a) Ketuntasan perorangan

$$T_p = \frac{J_B}{J_s} \times 100\% \quad (3.2)$$

Keterangan:

T_p = Tuntas perorangan

J_B = Skor tiap peserta didik

J_s = Skor maksimal

Kriteria ketuntasan perorangan hasil belajar matematika peserta didik UPTD SD Negeri 49 Parepare dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Perorangan Hasil Belajar Matematika

Peserta Didik UPTD SD Negeri 49 Parepare	
Tuntas Perorangan	Kategori
$TP \geq 70$	Tuntas
$TP < 70$	Tidak Tuntas

(Sumber: UPTD SD Negeri 49 Parepare)

b) Ketuntasan kelas

$$T_k = \frac{\sum T_p}{n} \times 100\% \quad (3.3)$$

Keterangan:

T_k = Tuntas Kelas

$\sum T_p$ = Jumlah tuntas perorangan

N = Jumlah peserta didik

Kriteria ketuntasan kelompok hasil belajar matematika peserta didik UPTD SD Negeri 49 Parepare dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Kelompok Hasil Belajar Matematika
Peserta Didik UPTD SD Negeri 49 Parepare

Tuntas Kelas	Kategori
$TK \geq 75 \%$	Tuntas
$TK < 75 \%$	Tidak Tuntas

(Sumber: UPTD SD Negeri 49 Parepare)

c) Tuntas indikator

Menentukan presentase ketuntasan indikator dapat dihitung dengan menggunakan persamaan 3.4

$$T_i = \frac{\sum T_{pi}}{n} \times 100\% \quad (3.4)$$

Keterangan:

T_i = Tuntas indikator

$\sum T_{pi}$ = Jumlah tuntas tuntas perindikator

N = Jumlah peserta didik

Nilai yang diperoleh berdasarkan nilai ketuntasan materi ajar untuk memperoleh presentase peserta didik. Kategori nilai ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Adapun hal yang menunjang hasil pembelajaran adalah observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan dan tingkat keberhasilan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas pendidik (peneliti). Instrumen ini diisi oleh observer yang telah ditunjuk oleh peneliti.

Dari hasil observer selama pertemuan, maka perlu ditentukan nilai-nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui berapa persen tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang telah diamati oleh pengamat dan interpretasi ke dalam kategori keterlaksanaan pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif yaitu persentase keterlaksanaan pembelajaran yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Keterlaksanaan Pembelajaran} = \frac{\sum \text{skor hasil observasi}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori ketercapaian pembelajaran pada tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase (%)	Keterangan
$80\% \leq KP \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% \leq KP < 80\%$	Baik
$40\% \leq KP < 60\%$	Cukup Baik
$20\% \leq KP < 40\%$	Kurang
$KP < 20\%$	Sangat Kurang

(Yulianti, 2012)

Kategori keterlaksanaan pembelajaran dikatakan efektif, hasil yang diperoleh pada pengamatan yang dilakukan oleh pengamat berada pada kategori baik atau sangat baik. Apabila hasil yang diperoleh berada pada kategori cukup baik atau kurang bahkan pada kategori gagal, maka peneliti harus meningkatkan kemampuannya dengan memperhatikan aspek-aspek yang nilainya kurang.

2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terdiri dari *Liliefors*, *kolmogorof-smirnov*, *chi square*, dan sebagainya. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorow Smirnov dan Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata hasil post-test peserta didik berdistribusi normal atau tidak, dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut :

Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

b) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan.

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan apabila terdapat data yang tidak berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata dua sampel yang saling berpasangan

atau berhubungan. Dalam konteks ini, hipotesis yang dirumuskan untuk uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan kartu domino tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

H_1 : Penggunaan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

Dengan dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* sebagai berikut:

- Tolak H_0 jika nilai Sig.(2-tailend) < 0,05
- Terima H_1 jika nilai Sig.(2-tailend) > 0,05

Adapun pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai t sebagai berikut:

- Tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Terima H_1 jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

Setelah dilakukan uji t atau uji *Wilcoxon* maka dilanjutkan ke uji efektivitas *N-gain*, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pencapaian hasil belajar peserta didik dan efektivitas penggunaan media kartu domino matematika dalam proses pembelajaran.

3. Uji Efektivitas (*N-Gain*)

Uji efektivitas *gain* atau *N-gain* adalah selisih antara nilai posttest dan pretest, *N-gain* menunjukkan peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran yang dilakukan pendidik. *N-gain* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan suatu model atau perlakuan dalam penelitian. Menurut *Hake Richard R*, tujuan dari uji efektivitas *N-Gain* adalah

untuk memberikan gambaran tentang peningkatan skor antara sebelum dan sesudah penerapan suatu *treatment*. Hal ini dilakukan untuk memahami sejauh mana *treatment* atau perlakuan yang diberikan telah memberikan dampak atau perubahan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun rumus uji *N-Gain* sebagai berikut:

$$N\text{-Gain } (g) = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk klasifikasi *Gain ternormalisasi* dapat dilihat pada Tabel 3.11 berikut ini:

Tabel 3.11 Klasifikasi *Gain Ternormalisasi*

Koefisien Normalisasi	Klasifikasi
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

(Sumber Data: Hake Ricahrd R dalam Rostina sundayana⁶⁴)

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media terhadap hasil belajar pada ranah kognitif maka dapat dilihat melalui tabel rata-rata kategori efektivitas *N-Gain* dalam bentuk persentase. Adapun kategori rata-rata keefektifan pada Tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase Ketuntasan	Tafsiran
$80\% \leq E \leq 100\%$	Sangat Efektif
$60\% \leq E < 80\%$	Efektif
$40\% \leq E < 60\%$	Cukup efektif
$20\% \leq E < 40\%$	Kurang Efektif
$E < 20\%$	Tidak Efektif ⁶⁵

(Sumber Data: Hake 1999 dalam Arini (2016))

⁶⁴Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014).

⁶⁵Arini (2016).

4. Analisis Keefektivan Pembelajaran

Analisis keefektivan pembelajaran digunakan untuk mengetahui apakah *treatment* yang diberikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil tes yang diberikan dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran matematika yaitu 70.

Berdasarkan analisis keefektivan, bahwa penggunaan media kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian) dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektivan berikut ini:

- a) Secara deskriptif tentang hasil tes belajar setelah *treatment* dilakukan, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar minimal atau sama dengan KKM 70 dan mencapai ketuntasan secara klasikal minimal 75%.
- b) Secara inferensial tentang pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* apabila diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- c) Hasil belajar peserta didik ditinjau dari nilai koefisien *gain* ternormalisasi dengan skor *N-Gain* minimal berada pada kategori sedang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kegiatan Penelitian

Penelitian dilakukan di UPTD SD Negeri 49 Parepare tahun ajaran 2024. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian). Tujuan penelitian secara khusus adalah untuk mengetahui efektivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 16 peserta didik. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pokok perkalian dan pembagian.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pada penelitian ini digunakan untuk memberikan *pretest* (tes awal), pertemuan kedua sampai ketiga dilakukan pembelajaran dengan pemberian *treatment* (Perlakuan) dan pertemuan keempat digunakan untuk *postest* (tes akhir). Tes awal dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan dan tes akhir digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu domino. Adapun kisi-kisi, tes serta kunci jawaban yang digunakan terdapat pada Lampiran B.2-B.4.

Penelitian ini dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan dan disepakati oleh peneliti dan guru kelas III dengan menggunakan RPP yang terdapat pada Lampiran B.1. Selain tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar, pada penelitian ini juga menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dalam hal ini melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik. Observasi aktivitas peserta didik bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotorik dan lembar observasi aktivitas pendidik bertujuan untuk melihat apakah langkah-langkah pembelajaran terlaksana atau tidak. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran D.8.

a. Deskripsi Pelaksanaan Tes Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan *pretest* kelas III dilakukan pada hari jum'at tanggal 14 Juni 2024. Dilakukanya *pretest* sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan siswa terhadap materi perkalian dan pembagian yang akan diajarkan. Selain sebagai tolak ukur pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik, *pretest* dilakukan sebagai data awal untuk mengetahui kondisi awal sampel. Adapun data nilai *pretest* kelas III dapat dilihat pada Lampiran D.1.

b. Deskripsi Pelaksanaan Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pertemuan pembelajaran pertama di kelas III dilakukan pada hari rabu tanggal 19 Juni 2024 dan pembelajaran kedua yaitu pada hari kamis tanggal 20 Juni 2024. Pelaksanaan pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.

Peneliti memberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2 jam 20 menit pelajaran (4 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang ada pada RPP. Setiap pertemuan siswa diminta untuk mengerjakan tugas LKPD secara berkelompok. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media kartu domino, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi tentang aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik selama proses pembelajaran.

c. Deskripsi Pelaksanaan Tes Akhir (*Posttest*)

Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada hari Jum'at 21 Juni 2024. *Posttest* adalah tes yang diberikan pada setiap akhir pengajaran untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran (pengetahuan) setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan dan sebagai data akhir untuk mengetahui kondisi akhir sampel. Data nilai *posttest* kelas III dapat dilihat pada Lampiran D.1.

Adapun Hasil penelitian ini di peroleh dari kegiatan penelitian dan subjek penelitian. Bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil data tes *pre-test* dan *post-test* serta hasil data observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan subjek penelitian. Kedua data tersebut dijadikan tolak ukur efektif tidaknya penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare pada materi pokok perkalian dan pembagian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai pencapaian hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare untuk materi pokok perkalian dan pembagian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap tes hasil belajar peserta didik kelas III yang diajarkan menggunakan kartu domino matematika maka diperoleh data hasil belajar berupa nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Hasil analisis deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	16	16
Nilai Tertinggi	80	93
Nilai Terendah	27	60
Mean (Rata-Rata)	58,13	80,13
Median	62	82,2
Modus	66,1	80,3
Varians	256,12	117,45
standar deviasi	16,00	10,84
Jumlah Peserta Didik Tuntas	4	12
Jumlah Perta Didik Tidak Tuntas	12	4

(Sumber: Lampiran D.6)

Berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori ketuntasan hasil belajar berdasarkan standar kelulusan belajar matematika kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare, maka diperoleh data frekuensi dan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik seperti Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
		frekuensi	presentase (%)	Frekuensi	presentase (%)
TP \geq 70	Tuntas	4	25%	12	75%
TP <70	Tidak Tuntas	12	75%	4	25%
Jumlah		16	100%	16	100%

(Sumber: Lampiran D.4)

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik materi perkalian dan pembagian kelas III pada persentase *pretest* sebesar 25% dan pada persentase *posttest* sebesar 75%. Maka, dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar, persentase Kelas III memenuhi ketuntasan kelas di \geq 75%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada *pretest* dan *Posttest* apabila digolongkan berdasarkan ketuntasan tiap indikator, maka dapat dilihat persentase ketuntasan tiap indikator peserta didik. Terdapat 6 indikator yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Ketuntasan indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan Gambar 4.1.

Tabel 4.3 Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Tiap Indikator

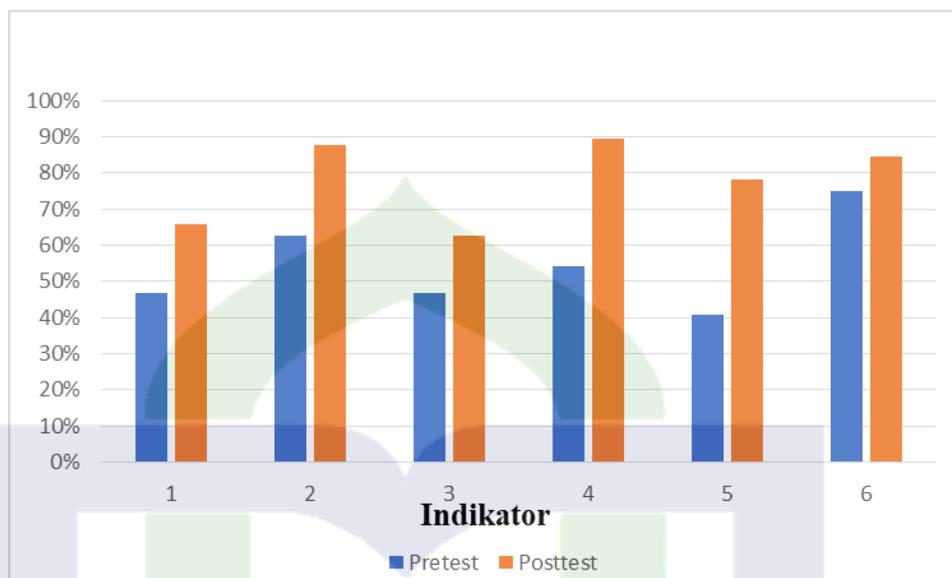
No.	Indikator	Pretest			Posttest		
		F	Persentase	Kategori	F	Persentase	Kategori
1.	Menjelaskan arti perkalian sebaga penjumlahan berulang	15	46,88%	Tidak Tuntas	21	65,63%	Tidak Tuntas
2.	Menjelaskan sifat-sifat perkalian	20	62,50%	Tidak Tuntas	28	87,50%	Tuntas

3.	Melakukan perkalian dengan cara mendatar, bersusun panjang dan bersusun pendek	15	46,88%	Tidak Tuntas	20	62,50%	Tidak Tuntas
4.	Menjelaskan arti pembagian sebagai pengurangan berulang	26	54,17%	Tidak Tuntas	43	89,58%	Tuntas
5.	Melakukan pembagian dengan cara bersusun	13	40,63%	Tidak Tuntas	25	78,13%	Tuntas
6.	Menyelesaikan soal cerita tentang perkalian dan pembagian	48	75,00%	Tuntas	54	84,38%	Tuntas
Rata-rata		54,34%		78%			

(Sumber: Lampiran D.5)

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dan pembagian memiliki ketuntasan indikator pada *pretest* sebesar 54,34% dan pada *posttest* sebesar 78%. Maka, dilihat dari rata-rata persentase ketuntasan indikator *posttest*, ketuntasan hasil *posttes* memenuhi ketuntasan kelas di $\geq 75\%$. Visualisasi persentase ketuntasan hasil belajar per indikator dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Gambar 4.1 Diagram Persentase Nilai Ketuntasan Tiap Indikator



Gambar 4.1 menunjukkan bahwa dari keenam indikator pencapaian kompetensi terdapat 5 indikator yang tidak tuntas di *pretest* sedangkan pada *posttest* terdapat 2 indikator yang tidak tuntas.

2) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Adapun hal yang menunjang hasil pembelajaran adalah observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan ini dibuat berdasarkan RPP untuk mendukung keterlaksanaan penggunaan kartu domino di dalam kelas pada pembelajaran matematika di kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare. Keterlaksanaan pembelajaran ini didasari dengan pengamatan aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik dimana yang terjun langsung pada proses pembelajaran ini yaitu peneliti dan sebagai pengamatnya yaitu wali kelas. Selanjutnya pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan mengisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disediakan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan dalam 2 kali pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran kartu domino dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5.

Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		I	II	
Aspek Perhatian Peserta Didik				
1.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	3	3	<i>P</i>
2.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru	3	3	
3.	Peserta didik mencatat materi yang dijelaskan guru	3	3	
4.	Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas	2	3	<i>O</i>
Aspek Partisipasi Peserta Didik				
5.	Peserta didik aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami	3	3	<i>S</i>
6.	Peserta didik berani menjawab pertanyaan dari guru	3	3	<i>T</i>
7.	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru.	3	3	-
8.	Peserta didik memberikan pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan	2	2	-
Aspek Pemahaman Peserta Didik				
9.	Peserta didik menjawab soal yang diberikan dengan tepat	2	3	<i>T</i>
10.	Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu dan benar	2	3	<i>E</i>
11.	Peserta didik menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan guru	3	2	<i>S</i>
12.	Peserta didik memberikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari	2	3	<i>S</i>
Aspek Kerjasama Peserta Didik				
13.	Peserta didik saling berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai materi yang dipelajari	3	3	<i>T</i>
14.	Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan soal yang diberikan	4	4	
15.	Peserta didik mencari jawaban soal yang diberikan secara bersama-sama	4	4	

16.	Peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti diskusi	3	3
Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Tiap Pertemuan		70,31%	75%
Total Persentase secara keseluruhan		73 %	

(Sumber: Lampiran D.8)

Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik (Peneliti)

No	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		I	II	
Kegiatan Awal				
1.	Pendidik memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam	4	4	<i>P</i>
2.	Pendidik membuka pelajaran dengan berdoa	4	4	<i>O</i>
3.	Pendidik menanyakan kabar peserta didik	4	4	<i>R</i>
4.	Pendidik mengecek kehadiran peserta didik	4	4	<i>S</i>
5.	Pendidik melakukan apresiasi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh peserta didik	3	3	<i>E</i>
6.	Pendidik menyampaikan tujuan-tujuan yang akan dicapai peserta didik	4	4	<i>T</i>
Kegiatan Inti				
7.	Pendidik menjelaskan materi perkalian dan pembagian	3	3	<i>-</i>
8.	Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai media yang ada didepan	3	4	<i>T</i>
9.	Pendidik memberikan contoh soal materi perkalian dan pembagian dipapan tulis yang terdapat pada kartu domino	3	3	<i>E</i>
10.	Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok	4	4	<i>S</i>
11.	Pendidik membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok	3	3	<i>T</i>
12.	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	3	3	

13.	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok	2	3
14.	Pendidik menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya	3	3
15.	Pendidik bersama peserta didik melakukan koreksi mengenai hasil kerja kelompok	3	3
16.	Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan	3	3
Kegiatan Akhir			
17.	Pendidik mengomentari hal-hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar	2	3
18.	Pendidik menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya	3	3
19.	Pendidik memotivasi siswa agar tetap rajin belajar	3	3
20.	Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan mengucapkan salam	4	4
Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Tiap Pertemuan		81,25%	85%
Total Persentase Secara Keseluruhan		83,13%	

(Sumber: Lampiran D.8)

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil pengamatan persentase total keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru selama 2 pertemuan yaitu 83,13%. Dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada Bab III bahwa nilai persentase total yang diperoleh berada pada persentase ($KP > 80\%$) yang artinya berada pada kategori terlaksana sangat baik.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik berdistribusi normal atau tidak, dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

Adapun uji normalitas yang digunakan adalah menggunakan rumus *Kolmogorow Smirnov* dan *Shapiro Wilk* dalam perhitungan menggunakan *SPSS 26.00*. Berikut ini hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorow Smirnov* dan *Shapiro Wilk* sebagai berikut.

Tabel 4.6 Uji Normalitas *Kolmogorow Smirnov* dan *Shapiro Wilk*

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Tes	.211	16	.055	.895	16	.067
	Post-Test	.264	16	.004	.851	16	.014
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber Data: Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil analisis menggunakan *SPSS 26.00* bahwa nilai sig untuk *pre-test* pada kolom *Shapiro Wilk* atau nilai **Sig** \geq yaitu 0,067 $>$ 0,05 yang artinya bahwa data *pre-test* berdistribusi normal. Untuk *post-test* pada kolom *Shapiro Wilk* atau nilai **Sig** \geq yaitu 0,014 $<$ 0,05 yang artinya bahwa data *post-test* tidak berdistribusi normal.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Penggunaan kartu domino tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

H_1 : Penggunaan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

Pada uji hipotesis ini akan melihat apakah H_0 dan H_1 diterima atau ditolak dengan menggunakan uji *Wilcoxon* yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Tabel Test Statistics *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	Hasil Posttest - Hasil Pretest
Z	-3.526 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber Data: Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Adapun untuk pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailend}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailend}) > 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan tabel 4.11 bahwa nilai $\text{sig.}(2\text{ tailend})$ yaitu 0,000 yang artinya $\text{sig.}(2\text{-tailend}) < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

D. Uji Efektivitas *N-Gain*

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam penelitian ini menggunakan uji *N-gain*. Deskripsi *N-gain* atau peningkatan hasil tes peserta didik setelah penggunaan kartu domino diambil dari data *pretest* dan *posttest* peserta didik kemudian selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *n-gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil tes peserta

didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare setelah pemberian pembelajaran menggunakan kartu domino matematika. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada lampiran menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* peserta didik menunjukkan nilai 0,52. Hasil pengolahan data rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Kriteria *N-gain* Peserta Didik

Perolehan <i>N-Gain</i>	Klasifikasi	Nilai <i>N-Gain</i>	Frekuensi	Presentase
	Tinggi	$g > 0,70$	5	31,25
	Sedang	$0,31 < g \leq 0,70$	9	56,25
	Rendah	$0,00 < g \leq 0,30$	2	12,5
Rata-Rata				0,52

(Sumber: Lampiran D.7)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain* pada tabel 4.8 diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain* untuk kelas eksperimen (Penggunaan kartu domino) adalah sebesar 0,52 termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimum 12,5 dan maksimum 56,25. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare.

Jika nilai rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik sebesar 0,52 dikonversi ke dalam 3 kategori di atas, maka rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik berada pada interval $0,31 < g \leq 0,70$, yang artinya peningkatan hasil tes peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare berada pada kategori sedang.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbedaan Hasil Belajar Signifikan Terhadap Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian) Sebelum dan Sesudah Penggunaan Kartu Domino Matematika

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 49 Parepare dengan subjek penelitian peserta didik kelas III. Pada prosesnya, siswa diberi 2 kali tes. Tes pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan (*pretest*), tes kedua dilakukan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data berupa tes pilihan berganda. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan Microsoft excel.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang perbedaan hasil belajar signifikan peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare sebelum dan sesudah penggunaan kartu domino matematika pada materi pokok perkalian. Sebelum penggunaan kartu domino hasil belajar signifikan peserta didik rendah disebabkan peserta didik acuh tak acuh dan suka bermain dengan teman sebangku pada saat proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru, merasa bosan dalam belajar matematika disebabkan kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan guru dan tidak ada yang menarik minat belajarnya karena guru kurang menerapkan penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika.

Setelah penggunaan kartu domino hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan hal ini disebabkan peserta didik memberikan perhatian pada saat proses pembelajaran, peserta didik terlibat langsung dengan memperhatikan, mengingat, dan meniru dari apa yang diberikan oleh guru serta minat belajar peserta didik menjadi meningkat karena peserta didik senang dan

fokus mengikuti pembelajaran sambil bermain kartu domino matematika perkalian dan pembagian.

Ditinjau dari hasil analisis deskriptif hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Nilai rata-rata *posttest* untuk hasil belajar kelas III sebesar 80,13 sedangkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,13. Perbedaan nilai rata-rata ini disebabkan karena peneliti langsung mengadakan *pretest* tanpa adanya perlakuan terlebih dahulu, sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik rendah. Sedangkan sebelum *posttest* dilakukan, peserta didik terlebih dahulu diberikan perlakuan. Dari perlakuan tersebut membuat nilai rata-rata hasil belajar peserta didik tinggi.

Adapun perlakuan yang diberikan peneliti kepada peserta didik yaitu penggunaan media kartu domino matematika. Media kartu domino matematika cocok dan menarik serta menjadi hal baru bagi peserta didik untuk di gunakan sebagai media pembelajaran matematika, karena kartu domino cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.⁶⁶

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Hamalik dalam (Azhar) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

⁶⁶ Hestuaji, "Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas Iii Sdn Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012."

Dengan media pembelajaran, maka kualitas pembelajaran menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada peserta didik, akan tetapi peserta didik juga dapat aktif didalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran (Andari, 2021). Selain perbedaan nilai rata-rata, terdapat juga perbedaan standar deviasi pada *pretest* dan *posttest*, dimana nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 16,00 dan nilai standar deviasi pada *posttest* sebesar 10,84 artinya semakin rendah nilai standar deviasi, maka semakin mendekati rata-rata. Sedangkan jika nilai standar deviasi tinggi, semakin lebar variasi datanya (Sukmawati et al., 2023).

Persentase ketuntasan tiap kelas dimana persentase ketuntasan *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Adapun persentase ketuntasan kelas pada *posttest* sebesar 75% dari 16 peserta didik, sedangkan *pretest* sebesar 25% dari 16 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik yang setelah diberikan perlakuan penggunaan media kartu domino lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang awalnya tidak diberikan perlakuan.

Dengan demikian, penggunaa media kartu domino dapat membuat peserta didik tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan, tidak lagi mengalami kesulitan belajar dan tidak mengeluh pada saat proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan diskusi kelompok. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh startegi dan media pembelajaran yang digunakan karena “mengajar yang baik mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir dan bagaimana mendorong diri sendiri” (Weinsten dan Mayer dalam Trianto, 2009: 154).

Terdapat pula ketuntasan indikator hasil belajar pada analisis deskriptif yang disajikan pada Tabel 4.3 terdapat 6 indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan hasil analisis data, pada *pretest* hanya terdapat satu indikator yang tuntas yaitu indikator 6. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman awal peserta didik mengenai materi pembelajaran yang diujikan. Setelah pemberian perlakuan penggunaan media kartu domino matematika serta pemberian *Posttest*, terdapat dua indikator yang tidak tuntas dari 6 indikator yaitu indikator 1 dan indikator 3. Tidak tercapainya indikator-indikator ini karena peserta didik kesulitan dalam menganalisis soal dan kurangnya kemampuan mengolah informasi peserta didik.

2. Efektivitas penggunaan kartu domino matematika dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi Pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian) Sebelum dan Sesudah Penggunaan Kartu Domino Matematika

Pembelajaran media kartu domino matematika merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola belajar di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap siswa. Media 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 matematika yang ditulis pada kartu yang mirip dengan kartu domino. Minat siswa akan timbul saat melihat dan memainkan permainan ini dan ingin meningkatkan kemampuannya dalam memahami konsep penyelesaian soal matematika. Dalam hal ini dengan adanya media pembelajaran Kartu Domino merupakan solusi yang baik untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar Matematika.

Untuk menggeneralisasikan efektivitas penggunaan kartu domino, maka langkah yang diterapkan yaitu menganalisis data dengan menggunakan menggunakan pengujian analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji kebenaran dari hipotesis, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat menunjukkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data *pretest* terdistribusi normal sedangkan data *posttest* tidak terdistribusi normal seperti pada Tabel 4.6. Oleh karena data *Posttest* yang diperoleh tidak terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon* nonparametrik, pada pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 4.7 pada hasil perhitungan didapatkan nilai sig (*2-tailed*) yaitu 0,000 yang artinya sig (*2-tailed*) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari perhitungan uji *Wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (studi pada materi pokok perkalian dan pembagian).

Selanjutnya melakukan analisis nilai *gain* ternormalisasi peserta didik yang datanya diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok perkalian dan pembagian. Berdasarkan Tabel 4.8, diperoleh nilai *gain* ternormalisasi sebesar 0,52 Artinya penggunaan kartu domino efektif pada kategori sedang. Proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif apabila pada prosesnya seluruh elemen yang menjadi pondasi

proses belajar mengajar berfungsi secara keseluruhan, dimana peserta didik merasa puas, bahagia dengan proses pembelajaran, senang terhadap hasil pembelajarannya, membawa kesan yang mendalam, sarana dan fasilitas yang memadai, pemilihan metode dan materi yang tepat, guru yang profesional (Mulyasa, 2004).

Berdasarkan rumusan masalah diperoleh hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM dan nilai gain ternormalisasi bahwa penggunaan penggunaan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok perkalian dan pembagian efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang sudah dihitung dengan *gain* ternormalisasi (Meltzer, 2002) pada Tabel 4.8.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan kartu domino matematika tergolong sangat baik. Kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran berada dalam kategori sangat baik Hal ini ditunjukkan bahwa rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik dimulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua sebesar 73% dan 83,13% dapat dilihat pada tabel 4.4 dan tabel 4.5.

Sehingga proses pembelajaran menggunakan media kartu domino matematika sebagai penghubung dalam proses pembelajaran matematika sangat efektif karena peserta didik merasa bahwa pembelajaran matematika menyenangkan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Siti Nurhasana Rugani yang menyatakan bahwa

pemanfaatan media kartu domino dalam pembelajaran matematika efektif karena telah membawa dampak positif.⁶⁷ Hal tersebut didukung oleh pendapat Suprijono mencari pasangan kartu merupakan metode dari pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif pada proses pembelajaran karena peserta didik merasa senang jika proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.⁶⁸

Pernyataan di atas diperkuat oleh penelitian terdahulu yaitu pertama, penelitian Auliya Robiah Adawiyah dan Kowiyah. Hasil penelitian diperoleh tingkat implementasi media pada pembelajaran mendapatkan skor sebesar 78,1% dan respons positif terhadap permainan kartu domino sebesar 78,1%.⁶⁹

Kedua, penelitian Nurul Qolbi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui analisis statistik inferensial nilai signifikan yang diperoleh *Sig. (2-tailed) < 0,05* atau $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga domino efektif terhadap kemampuan berfikir matematis siswa kelas VII B SMPN 19 Sinjai.⁷⁰

Ketiga, penelitian Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, dan Prilia Rahmadina. Hasil penelitian ini menunjukkan ketuntasan hasil belajar klasikal pada saat prasiklus 53.6%, ketuntasan belajar pada siklus I 67.9%, dan ketuntasan belajar pada siklus II 82.1%. Peningkatan ini juga didukung oleh taraf ketuntasan proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui hasil pengamatan aktivitas guru

⁶⁷ Rugani, "Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV SDN 045 Padang Alifan."

⁶⁸ Suprijono Agus, *Cooperating Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 20013).

⁶⁹ Auliya Robiah Adawiyah and Kowiyah Kowiyah, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 7, no. 3 (2021): 115.

⁷⁰ Nurul Qolbi, "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domino Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Kelas VII B Smp Negeri 19 Sinjai" 3, no. 2 (2021): 6.

yang meningkat, pada siklus I 90% sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Pelaksanaan proses pembelajaran juga terlihat dari aktivitas peserta didik, yang semula 79,25% pada siklus I menjadi 88,4% pada siklus ke II. Dari data-data tersebut dapat saya simpulkan bahwasanya penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar matematika pecahan senilai peserta didik kelas IV SDN Mojorejo 01 Batu.⁷¹



⁷¹ Dedek Handayani Nasution, Sugiarti, and Prilia Rahmadina, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 3 (2023): 34–128.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan diatas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika efektif untuk digunakan pada peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya semua kriteria ke efektifian yang dirincikan sebagai berikut:

- a. Secara deskriptif tentang hasil tes belajar setelah *treatment* dilakukan, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dilihat dari persentase *posttest* sebesar 75% melebihi KKM yaitu 70 karena skor rata-rata nilai *posttest* peserta didik yaitu sebesar 80,13 dan mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 75% juga yang artinya ketuntasan hasil belajar secara klasikal tercapai dan penggunaan kartu domino matematika efektif dan baik digunakan.
- b. Secara inferensial tentang pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai sig (*2-tailed*) yaitu 0,000 yang artinya sig (*2-tailed*) < 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari perhitungan uji *Wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Hasil belajar peserta didik ditinjau dari nilai koefisien *gain* ternormalisasi sebesar 0,52 artinya penggunaan kartu domino matematika efektif pada kategori sedang atau cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, sebaiknya pada proses pembelajaran matematika mampu memahami apa yang diinginkan oleh peserta didik. Salah alternatif bentuk pembelajaran yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah pada proses pembelajaran hendaklah menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang hendak disampaikan agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satunya dengan penggunaan media dalam bentuk permainan karena belajar sambil bermain adalah hal yang diinginkan oleh peserta didik sehingga sangat efektif jika pembelajaran diberikan kepada peserta didik.
2. Bagi peserta didik, sebaiknya peserta didik lebih memperhatikan proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sembari pendidik memberikan ilmunya disekolah, sebagai peserta didik juga harus lebih aktif didalam kelas dan memperdalam dalam pemahaman tentang matematika.
3. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian yang serupa hendaknya lebih mempertimbangkan penggunaan kartu domino matematika dengan materi yang akan diajarkan.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

- Adawiyah, Auliya Robiah, dan Kowiyah Kowiyah. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, no. 3 (2021): 115.
- Ahmadi. “Strategi Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Di SMP Negeri 1 Kartasura (Studi Kasus Analisis Di Kelas VII Tahun,” 2020, 1–20.
- Aini, Saripa. “Penggunaan Metode Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 031 Pulau Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.” *ACS Nano* 4, no. 4 (2010): 26–1921.
- Ajmain, Herna, dan Sitti Inaya Masrura. “Implementasi Pendekatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika.” *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 12, no. April (2020): 45–54.
- Amir, Mohammad Faizal, dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. “Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2017): 178.
- Anggreini, Amelia Tiara, dan Sabar Narimo. “Guru Di Era Kurikulum Merdeka Belajar Di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 17, no. 3 (2023): 1704.
- Aprilia, Eka Fitri. “Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA ISLAM Soerjo Alam Ngajum Malang.” *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malam*, 2015, 1–157.
- Ardiansah, Feri. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.” *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2018): 56–70.
- Ardiawati, Ilma Agnia, dan Rusi Rusmiati Aliyyah. “Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas Rendah.” *Karimah Tauhid* 3, no. 1 (2024): 82–167.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. XI. Jakarta: PT Rineka cipta, 2013.
- Baharuddin, dan Hardianto. “Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM

- Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.” *Cokroaminoto Journal Of Primary Education* 2 (2019): 22–33.
- Damopolii, Vemsi, Nursiya Bitu, dan Resmawan. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis.” *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)* 1, no. 2 (2019): 74–85.
- Darmawan Harefa, Darmawan. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Prediction Guide.” *Indonesian Journal of Education and Learning* 4, no. 1 (2020): 399.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Vol. 46. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Euis, Putri Hasmita. “Efektivitas Pelaksanaan Program Pengembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Kota Samarinda (Studi Pada Dinas Koperasi Dan UMKM Kota Samarinda).” *Administrasi Negara* 5, no. 1 (2017): 45–5431.
- Gunadi, Farid. “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri The Effektivness of Domino Card Media To Achieve Trigonometry Learning Target Result” 3, no. 1 (2018): 89–100.
- Halik, Al, dan Zamratul Aini. “Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19.” *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)* 3, no. 2 (2020): 41–131.
- Hanafy, Muh. Sain. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79.
- 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.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2017): 66.
- Hestuaji, Yogi. “Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Kihajar Dewantara Karangtengah Wonogiri Tahun 2012.” *Journal FKIP UNS, Vol.3.,No 1 3* (2013).
- Hidayat dan Siti Khayroiyyah. “Pengembangan Desain Didaktid Pada Pembelajaran Geometri.” *Jurnal MathEducation Nusantara* 1, no. 1 (2018): 15–19.
- Ignacio, Nuria Gil, Lorenzo J. Blanco Nieto, dan Eloísa Guerrero Barona. “The Affective Domain in Mathematics Learning.” *International Electronic Journal of Mathematics Education* 1, no. 1 (2021): 16–32.
- Indriyani, Lemi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 19.

- Institut Agama Islam Negeri Parepare. 2023. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi Parepare*, IAIN Parepare.
- Kurniawan, Ardi. “Penggunaan Media Cd Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Tanggulanom.” *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI*, no. 3 (2017): 28–222.
- Lomu, Lidia, dan Sri Adi Widodo. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia 0*, no. 0 (2018): 51–745.
- Londa, Jordan Saputra, Sempo Alden Laloma dan Very Y. “Efektivitas Pengelolaan Dana Kelurahan Dalam Rangka Peningkatan Sarana Dan Prasarana Dan Pemberdayaan Masyarakat Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado.” *Jurnal Administrasi Publik*, 2020, 61–73.
- Miftakhul Muthoharoh. “Media Power Point dalam Pembelajaran.” *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah* 26, no. 1 (2019): 21–32.
- Muhammad Rahmattullah. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 8–24.
- Nasution, Dedek Handayani, Sugiarti dan Prilia Rahmadina. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 3 (2023): 34–128.
- Nengsih, Rahayu Fitriyah, dan R Rochmawati. “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 2, no. 2 (2014): 1–10.
- Noviyanita, Wulan. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Program Linear Kelas X SMK.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2019): 41.
- Nurrita, Teni. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa” 03 (2018): 87–171.
- Nurul Qolbi. “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domika Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Kelas VII B SMP Negeri 19 Sinjai” 3, no. 2 (2021): 6.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. “Konstruktivisme Dan Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Darul ‘Ilmi* 2, no. 2 (2014): 61–76.
- Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rugani, Siti Nurhasana. “Penggunaan Media Domino Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas IV

- SDN 045 Padang Alifan,” 2023.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan, Pengertian, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sidarta, Kristian Tantra, dan Tri Nova Hasti Yunianta. “Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 62–75.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Edited by Cv Alfabeta. Bandung, 2016.
- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Susilo, Farid Agus. “Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran.” No. 1 (2013): 3.
- Syafari, Rahmi. “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Gake No Ue No Ponyo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Perubahan Lingkungan (Studi Eksperimen Di Kelas X Mipa SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023),” 2016, 1–23.
- Syarifuddin. “Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pythagoras.” *JTMT: Jurnal Tadris Matematika* 01, no. 01 (2020): 20–26.
- Tefbana, Ivana IT, Sarce Rien Hana, Tri Supartini, dan Hengki Wijaya. “Kompetensi Guru Sekolah Minggu Terhadap Keefektifan Mengajar Anak: Suatu Studi Kuantitatif Di Jemaat GPDI El-Shaddai Makassar.” *Didache: Journal of Christian Education* 1, no. 2 (2021): 205.
- Wahyu Wijayanti, Nia. “Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Cendekiawan* 3, no. 1 (2021): 59–64.
- Yuliani, Salsa Bella. “Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Ludruk Sebagai Sumber Belajar Geometri Pada Jenjang Sekolah Dasar.” *CICLE: Jurnal Pendidikan Matematika* 02, no. 01 (2022): 12–13.





LAMPIRAN A

(PERSURATAN)

Lampiran A. 1 Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kampus IAIN Parepare

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2279/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024 14 Juni 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : ALIANA
Tempat/Tgl. Lahir : MAROS, 23 Mei 2001
NIM : 2020203884202028
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Tadris Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : KEL. BENTENG KEC. BARANTI KAB. SIDENRENG RAPPANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

EFEKTIFITAS MENGGUNAKAN KARTU DOMINO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE (Studi Pada Materi Pokok perkalian dan pembagian)

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 14 Juni 2024 sampai dengan tanggal 15 Juli 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran A. 2 Surat Izin Penelitian dari Penanaman Modal

		SRN IP000519
PEMERINTAH KOTA PAREPARE DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <i>J. Bankar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id</i>		
REKOMENDASI PENELITIAN Nomor : 519/IP/DPM-PTSP/6/2024		
Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian. 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.		
Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :		
M E N G I Z I N K A N		
KEPADA NAMA	: ALIANA	
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE : TADRIS MATEMATIKA	
Jurusan	: JL. PESANTREN TIMUR, KAB. SIDENRENG RAPPANG	
ALAMAT	: JL. PESANTREN TIMUR, KAB. SIDENRENG RAPPANG	
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :	
JUDUL PENELITIAN	: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU DOMINO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE (Studi Pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)	
LOKASI PENELITIAN	: DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SD NEGERI 49 KOTA PAREPARE)	
LAMA PENELITIAN	: 21 Juni 2024 s.d 22 Juli 2024	
a.	Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung	
b.	Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan	
Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 24 Juni 2024		
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE		
 Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM Pembina Tk. 1 (IV/b) NIP. 29741013 200604 2 019		
Biaya : Rp. 0.00		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSI/E
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah dilizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang - undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian

PAREPARE

Lampiran A. 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah



**PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE**

Alamat : Jl. Jend. Alimad Yani Km 3 Kgl. Lapadde Kec. Ujung Kode Pos: 91112
Email : sekolahdasarnegeri49parepare@gmail.com



KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.3/082/UPTDSDN49

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPTD SD Negeri 49 Parepare menerangkan bahwa:

Nama : Aliana
NIM : 2020203884202028
Program Studi : Tadris Matematika
Nama Lembaga : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Benar telah mengadakan/melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 49 Parepare mulai tanggal 21 Juni 2024 s.d 22 Juli 2024 dengan judul penelitian "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KARTU DOMINO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE (Studi Pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)".

Demikian keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 23 Juli 2024

Kepala UPTD SD Negeri 49 Parepare


BEDDU AMIN, S.Pd
NIP. 196712311992021007

PAREPARE



LAMPIRAN B
(PERANGKAT PEMBELAJARAN)

Lampiran B. 1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP-01)

Sekolah : UPTD SD Negeri 49 Parepare
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : III
Pertemuan Ke- : 1 (Satu)
Materi Pokok : Perkalian
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2 Jam 20 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya..

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

3.1. Menjelaskan dan melakukan operasi hitung perkalian

4.1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan perkalian dalam kehidupan sehari-hari

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1.1. Menjelaskan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang

3.1.2. Menjelaskan sifat-sifat perkalian

3.1.3. Melakukan perkalian dengan cara mendatar, bersusun panjang dan bersusun pendek

4.1.1. Menyelesaikan soal cerita tentang perkalian

D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini yaitu:

1. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat perkalian
3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu melakukan perkalian dengan cara mendatar, bersusun panjang dan bersusun pendek
4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita tentang perkalian
5. Peserta didik dapat bermain sambil belajar menggunakan media kartu domino perkalian

E. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu Domino, PPT, dan LKPD
2. Alat/Bahan : Papan Tulis, Spidol, dan Laptop
3. Sumber Belajar : Buku Paket dan Internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Kegiatan pendidik
Kegiatan Awal (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik membuka pelajaran dengan berdoa 3. Pendidik menanyakan kabar peserta didik 4. Pendidik mengecek kehadiran siswa 5. Pendidik melakukan apresiasi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh peserta didik 6. Pendidik menyampaikan tujuan-tujuan yang akan dicapai peserta didik
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menjelaskan materi perkalian 2. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai media yang ada didepan 3. Pendidik memberikan contoh soal materi perkalian dipapan tulis yang terdapat pada media kartu domino

Kegiatan inti (115 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok 5. Sebelum bermain kartu domino perkalian, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh pendidik secara berkelompok 6. Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok 7. Pendidik menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya 8. Pendidik bersama peserta didik melakukan koreksi mengenai hasil kerja kelompok 9. Setelah pengerjaan LKPD, masing-masing kelompok diberikan satu set kartu domino dan masing-masing anggota kelompok diberikan kertas HVS yang sudah dibagi beberapa bagian 10. Sebelum permainan kartu domino dimulai, pendidik menjelaskan aturan main kepada peserta didik 11. Setelah permainan selesai, pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan
Kegiatan Akhir (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi perkalian 2. Pendidik mengomentari hal-hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar 3. Pendidik menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya 4. Pendidik memotivasi siswa agar tetap rajin belajar 5. Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan mengucapkan salam

Wali Kelas

Parepare, 19 Juni 2024

Peneliti



Nur Amka Muin Kabba, S. Pd.
Aliana

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP-02)**

Sekolah : UPTD SD Negeri 49 Parepare
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : III
Pertemuan Ke- : II (Dua)
Materi Pokok : Pembagian
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2 Jam 20 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya..
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Menjelaskan dan melakukan operasi hitung pembagian
- 4.1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan pembagian dalam kehidupan sehari-hari

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.4 Menjelaskan arti pembagian sebagai pengurangan berulang
- 3.1.5 Melakukan pembagian dengan cara bersusun
- 4.1.1. Menyelesaikan soal cerita tentang perkalian

D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini yaitu:

1. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan arti pembagian sebagai pengurangan berulang
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu melakukan pembagian bersusun
3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita tentang pembagian
4. Peserta didik dapat bermain sambil belajar menggunakan media kartu domino pembagian

E. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu Domino, PPT, dan LKPD
2. Alat/Bahan : Papan Tulis, Spidol, dan Laptop
3. Sumber Belajar : Buku Paket dan Internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Kegiatan pendidik
Kegiatan Awal (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik membuka pelajaran dengan berdoa 3. Pendidik menanyakan kabar peserta didik 4. Pendidik mengecek kehadiran siswa 5. Pendidik melakukan apresiasi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh peserta didik 6. Pendidik menyampaikan tujuan-tujuan yang akan dicapai peserta didik
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menjelaskan materi pembagian 2. Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai media yang ada didepan 3. Pendidik memberikan contoh soal materi pembagian dipapan tulis yang terdapat pada media kartu domino 4. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

<p>Kegiatan Inti (115 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Sebelum bermain kartu domino pembagian, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh pendidik secara berkelompok 6. Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok 7. Pendidik menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya 8. Pendidik bersama peserta didik melakukan koreksi mengenai hasil kerja kelompok 9. Setelah pengerjaan LKPD, masing-masing kelompok diberikan satu set kartu domino dan masing-masing anggota kelompok diberikan kertas HVS yang sudah dibagi beberapa bagian 10. Sebelum permainan kartu domino dimulai, pendidik menjelaskan aturan main kepada peserta didik 11. Setelah permainan selesai, pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan
<p>Kegiatan Akhir (15 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi pembagian 2. Pendidik mengomentari hal-hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar 3. Pendidik menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya 4. Pendidik memotivasi siswa agar tetap rajin belajar 5. Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan mengucapkan salam

Wali Kelas

Parepare, 20 Juni 2024

Peneliti



Nur Amka Muin Kabba, S. Pd.

Aliana

Lampiran B. 2 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar**KISI-KISI TES HASIL BELAJAR**

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas : III
 Materi Pokok : Perkalian dan Pembagian
 Bentuk Soal/Jumlah Soal : Pilihan Ganda/15 Nomor

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Level Kognitif	Jumlah Butir Soal
1.	Peserta didik mampu menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang	1, 2	C1 dan C2	2
2.	Peserta didik mampu menjelaskan operasi hitung pembagian sebagai pengurangan berulang	3, 4	C1 dan C2	2
3.	Peserta didik mampu menghitung operasi bilangan berdasarkan sifat-sifat perkalian	5, 6	C3	2
4.	Peserta didik mampu melakukan perkalian dengan cara mendatar dan bersusun	7, 8, 9	C3	3
5.	Peserta didik mampu melakukan pembagian dengan cara bersusun	10, 11,	C3	3
6.	Peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari	12, 13, 14, 15	C3	3

Keterangan:

- C1 : Pengetahuan
 C2 : Pemahaman
 C3 : Penerapan

Lampiran B.3 Tes Hasil Belajar Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest*

	KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307
	PRE-TEST

Tes Hasil Belajar Matematika

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Materi : Perkalian dan Pembagian

Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum:

- 1) Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- 2) Tulis nama, nomor absen dan kelas pada bagian kanan atas lembar jawaban yang disediakan!
- 3) Bacalah soal dengan baik dan teliti! Tanyakan kepada guru apabila terdapat soal yang kurang jelas.
- 4) Jawablah soal pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
- 5) Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!
- 6) Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan!

Kerjakan Soal Berikut ini Beserta Cara Kerjanya Secara Lengkap

1. Dari soal perkalian 4×5 dapat ditulis menjadi kalimat penjumlahan berulang, yaitu...
 - a. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - b. 20
 - c. $5 + 5 + 5 + 5$
 - d. $4 + 5$
2. Di bawah ini yang benar mengenai penjumlahan berulang $6 + 6 + 6 + 6 + 6$ apabila ditulis menjadi perkalian adalah...
 - a. 5×6
 - b. 6×5
 - c. 5×5
 - d. 6×6
3. $24 : 6$ jika diuraikan sebagai pengurangan berulang menjadi...
 - a. 4
 - b. $6 - 6 - 6 - 6$
 - c. $24 - 6 - 6 - 6 - 6$
 - d. $6 - 24 - 24 - 24 - 24$
4. Perhatikan pengurangan berikut ini! $40 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5$
Apabila di tulis kedalam bentuk pembagian menjadi...
 - a. $5 : 40$
 - b. $40 : 5$
 - c. $5 : 5$
 - d. $40 : 40$
5. Perhatikan perkalian disamping ini! $3 \times 8 = 8 \times 3$
$$24 = 24$$

Jadi, $3 \times 8 = 8 \times 3$ termasuk ke dalam sifat- sifat perkalian...
 - a. Pembagian
 - b. Pengelompokan/Asosiatif

- c. Penyebaran/Distributif
d. Pertukaran/Komutatif
6. Hasil perkalian yang tepat $(2 \times 8) \times 3 = 2 \times (8 \times 3)$ dengan menggunakan sifat perkalian asosiatif/pengelompokan adalah...
- a. 48
b. 45
c. 40
d. 35
7. $4 \times 15 = \dots$ Apabila diselesaikan dengan cara perkalian mendatar, maka hasil kalinya adalah...
- a. 20
b. 30
c. 40
d. 60
8. Hasil kali dari 20×7 apabila diselesaikan dengan cara perkalian bersusun panjang adalah...
- a. 150
b. 140
c. 130
d. 120
9. Hasil kali dari 30×8 apabila diselesaikan dengan cara perkalian bersusun pendek adalah...
- a. 150
b. 200
c. 240
d. 250

10. Hasil bagi dari $60 : 3$ apabila diselesaikan dengan cara pembagian bersusun adalah...
- 20
 - 25
 - 30
 - 35
11. Hasil bagi dari $270 : 5$ apabila diselesaikan dengan cara pembagian bersusun adalah...
- 51
 - 52
 - 53
 - 54
12. Aldi memiliki 3 kotak permen, masing-masing kotak berisikan 12 buah permen. Berapa total permen yang dimiliki Aldi?
- 26
 - 36
 - 46
 - 56
13. Oliv akan membagikan hadiah kepada 3 temannya yaitu buku berjumlah 15 buah. Berapa buku yang diterima masing-masing teman Oliv?
- 5
 - 4
 - 3
 - 2

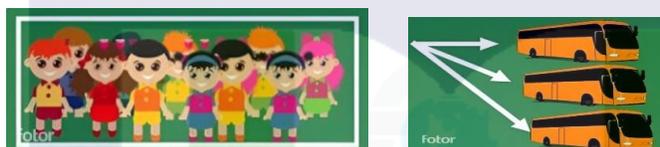
14. Perhatikan gambar dibawah ini:



Bunda mengemas buah jeruk dengan 4 kantong plastik. Tiap kantong plastik berisi 30 jeruk. Berapakah jumlah jeruk yang dikemas bunda?

- a. 50
- b. 100
- c. 120
- d. 150

15. Perhatikan gambar dibawah ini:



Peserta studi lapangan kelas 3 ada 90 orang. Bis yang tersedia ada 3 buah. Berapa jumlah orang yang dapat dimuat dalam setiap bis?

- a. 10
- b. 20
- c. 25
- d. 30



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307**

POST-TEST

Tes Hasil Belajar Matematika

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : III
Materi : Perkalian dan Pembagian
Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum:

- 1) Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- 2) Tulis nama, nomor absen dan kelas pada bagian kanan atas lembar jawaban yang disediakan!
- 3) Bacalah soal dengan baik dan teliti! Tanyakan kepada guru apabila terdapat soal yang kurang jelas.
- 4) Jawablah soal pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
- 5) Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!
- 6) Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan!

Kerjakan Soal Berikut ini Beserta Cara Kerjanya Secara Lengkap

1. Di bawah ini yang benar mengenai penjumlahan berulang $6 + 6 + 6 + 6 + 6$ apabila ditulis menjadi perkalian adalah...
 - a. 6×5
 - b. 5×6
 - c. 6×6
 - d. 5×5
2. Dari soal perkalian 4×5 dapat ditulis menjadi kalimat penjumlahan berulang, yaitu...
 - a. 20
 - b. $4 + 5$
 - c. $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 - d. $5 + 5 + 5 + 5$
3. Perhatikan pengurangan berikut ini! $40 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5$
Apa bila di tulis kedalam bentuk pembagian menjadi...
 - a. $40 : 5$
 - b. $40 : 40$
 - c. $5 : 5$
 - d. $5 : 40$
4. $24 : 6$ jika diuraikan sebagai pengurangan berulang menjadi...
 - a. $6 - 24 - 24 - 24 - 24$
 - b. $6 - 6 - 6 - 6$
 - c. 4
 - d. $24 - 6 - 6 - 6 - 6$
5. Hasil perkalian yang tepat $(2 \times 8) \times 3 = 2 \times (8 \times 3)$ dengan menggunakan sifat perkalian asosiatif/pengelompokan adalah...
 - a. 40
 - b. 45
 - c. 48

- d. 35
6. Perhatikan perkalian disamping ini! $3 \times 8 = 8 \times 3$

$$24 = 24$$

Jadi, $3 \times 8 = 8 \times 3$ termasuk ke dalam sifat- sifat perkalian...

- a. Pengelompokan/Asosiatif
- b. Penyebaran/Distributif
- c. Pertukaran/Komutatif
- d. Pembagian
7. Hasil kali dari 30×8 apabila diselesaikan dengan cara perkalian bersusun pendek adalah...
- a. 150
- b. 240
- c. 200
- d. 250
8. Hasil kali dari 20×7 apabila diselesaikan dengan cara perkalian bersusun panjang adalah...
- a. 150
- b. 140
- c. 130
- d. 120
9. $4 \times 15 = \dots$ Apabila diselesaikan dengan cara perkalian mendatar, maka hasil kalinya adalah...
- a. 20
- b. 30
- c. 40
- d. 60

10. Hasil bagi dari $270 : 5$ apabila diselesaikan dengan cara pembagian bersusun adalah...
- 51
 - 52
 - 54
 - 53
11. Hasil bagi dari $60 : 3$ apabila diselesaikan dengan cara pembagian bersusun adalah...
- 20
 - 25
 - 30
 - 35
12. Perhatikan gambar dibawah ini:



- Peserta studi lapangan kelas 3 ada 90 orang. Bis yang tersedia ada 3 buah. Berapa jumlah orang yang dapat dimuat dalam setiap bis?
- 10
 - 20
 - 25
 - 30
13. Oliv akan membagikan hadiah kepada 3 temannya yaitu buku berjumlah 15 buah. Berapa buku yang diterima masing-masing teman Oliv?
- 5
 - 4
 - 3
 - 2

14. Perhatikan gambar dibawah ini:



Bunda mengemas buah jeruk dengan 4 kantong plastik. Tiap kantong plastik berisi 30 jeruk. Berapakah jumlah jeruk yang dikemas bunda?

- a. 50
 - b. 100
 - c. 120
 - d. 150
15. Aldi memiliki 3 kotak permen, masing-masing kotak berisikan 12 buah permen. Berapa total permen yang dimiliki Aldi?
- a. 26
 - b. 36
 - c. 46
 - d. 56

Lampiran B. 4 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest***Kunci Jawaban *Pretest***

1.	C
2.	A
3.	C
4.	B
5.	D
6.	A
7.	D
8.	B
9.	C
10.	A
11.	D
12.	B
13.	A
14.	C
15.	D

Kunci Jawaban *Posttest*

1.	B
2.	D
3.	A
4.	D
5.	C
6.	C
7.	B
8.	B
9.	D
10.	C
11.	A
12.	D
13.	A
14.	C
15.	B

Lampiran B. 5 Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN	

INSTRUMEN SOAL

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu validator lembar soal tes yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari soal tes telah dikembangkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih. Lembar validasi ini berisi 5 bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Pada bagian ini, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan profesi Bapak/Ibu validator dibawah ini:

Nama Validator : Nurwahida, M.pd.

NIP : 199310162023212044

Profesi : Dosen

Instansi : IAIN Parepare

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Kepada Bapak/Ibu validator berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

4	: Sangat sesuai
3	: Sesuai
2	: Tidak sesuai
1	: Sangat tidak sesuai

C. Validasi Instrumen

Tabel Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan konsep penelitian yaitu peningkatan hasil belajar			✓	
2.	Butir soal yang dirumuskan soal			✓	
3.	Ketepatan dalam penggunaan kata maupun bahasa			✓	
4.	Kalimat komunikatif dan berbahasa baku			✓	
5.	Struktur kalimat tidak bertafsir ganda			✓	
Skor					

D. Kesimpulan

Pada bagian ini, Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian kesimpulan terhadap lembar soal tes, dengan cara menuliskan pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria penilaian tersebut terdiri dari 4 bagian yaitu sebagai berikut:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan tetapi sedikit revisi
 C : Dapat digunakan tanpa banyak
 D : Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Kesimpulan		✓		

E. Saran dan Perbaikan

Bila ada komentar, kritikan ataupun saran perbaikan terhadap lembar instrument soal tes, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar melalui bagian yang telah disediakan dibawah ini:

- Soal Pretest dipisahkan dengan soal post test
- lengkapi lembar jawabanya

Parepare, 10 Juni 2024

Validator



(Nur Wahida, M.Pd.)

NIP: 199311162023212044

PAREPARE

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307</p>
	<p>LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN</p>

INSTRUMEN SOAL

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu validator lembar soal tes yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari soal tes telah dikembangkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih. Lembar validasi ini berisi 5 bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Pada bagian ini, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan nama dan profesi Bapak/Ibu validator dibawah ini:

Nama Validator : NUR AMKA MUIN KABBA, S.P.d
 NIP : 198301272019111001
 Profesi : GURU
 Instansi : UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Kepada Bapak/Ibu validator berkenan memberikan skor dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

4 : Sangat sesuai
 3 : Sesuai
 2 : Tidak sesuai
 1 : Sangat tidak sesuai

C. Validasi Instrumen

Tabel Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan konsep penelitian yaitu peningkatan hasil belajar			✓	
2.	Butir soal yang dirumuskan soal			✓	
3.	Ketepatan dalam penggunaan kata maupun bahasa			✓	
4.	Kalimat komunikatif dan berbahasa baku			✓	
5.	Struktur kalimat tidak bertafsir ganda			✓	
Skor					

D. Kesimpulan

Pada bagian ini, Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian kesimpulan terhadap lembar soal tes, dengan cara menuliskan pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria penilaian tersebut terdiri dari 4 bagian yaitu sebagai berikut:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan tetapi sedikit revisi
- C : Dapat digunakan tanpa banyak
- D : Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Kesimpulan		✓		

E. Saran dan Perbaikan

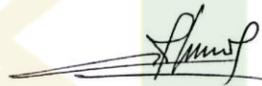
Bila ada komentar, kritikan ataupun saran perbaikan terhadap lembar instrument soal tes, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar melalui bagian yang telah disediakan dibawah ini:

PISAMFAH SOAL PRETEST DAN POSTTESTNYA

BILA PERLU ACAR SOAL-SOAL KHUSUS POSTTESTNYA

Parepare, 11 JUNI 2024

Validator



(NUR AMKA MUIN KABBA, S.Pd)

NIP: 198301272014111001

PAREPARE



LAMPIRAN C
(HASIL UJI COBA INSTRUMEN)

Lampiran C. 1 Hasil Uji Coba Instrumen Tes

No	Nama	Item															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	aa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100,00
2	bb	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33
3	cc	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67
4	dd	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80,00
5	ee	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,33
6	ff	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10	66,67
7	gg	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,33
8	hh	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67
9	ii	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93,33
10	jj	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	66,67
11	kk	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80,00
12	ll	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60,00
13	mm	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	8	53,33
14	nn	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	7	46,67
15	oo	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	5	33,33
16	pp	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	5	33,33
17	qq	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	5	33,33
18	rr	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	20,00	
19	ss	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	13,33	
20	tt	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	33,33	
21	uu	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	26,67	
22	vv	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,33	

Lampiran C. 2 Analisis Uji Validitas

Skor Nomor	Correlations															Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Skor Nomor 1	1																
Skor Nomor 2	0.386	1															
Skor Nomor 3	0.076	0.338	1														
Skor Nomor 4	0.174	0.354	0.174	1													
Skor Nomor 5	0.440	0.106	0.440	0.106	1												
Skor Nomor 6	0.121	0.354	0.311	0.121	0.356	1											
Skor Nomor 7	0.592	0.106	0.160	0.592	0.104	0.104	0.443	1									
Skor Nomor 8	0.338	0.440	0.160	0.937	0.624	0.155	0.912	0.427	0.085	1							
Skor Nomor 9	0.121	0.386	0.214	0.121	0.356	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	1						
Skor Nomor 10	0.076	0.338	0.338	0.076	0.338	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	1					
Skor Nomor 11	0.174	0.354	0.174	0.174	0.354	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	0.179	1				
Skor Nomor 12	0.440	0.106	0.440	0.106	0.440	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	0.179	0.179	1			
Skor Nomor 13	0.121	0.386	0.214	0.121	0.356	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	0.179	0.179	0.179	1		
Skor Nomor 14	0.076	0.338	0.338	0.076	0.338	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	0.179	0.179	0.179	0.179	1	
Skor Nomor 15	0.174	0.354	0.174	0.174	0.354	0.111	0.300	0.018	0.179	0.463	0.179	0.179	0.179	0.179	0.179	0.179	1
Skor Total	578**	494*	455*	695**	695**	488**	621**	644**	695**	644**	561**	488**	524*	652**	652**	652**	652**

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Untuk menentukan valid atau tidaknya item soal dapat dilihat pada hasil SPSS diatas dengan memperhatikan nilai Sig. (2-tailed) atau r_{hitung} masing-masing item soal. Dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,423 dengan signifikasi yaitu 5% dan 22 responden. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan tidak valid. Berikut ini Uji validitas disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel Uji Validitas

Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,578	0,423	Valid
2	0,494	0,423	Valid
3	0,455	0,423	Valid
4	0,695	0,423	Valid
5	0,455	0,423	Valid
6	0,513	0,423	Valid
7	0,488	0,423	Valid
8	0,621	0,423	Valid
9	0,644	0,423	Valid
10	0,693	0,423	Valid
11	0,672	0,423	Valid
12	0,432	0,423	Valid
13	0,614	0,423	Valid
14	0,524	0,423	Valid
15	0,652	0,423	Valid

Lampiran C. 3 Analisis Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,850	0,851	15

Untuk menentukan reabel atau tidaknya item soal tes dapat dilihat pada hasil SPSS diatas dengan memperhatikan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,850 atau r_{hitung} . Dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,423 dengan signifikasi yaitu 5% dan 22 responden. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tes tersebut dikatakan reabilitas, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan tidak reabilitas. Hasil dari SPSS menunjukkan bahwa $0,850 > 0,423$ atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa soal tes reabilitas.

Untuk melihat interpretasi koefisien korelasi dilihat dari r_{hitung} yang diperoleh dimana r_{hitung} nya sebesar 0,850. Dimana r_{hitung} berada pada interval $0,80 \leq r \leq 1,00$. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa koefisien korelasi soal tes memiliki interpretasi yang sangat tinggi.

Lampiran C. 4 Analisis Uji Indeks Kesukaran

Statistics										
		Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
N	Valid	22	22	22	22	22	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean			0,36	0,27	0,36	0,55	0,36	0,68	0,68	0,86

Statistics								
		S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
N	Valid	22	22	22	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0,64	0,64	0,55	0,82	0,68	0,82	0,77

INDEKS KESUKARAN

$$P = \frac{B}{js}$$

Keterangan:

- P = Indeks Kesukaran/ proporsi
- B = jumlah peserta didik yang menjawab benar pada soal tersebut
- JS = jumlah seluruh peserta didik yang di tes

Untuk menentukan taraf indeks kesukaran dapat dilihat pada hasil SPSS diatas dengan memperhatikan nilai Mean masing-masing soal. Sesuai dengan klasifikasi indeks kesukaran yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:
Klasifikasi Indeks Kesukaran (Arikunto, 2018)

Nilai Indeks Kesukaran	Kriteria
$0,00 < P \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,31 < P \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Soal Mudah

$$P1 = \frac{\text{Jumlah peserta tes yang menjawab benar}}{\text{jumlah peserta tes}} = \frac{8}{22} = 0,36 \text{ (Sedang)}$$

Selanjutnya dihitung dengan cara yang sama untuk semua item. Adapun hasil perhitungan indeks kesukaran pada hasil SPSS diatas dan disesuaikan dengan klasifikasi indeks kesukarannya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel Hasil Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,36	Sedang
2	0,27	Sukar
3	0,36	Sedang
4	0,55	Sedang
5	0,36	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,68	Sedang
8	0,86	Mudah
9	0,64	Sedang
10	0,64	Sedang
11	0,55	Sedang
12	0,82	Mudah
13	0,68	Sedang
14	0,82	Mudah
15	0,77	Mudah

Lampiran C.5 Analisis Uji Daya Pembeda

		Tabel Daya Pembeda															Skor	Nilai
		Item																
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	aa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
2	bb	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3333
3	ii	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	93,3333
5	cc	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6667
9	hh	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6667
4	dd	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80
6	kk	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80
7	ee	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,3333
8	gg	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,3333
11	vv	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,3333
12	ff	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	10	66,6667
13	jj	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10	66,6667
14	ll	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9	60
15	mm	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	8	53,3333
10	nn	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	46,6667
16	oo	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	33,3333
17	pp	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5	33,3333
18	qq	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	33,3333
19	tt	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	33,3333
20	uu	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	26,6667
21	rr	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	3	20
22	ss	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	13,3333
Σ Atas		7	4	6	9	6	10	10	11	10	10	9	11	11	11	11		
Σ Bawah		1	2	2	3	2	5	5	8	4	4	3	7	4	7	6		
P Atas		0,64	0,36	0,55	0,82	0,55	0,91	0,91	1,00	0,91	0,91	0,82	1,00	1,00	1,00	1,00		1,00
P Bawah		0,09	0,18	0,18	0,27	0,18	0,45	0,45	0,73	0,36	0,36	0,27	0,64	0,36	0,64	0,55		0,55
Daya Pembeda		0,55	0,18	0,36	0,55	0,36	0,45	0,45	0,27	0,55	0,55	0,55	0,36	0,64	0,36	0,45		0,45
Kriteria		Baik	Buruk	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik		

DAYA PEMBEDA

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

PA = indeks kesukaran bagian atas

PB = indeks kesukaran bagian bawah

Klasifikasi Daya Pembeda (Arikunto, 2018)

Daya Pembeda	Kriteria
$0,00 < D \leq 0,20$	Buruk
$0,21 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 < D \leq 0,70$	Baik
$0,71 < D \leq 1,00$	Sangat Baik

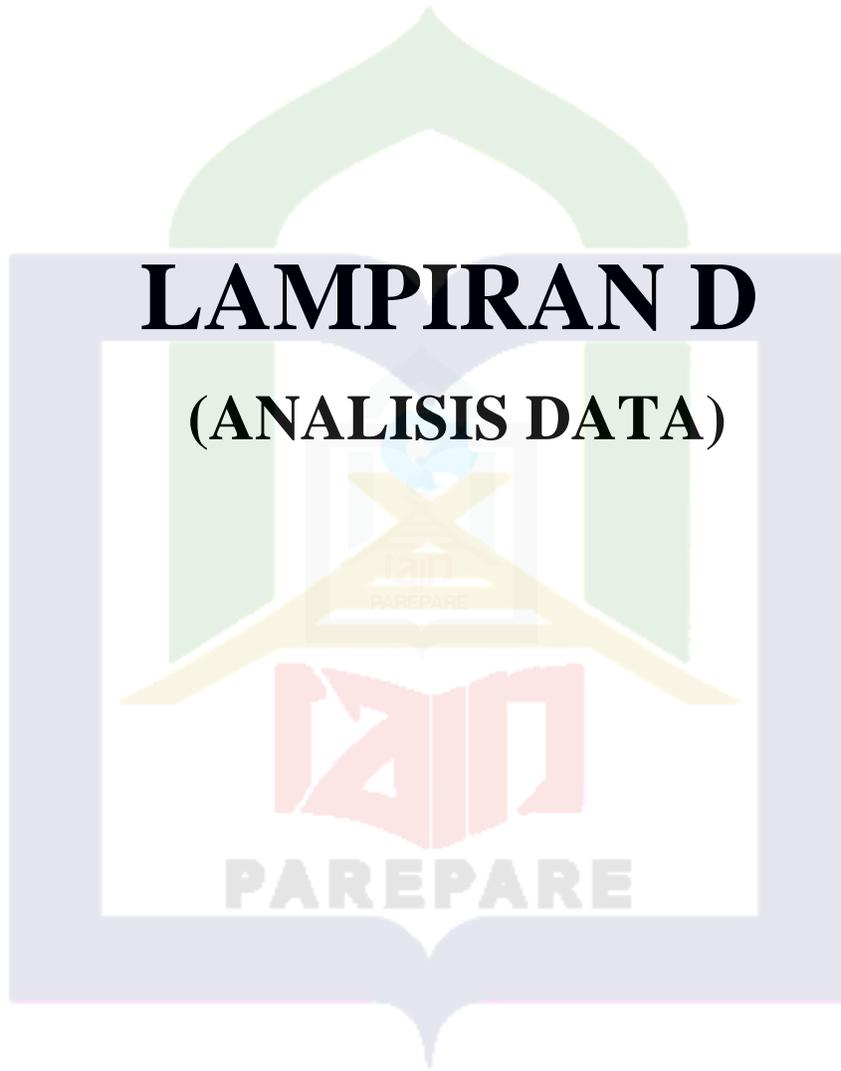
$$D_1 = P_A - P_B = 0,64 - 0,09 = 0,55 \text{ (Baik)}$$

Selanjutnya dihitung dengan cara yang sama untuk semua item. Adapun hasil perhitungan daya pembeda dapat dilihat pada Tabel berikut:

No	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,55	Baik
2	0,18	Buruk
3	0,36	Cukup
4	0,55	Baik
5	0,36	Cukup
6	0,45	Baik
7	0,45	Baik
8	0,27	Cukup
9	0,55	Baik
10	0,55	Baik
11	0,55	Baik
12	0,36	Cukup
13	0,64	Baik
14	0,36	Cukup
15	0,45	Baik

LAMPIRAN D

(ANALISIS DATA)



Lampiran D. 1 Data Tes Hasil Belajar Peserta Didik (*Pretest dan Posttest*)

HASIL PRETEST

No	Nama	Item															Nilai	keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ar	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	Tidak tuntas
2	ad	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Tidak tuntas
3	aa	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12	Tuntas
4	ap	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	10	Tidak tuntas	
5	az	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	Tuntas	
6	ca	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	11	Tuntas	
7	d	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6	Tidak tuntas	
8	fa	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	Tidak tuntas	
9	km	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	10	Tidak tuntas	
10	mh	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	Tuntas	
11	ma	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	4	Tidak tuntas	
12	mf	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	Tidak tuntas	
13	ms	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9	Tidak tuntas	
14	ma	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8	Tidak tuntas	
15	ta	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	Tidak tuntas	
16	vn	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	5	Tidak tuntas	

HASIL POSTTEST

No	Nama	Item															Nilai	keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	ar	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	Tuntas
2	ad	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	9	60,00	Tidak tuntas
3	aa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	Tuntas
4	ap	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	80,00	Tuntas
5	az	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	Tuntas
6	ca	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93,33	Tuntas
7	d	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	80,00	Tuntas
8	fa	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80,00	Tuntas
9	km	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80,00	Tuntas
10	mh	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	86,67	Tuntas
11	ma	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80,00	Tuntas
12	mf	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	9	60,00	Tidak tuntas
13	ms	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80,00	Tuntas
14	na	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	86,67	Tuntas
15	ta	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	60,00	Tidak tuntas
16	vn	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10	66,67	Tidak tuntas

Lampiran D. 2 Pedoman Penskoran Hasil Belajar

PEDOMAN PENSKORAN HASIL BELAJAR

Konversi Skor Hasil Belajar ke Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

1. $\frac{1}{15} \times 100 = 6,67$	14. $\frac{14}{15} \times 100 = 93,33$
2. $\frac{2}{15} \times 100 = 13,33$	15. $\frac{15}{15} \times 100 = 100$
3. $\frac{3}{15} \times 100 = 20$	
4. $\frac{4}{15} \times 100 = 26,67$	
5. $\frac{5}{15} \times 100 = 33,33$	
6. $\frac{6}{15} \times 100 = 40$	
7. $\frac{7}{15} \times 100 = 46,67$	
8. $\frac{8}{15} \times 100 = 53,33$	
9. $\frac{9}{15} \times 100 = 60$	
10. $\frac{10}{15} \times 100 = 66,67$	
11. $\frac{11}{15} \times 100 = 73,33$	
12. $\frac{12}{15} \times 100 = 80$	
13. $\frac{13}{15} \times 100 = 86,67$	

Lampiran D. 3 Data Tes Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest***DATA TES HASIL BELAJAR *PRETEST* DAN *POSTTEST***

No	<i>Pretest</i>			No	<i>Posttest</i>		
	Skor	Nilai	Kategori		Skor	Nilai	Kategori
1	10	66,67	Tidak tuntas	1	14	93,33	Tuntas
2	4	26,67	Tidak tuntas	2	9	60,00	Tidak tuntas
3	12	80,00	Tuntas	3	14	93,33	Tuntas
4	10	66,67	Tidak tuntas	4	12	80,00	Tuntas
5	11	73,33	Tuntas	5	14	93,33	Tuntas
6	11	73,33	Tuntas	6	14	93,33	Tuntas
7	6	40,00	Tidak tuntas	7	12	80,00	Tuntas
8	10	66,67	Tidak tuntas	8	12	80,00	Tuntas
9	10	66,67	Tidak tuntas	9	12	80,00	Tuntas
10	11	73,33	Tuntas	10	13	86,67	Tuntas
11	4	26,67	Tidak tuntas	11	12	80,00	Tuntas
12	8	53,33	Tidak tuntas	12	9	60,00	Tidak tuntas
13	9	60,00	Tidak tuntas	13	12	80,00	Tuntas
14	8	53,33	Tidak tuntas	14	13	86,67	Tuntas
15	8	53,33	Tidak tuntas	15	9	60,00	Tidak tuntas
16	5	33,33	Tidak tuntas	16	10	66,67	Tidak tuntas
Jumlah			16	Jumlah			16

Kategori	Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	$TP \geq 70$	4	25%	12	75%
Tidak tuntas	$TP < 70$	12	75%	4	25%
Jumlah		16	100%	16	100%

Lampiran D. 4 Analisis Persentase Ketuntasan Kelas**ANALISIS PERSENTASE KETUNTASAN KELAS****A. Persentase Ketuntasan Kelas****1. Ketuntasan *Pretest***

$$Tk = \frac{\sum Tp}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Tk = Tuntas kelas

$\sum Tp$ = Jumlah tuntas perorangan

n = Jumlah peserta didik

Berdasarkan data ketuntasan perorangan, maka ketuntasan kelas dapat dihitung:

$$Tk = \frac{\sum Tp}{n} \times 100\%$$

$$Tk = \frac{4}{16} \times 100\%$$

$$Tk = 25\%$$

2. Ketuntasan *Posttest*

$$Tk = \frac{\sum Tp}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Tk = Tuntas kelas

$\sum Tp$ = Jumlah tuntas perorangan

n = Jumlah peserta didik

Berdasarkan data ketuntasan perorangan, maka ketuntasan kelas dapat dihitung:

$$Tk = \frac{\sum Tp}{n} \times 100\%$$

$$Tk = \frac{12}{16} \times 100\%$$

$$Tk = 75\%$$

B. Persentase Ketidaktuntasan Kelas**1. Ketidaktuntasan *Pretest***

Pretest:

$$100\% - 25\% = 75\%$$

2. Ketidaktuntasan *Posttest*

Posttest:

$$100\% - 75\% = 25\%$$

Lampiran D. 5 Tabel Ketuntasan Indikator Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

A. Tabel Ketuntasan Indikator Hasil *Pretest*

No	Indikator 1		Skor	Nilai	Ketuntasan
	1	2			
1	0	1	1	50	Tidak Tuntas
2	1	0	1	50	Tidak Tuntas
3	1	0	1	50	Tidak Tuntas
4	1	1	2	100	Tuntas
5	0	1	1	50	Tidak Tuntas
6	1	1	2	100	Tuntas
7	0	0	0	0	Tidak Tuntas
8	0	0	0	0	Tidak Tuntas
9	1	0	1	50	Tidak Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	0	0	0	0	Tidak Tuntas
12	0	1	1	50	Tidak Tuntas
13	0	0	0	0	Tidak Tuntas
14	1	0	1	50	Tidak Tuntas
15	1	1	2	100	Tuntas
16	0	0	0	0	Tidak Tuntas

No	Indikator 2		Skor	Nilai	Ketuntasan
	3	4			
1	1	1	2	100	Tuntas
2	1	1	2	100	Tuntas
3	1	1	2	100	Tuntas
4	1	1	2	100	Tuntas
5	1	0	1	50	Tidak Tuntas
6	1	0	1	50	Tidak Tuntas
7	0	1	1	50	Tidak Tuntas
8	0	1	1	50	Tidak Tuntas
9	1	1	2	100	Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	1	1	2	100	Tuntas
12	0	0	0	0	Tidak Tuntas
13	0	1	1	50	Tidak Tuntas
14	0	1	1	50	Tidak Tuntas
15	0	0	0	0	Tidak Tuntas
16	0	0	0	0	Tidak Tuntas

No	Indikator 3		Skor	Nilai	Ketuntasan
	5	6			
1	0	0	0	0	Tidak Tuntas
2	1	0	1	50	Tidak Tuntas
3	1	1	2	100	Tuntas
4	1	1	2	100	Tuntas
5	0	1	1	50	Tidak Tuntas
6	1	0	1	50	Tidak Tuntas
7	0	0	0	0	Tidak Tuntas
8	1	1	2	100	Tuntas
9	1	0	1	50	Tidak Tuntas
10	0	1	1	50	Tidak Tuntas
11	0	1	1	50	Tidak Tuntas
12	0	0	0	0	Tidak Tuntas
13	0	1	1	50	Tidak Tuntas
14	0	1	1	50	Tidak Tuntas
15	0	0	0	0	Tidak Tuntas
16	0	1	1	50	Tidak Tuntas

No	Indikator 4			Skor	Nilai	Ketuntasan
	7	8	9			
1	1	1	1	3	100	Tuntas
2	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
3	0	1	1	2	67	Tidak Tuntas
4	1	0	0	1	33	Tidak Tuntas
5	1	1	1	3	100	Tuntas
6	1	1	1	3	100	Tuntas
7	1	1	0	2	67	Tidak Tuntas
8	1	0	1	2	67	Tidak Tuntas
9	0	0	1	1	33	Tidak Tuntas
10	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
11	1	0	0	1	33	Tidak Tuntas
12	0	0	1	1	33	Tidak Tuntas
13	1	1	1	3	100	Tuntas
14	1	0	0	1	33	Tidak Tuntas
15	1	1	0	2	67	Tidak Tuntas
16	1	0	0	1	33	Tidak Tuntas

No	Indikator 5		Skor	Nilai	Ketuntasan
	10	11			
1	0	0	0	0	Tidak Tuntas
2	0	0	0	0	Tidak Tuntas
3	0	1	1	50	Tidak Tuntas
4	1	0	1	50	Tidak Tuntas
5	1	0	1	50	Tidak Tuntas
6	1	0	1	50	Tidak Tuntas
7	1	0	1	50	Tidak Tuntas
8	1	0	1	50	Tidak Tuntas
9	0	1	1	50	Tidak Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	0	0	0	0	Tidak Tuntas
12	1	1	2	100	Tuntas
13	0	0	0	0	Tidak Tuntas
14	1	0	1	50	Tidak Tuntas
15	0	1	1	50	Tidak Tuntas
16	0	0	0	0	Tidak Tuntas

No	Indikator 6				Skor	Nilai	Ketuntasan
	12	13	14	15			
1	1	1	1	1	4	100	Tuntas
2	0	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
3	1	1	1	1	4	100	Tuntas
4	1	0	0	1	2	50	Tidak Tuntas
5	1	1	1	1	4	100	Tuntas
6	1	1	1	0	3	75	Tuntas
7	0	1	0	1	2	50	Tidak Tuntas
8	1	1	1	1	4	100	Tuntas
9	1	1	1	1	4	100	Tuntas
10	1	1	1	1	4	100	Tuntas
11	0	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
12	1	1	1	1	4	100	Tuntas
13	1	1	1	1	4	100	Tuntas
14	1	0	1	1	3	75	Tuntas
15	1	0	1	1	3	75	Tuntas
16	0	1	1	1	3	75	Tuntas

B. Tabel Ketuntasan Indikator Hasil Posttest

No	Indikator 1		Skor	Nilai	Ketuntasan
	1	2			
1	1	0	1	50	Tidak Tuntas
2	0	1	1	50	Tidak Tuntas
3	1	1	2	100	Tuntas
4	1	0	1	50	Tidak Tuntas
5	1	1	2	100	Tuntas
6	1	1	2	100	Tuntas
7	1	0	1	50	Tidak Tuntas
8	0	1	1	50	Tidak Tuntas
9	1	0	1	50	Tidak Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	1	0	1	50	Tidak Tuntas
12	0	0	0	0	Tidak Tuntas
13	0	1	1	50	Tidak Tuntas
14	1	1	2	100	Tuntas
15	1	1	2	100	Tuntas
16	1	0	1	50	Tidak Tuntas

No	Indikator 2		Skor	Nilai	Ketuntasan
	3	4			
1	1	1	2	100	Tuntas
2	1	1	2	100	Tuntas
3	0	1	1	50	Tidak Tuntas
4	0	1	1	50	Tidak Tuntas
5	1	1	2	100	Tuntas
6	1	1	2	100	Tuntas
7	1	1	2	100	Tuntas
8	1	1	2	100	Tuntas
9	1	1	2	100	Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	1	1	2	100	Tuntas
12	1	1	2	100	Tuntas
13	1	1	2	100	Tuntas
14	1	1	2	100	Tuntas
15	0	0	0	0	Tidak Tuntas
16	1	1	2	100	Tuntas

No	Indikator 3		Skor	Nilai	Ketuntasan
	5	6			
1	1	1	2	100	Tuntas
2	0	1	1	50	Tidak Tuntas
3	1	1	2	100	Tuntas
4	1	1	2	100	Tuntas
5	1	0	1	50	Tidak Tuntas
6	1	1	2	100	Tuntas
7	1	0	1	50	Tidak Tuntas
8	1	1	2	100	Tuntas
9	1	0	1	50	Tidak Tuntas
10	1	1	2	100	Tuntas
11	0	0	0	0	Tidak Tuntas
12	0	1	1	50	Tidak Tuntas
13	0	1	1	50	Tidak Tuntas
14	1	0	1	50	Tidak Tuntas
15	0	1	1	50	Tidak Tuntas
16	0	0	0	0	Tidak Tuntas

No	Indikator 4			Skor	Nilai	Ketuntasan
	7	8	9			
1	1	1	1	3	100	Tuntas
2	1	1	1	3	100	Tuntas
3	1	1	1	3	100	Tuntas
4	1	1	1	3	100	Tuntas
5	1	1	1	3	100	Tuntas
6	1	1	1	3	100	Tuntas
7	1	1	1	3	100	Tuntas
8	1	0	1	2	67	Tidak Tuntas
9	1	1	1	3	100	Tuntas
10	1	0	1	2	67	Tidak Tuntas
11	1	1	1	3	100	Tuntas
12	1	1	1	3	100	Tuntas
13	1	1	1	3	100	Tuntas
14	1	1	1	3	100	Tuntas
15	1	0	0	1	33	Tidak Tuntas
16	1	1	0	2	67	Tidak Tuntas

No	Indikator 5		Skor	Nilai	Ketuntasan
	10	11			
1	1	1	2	100	Tuntas
2	0	0	0	0	Tidak Tuntas
3	1	1	2	100	Tuntas
4	1	1	2	100	Tuntas
5	1	1	2	100	Tuntas
6	1	1	2	100	Tuntas
7	1	1	2	100	Tuntas
8	1	0	1	50	Tidak Tuntas
9	0	1	1	50	Tidak Tuntas
10	1	0	1	50	Tidak Tuntas
11	1	1	2	100	Tuntas
12	1	0	1	50	Tidak Tuntas
13	0	1	1	50	Tidak Tuntas
14	1	1	2	100	Tuntas
15	1	1	2	100	Tuntas
16	1	1	2	100	Tuntas

No	Indikator 6				Skor	Nilai	Ketuntasan
	12	13	14	15			
1	1	1	1	1	4	100	Tuntas
2	0	1	0	1	2	50	Tidak Tuntas
3	1	1	1	1	4	100	Tuntas
4	0	1	1	1	3	75	Tuntas
5	1	1	1	1	4	100	Tuntas
6	1	1	1	0	3	75	Tuntas
7	1	1	0	1	3	75	Tuntas
8	1	1	1	1	4	100	Tuntas
9	1	1	1	1	4	100	Tuntas
10	1	1	1	1	4	100	Tuntas
11	1	1	1	1	4	100	Tuntas
12	0	1	0	1	2	50	Tidak Tuntas
13	1	1	1	1	4	100	Tuntas
14	1	1	1	0	3	75	Tuntas
15	0	1	1	1	3	75	Tuntas
16	0	1	1	1	3	75	Tuntas

**PERSENTASE PENCAPAIAN TIAP INDIKATOR
(HASIL PRETEST)**

$$\% \text{ Skor hasil belajar perindikator} = \frac{\text{skor perolehan indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100\%$$

Indikator 1 (Menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang)

$$\begin{aligned} \% \text{ Skor hasil belajar perindikator} &= \frac{\text{skor perolehan indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100\% \\ &= \frac{15}{32} \times 100\% \\ &= 46,88 \% \end{aligned}$$

Selanjutnya dihitung dengan cara yang sama untuk item berikutnya, Adapun hasil perhitungan persentase skor hasil belajar indikator dapat dilihat pada tabel.

No	Kategori Hasil Belajar Pretest					
	Indikator	Item Soal	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Tuntas Indikator	Persentase Tiap Indikator (%)	Kriteria
1	Menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang	1	8	15	46,88	Tidak Tuntas
		2	7			
2	Menjelaskan operasi hitung pembagian sebagai pengurangan berulang	3	9	20	62,50	Tidak Tuntas
		4	11			
3	Menghitung operasi bilangan berdasarkan sifat-sifat perkalian	5	6	15	46,88	Tidak Tuntas
		6	9			
4	Melakukan perkalian dengan cara mendatar dan bersusun	7	11	26	54,17	Tidak Tuntas
		8	7			
		9	8			
5	Mampu melakukan pembagian dengan cara bersusun	10	8	13	40,63	Tidak Tuntas
		11	5			
6	Menyelesaikan soal cerita berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari	12	12	48	75,00	Tuntas
		13	11			
		14	12			
		15	13			

**PERSENTASE PENCAPAIAN TIAP INDIKATOR
(HASIL POSTTEST)**

$$\% \text{ Skor hasil belajar perindikator} = \frac{\text{skor perolehan indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100\%$$

Indikator 1 (Menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang)

$$\begin{aligned} \% \text{ Skor hasil belajar perindikator} &= \frac{\text{skor perolehan indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100\% \\ &= \frac{21}{32} \times 100\% \\ &= 65,63 \% \end{aligned}$$

Selanjutnya dihitung dengan cara yang sama untuk item berikutnya, Adapun hasil perhitungan persentase skor hasil belajar indikator dapat dilihat pada tabel.

No	Kategori Hasil Belajar Posttest					
	Indikator	Item Soal	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Tuntas Indikator	Persentase Tiap Indikator (%)	Kriteria
1	Menjelaskan operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang	1	12	21	65,63	Tidak Tuntas
		2	9			
2	Menjelaskan operasi hitung pembagian sebagai pengurangan berulang	3	13	28	87,50	Tuntas
		4	15			
3	Menghitung operasi bilangan berdasarkan sifat-sifat perkalian	5	10	20	62,50	Tidak Tuntas
		6	10			
4	Melakukan perkalian dengan cara mendatar dan bersusun	7	16	43	89,58	Tuntas
		8	13			
		9	14			
5	Mampu melakukan pembagian dengan cara bersusun	10	13	25	78,13	Tuntas
		11	12			
6	Menyelesaikan soal cerita berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari	12	11	54	84,38	Tuntas
		13	16			
		14	13			
		15	14			

Lampiran D. 6 Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

A. Analisis Statistik Deskriptif Hasil *Pretest*

Hasil Belajar *Pretest* Peserta Didik Kelas III

80 73 73 73 67 67
67 67 60 53 53 53
40 33 27 27

Langkah dalam menyusun tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

1. Menentukan rentang data, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil. Dalam hal ini data terbesar = 80 dan data terkecil = 27, dengan menggunakan rumus:

$$R = \text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}$$

$$R = 80 - 27$$

$$R = 53$$

2. Menentukan banyaknya kelas interval yang diperlukan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Banyaknya kelas (K)} = 1 + 3,3 \log n$$

$$N = \text{banyaknya sampel} = 16$$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 16$$

$$K = 1 + 3,3 (1,20)$$

$$K = 4,96 \approx 5$$

3. Menentukan panjang kelas interval (P), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{rentang (R)}}{\text{banyaknya kelas (K)}}$$

$$P = \frac{53}{5} = 10,6 \approx 11$$

Tabel distribusi frekuensi hasil *pretest*

Nilai	Fi	fk	xi	fixi	xi ²	fi.xi ²
27-37	3	3	32	96	1024	3072
38-48	1	4	43	43	1849	1849
49-59	3	7	54	162	2916	8748
60-70	5	12	65	325	4225	21125
71-81	4	16	76	304	5776	23104
Total	16	42	270	930	15790	57898

4. Menentukan mean (rata-rata), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\ &= \frac{930}{16} = 58,13\end{aligned}$$

5. Menentukan median (nilai tengah), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 59,5 + 11 \left(\frac{\frac{1}{2}16 - 7}{5} \right) \\ &= 59,5 + 11 (0,2) = 62\end{aligned}$$

Me = median

b = batas bawah kelas median

P = panjang kelas

n = banyaknya data

F = jumlah frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

6. Menentukan modus (nilai yang paling sering muncul), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 59,5 + 11 \left(\frac{7}{7+5} \right) \\ &= 59,5 + 11 (0,6) = 66,1\end{aligned}$$

Keterangan:

Mo = modus

B = batas bawah kelas modus

P = panjang kelas

n = banyaknya data

b_1 = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelumnya

b_2 = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas setelahnya

7. Varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum F_i X_i^2 - \left(\frac{(\sum F_i X_i)^2}{\sum F_i} \right)}{\sum F_i - 1} \\
 &= \frac{57898 - \left(\frac{930^2}{16} \right)}{16 - 1} \\
 &= \frac{57898 - \left(\frac{864900}{16} \right)}{15} \\
 &= \frac{57898 - 54056,25}{15} = \frac{3841,75}{15} = 256,12
 \end{aligned}$$

8. Standar deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{S^2} \\
 &= \sqrt{256,12} \\
 &= 16,00
 \end{aligned}$$

B. Analisis Statistik Deskriptif Hasil *Posttest*

Hasil Belajar *Posttest* Peserta Didik Kelas III

93 93 93 93 87 87
 80 80 80 80 80 80
 67 60 60 60

Langkah dalam menyusun tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

1. Menentukan rentang data, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil. Dalam hal ini data terbesar = 93 dan data terkecil = 60, dengan menggunakan rumus:

R = nilai maksimum – nilai minimum

$$R = 93 - 60$$

$$R = 33$$

2. Menentukan banyaknya kelas interval yang diperlukan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Banyaknya kelas (K)} = 1 + 3,3 \log n$$

$$N = \text{banyaknya sampel} = 16$$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 16$$

$$K = 1 + 3,3 (1,20)$$

$$K = 4,96 \approx 5$$

3. Menentukan panjang kelas interval (P), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{rentang (R)}}{\text{banyaknya kelas (K)}}$$

$$P = \frac{33}{5} = 6,6 \approx 7$$

Tabel distribusi frekuensi *postest*

Nilai	fi	fk	xi	fixi	xi2	fi.xi2
60-65	3	3	62,5	187,5	3906,25	11718,75
66-71	1	4	68,5	68,5	4692,25	4692,25
72-77	0	4	74,5	0	5550,25	0
78-83	6	10	80,5	483	6480,25	38881,5
84-89	2	12	86,5	173	7482,25	14964,5
90-95	4	16	92,5	370	8556,25	34225
Total	16	49	465	1282	36667,5	104482

4. Menentukan mean (rata-rata), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\ &= \frac{1282}{16} = 80,13\end{aligned}$$

5. Menentukan median (nilai tengah), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Me &= b + P \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 77,5 + 7 \left(\frac{\frac{1}{2}16 - 4}{6} \right) \\ &= 77,5 + 7 (0,67) = 82,2\end{aligned}$$

Keterangan:

Me = median

b = batas bawah kelas median

P = panjang kelas

n = banyaknya data

F = jumlah frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

6. Menentukan modus (nilai yang paling sering muncul), yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 77,5 + 7 \left(\frac{4}{4+6} \right) \\ &= 77,5 + 7 (0,4) = 80,3 \end{aligned}$$

Mo = modus

b = batas bawah kelas modus

P = panjang kelas

n = banyaknya data

b_1 = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelumnya

b_2 = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas setelahnya

7. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\sum F_i X_i^2 - \left(\frac{(\sum F_i X_i)^2}{\sum F_i} \right)}{\sum F_i - 1} \\ &= \frac{104482 - \left(\frac{1282^2}{16} \right)}{16 - 1} \\ &= \frac{104482 - \left(\frac{1643524}{16} \right)}{15} \\ &= \frac{104482 - 102720,25}{15} = \frac{1761,75}{15} = 117,45 \end{aligned}$$

8. Standar deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{117,45} \\ &= 10,84 \end{aligned}$$

Lampiran D.7 Hasil *N-Gain*

PERHITUNGAN N-GAIN HASIL BELAJAR

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

No.	Pretest			Posttest			N-Gain	Klasifikasi
	Skor	Nilai	Tafsiran	Skor	Nilai	Tafsiran		
1	10	67	Efektif	14	93	Sangat Efektif	0,80	Tinggi
2	4	27	Kurang Efektif	9	60	Efektif	0,45	Sedang
3	12	80	Sangat Efektif	14	93	Sangat Efektif	0,67	Sedang
4	10	67	Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,40	Sedang
5	11	73	Efektif	14	93	Sangat Efektif	0,75	Tinggi
6	11	73	Efektif	14	93	Sangat Efektif	0,75	Tinggi
7	6	40	Cukup Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,67	Sedang
8	10	67	Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,40	Sedang
9	10	67	Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,40	Sedang
10	11	73	Efektif	13	87	Sangat Efektif	0,50	Sedang
11	4	27	Kurang Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,73	Tinggi
12	8	53	Cukup Efektif	9	60	Efektif	0,14	Rendah
13	9	60	Efektif	12	80	Sangat Efektif	0,50	Sedang
14	8	53	Cukup Efektif	13	87	Sangat Efektif	0,71	Tinggi
15	8	53	Cukup Efektif	9	60	Efektif	0,14	Rendah
16	5	33	Kurang Efektif	10	67	Efektif	0,50	Sedang

Lampiran D.8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307
	LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

NAMA PENGAMAT : NUR AMKA MUIN KABBA, S Pd.

KELAS : III

MATERI : PERKALIAN

SEKOLAH : UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE

PEDOMAN OBSERVASI PERTEMUAN I

1. Amatilah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
2. Dimohon untuk memberikan penilaian dengan cara *Checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 : SB (Sangat Baik)
- 3 : BK (Baik)
- 2 : CB (Cukup Baik)
- 1 : BR (Buruk)

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterlaksanaan	
		1	2	3	4	Ya	Tidak
Aspek Perhatian Peserta Didik							
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru			✓			
2	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru			✓			
3	Peserta didik mencatat materi yang dijelaskan guru			✓			
4	Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas		✓				
Aspek Partisipasi Peserta Didik							
5	Peserta didik aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami			✓			

6	Peserta didik berani menjawab pertanyaan dari guru			✓			
7	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru			✓			
8	Peserta didik memberikan pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan		✓				
Aspek Pemahaman Peserta Didik							
9	Peserta didik menjawab soal yang diberikan dengan tepat		✓				
10	Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu dan benar		✓				
11	Peserta didik menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan guru			✓			
12	Peserta didik memberikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari		✓				
Aspek Kerjasama Peserta Didik							
13	Peserta didik saling berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai materi perkalian			✓			
14	Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan soal yang diberikan			✓			
15	Peserta didik mencari jawaban soal yang diberikan secara bersama-sama			✓			
16	Peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti diskusi		✓				

Parepare, 19 Juni 2024

Pengamat

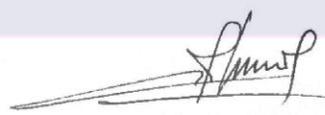
(NUR AMKA MUIN KABBA, S.Pd.)

NIP: 198301272014111001

Kegiatan Inti							
7	Pendidik menjelaskan materi perkalian			✓			
8	Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai media yang ada didepan			✓			
9	Pendidik memberikan contoh soal materi perkalian dipapan tulis yang terdapat pada media kartu domino			✓			
10	Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok				✓		
11	Pendidik membagikan LKPD kepada peserta didik			✓			
12	Pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya			✓			
13	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok	✓					
14	Pendidik menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya			✓			
15	Pendidik bersama peserta didik melakukan koreksi mengenai hasil kerja kelompok			✓			
16	Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan			✓			
Kegiatan Akhir							
17	Pendidik mengomentari hal-hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar	✓					
18	Pendidik menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya			✓			
19	Pendidik memotivasi siswa agar tetap rajin belajar			✓			
20	Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan mengucapkan salam				✓		

Parepare, 19 Juni 2024

Pengamat



(NUR AMKA MUIN KABBA, S.Pd.)

NIP: 198301272014111001

	<p>KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307</p>
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK	

NAMA PENGAMAT : *NUR AMKA MOH KABBA, S.Pd.*
 KELAS : III
 MATERI : PEMBAGIAN
 SEKOLAH : UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE

PEDOMAN OBSERVASI PERTEMUAN II

1. Amatilah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
2. Dimohon untuk memberikan penilaian dengan cara *Checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:
 - 4 : SB (Sangat Baik)
 - 3 : BK (Baik)
 - 2 : CB (Cukup Baik)
 - 1 : BR (Buruk)

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterlaksanaan	
		1	2	3	4	Ya	Tidak
Aspek Perhatian Peserta Didik							
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru			✓			
2	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru			✓			
3	Peserta didik mencatat materi yang dijelaskan guru			✓			
4	Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas			✓			
Aspek Partisipasi Peserta Didik							
5	Peserta didik aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami			✓			

6	Peserta didik berani menjawab pertanyaan dari guru			✓			
7	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru			✓			
8	Peserta didik memberikan pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan	✓					
Aspek Pemahaman Peserta Didik							
9	Peserta didik menjawab soal yang diberikan dengan tepat			✓			
10	Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu dan benar			✓			
11	Peserta didik menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan guru	✓					
12	Peserta didik memberikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari			✓			
Aspek Kerjasama Peserta Didik							
13	Peserta didik saling berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai materi pembagian			✓			
14	Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan soal yang diberikan				✓		
15	Peserta didik mencari jawaban soal yang diberikan secara bersama-sama				✓		
16	Peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti diskusi			✓			

Parepare, 20 Juni 2014

Pengamat

(NURAMFA MOIN KABBA, S.Pd.)

NIP:198301272014111001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp. (0421)21307

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENDIDIK

NAMA PENGAMAT : NUR AMKA MUH KABBAS S.Pd.
KELAS : III
MATERI : PEMBAGIAN
SEKOLAH : UPTD SD NEGERI 49 PAREPARE

PEDOMAN OBSERVASI PERTEMUAN II

1. Amatilah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
2. Dimohon untuk memberikan penilaian dengan cara *Checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 : SB (Sangat Baik)
- 3 : BK (Baik)
- 2 : CB (Cukup Baik)
- 1 : BR (Buruk)

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterlaksanaan	
		1	2	3	4	Ya	Tidak
Kegiatan Awal							
1	Pendidik memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam				✓		
2	Pendidik membuka pelajaran dengan berdo'a				✓		
3	Pendidik menanyakan kabar peserta didik				✓		
4	Pendidik mengecek kehadiran siswa				✓		
5	Pendidik melakukan apresiasi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh peserta didik			✓			
6	Pendidik menyampaikan tujuan-tujuan yang akan dicapai peserta didik				✓		

Kegiatan Inti						
7	Pendidik menjelaskan materi pembagian			✓		
8	Pendidik bertanya jawab dengan peserta didik mengenai media yang ada didepan				✓	
9	Pendidik memberikan contoh soal materi pembagian dipapan tulis yang terdapat pada media kartu domino			✓		
10	Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok				✓	
11	Pendidik membagikan LKPD kepada peserta didik			✓		
12	Pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya			✓		
13	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok			✓		
14	Pendidik menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusinya			✓		
15	Pendidik bersama peserta didik melakukan koreksi mengenai hasil kerja kelompok			✓		
16	Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan			✓		
Kegiatan Akhir						
17	Pendidik mengomentari hal-hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar			✓		
18	Pendidik menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya			✓		
19	Pendidik memotivasi siswa agar tetap rajin belajar			✓		
20	Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan mengucapkan salam				✓	

Parepare, 20 Juni 2024

Pengamat

(NUR AMRA MOIN KABBA, S.Pd.)

NIP: 198301272019111001



LAMPIRAN E
(DOKUMENTASI)

Lokasi Penelitian



Dokumentasi Hari Jum'at 14 Juni 2024

- Peneliti memperkenalkan diri kepada peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare sekaligus menyakan tentang materi perkalian dan pembagian yang telah di pelajari sebelumnya



- Pelaksanaan *Pre-Test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik



Dokumentasi Hari Rabu 19 Juni 2024 (Pertemuan I)

- Pelaksanaan proses pembelajaran dikelas dalam hal ini peneliti menjelaskan materi perkalian



- Sebelum melanjutkan materi perkalian, peneliti memperlihatkan media kartu domino perkalian kepada peserta didik



- Peserta didik mengerjakan contoh soal perkalian di papan tulis



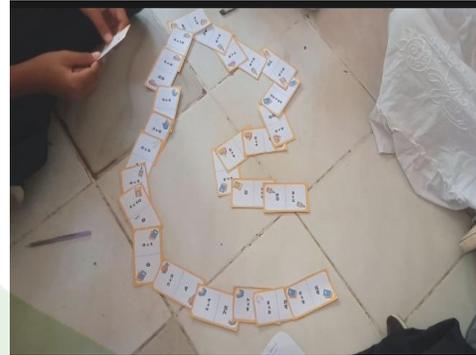


- Peneliti membagi peserta didik ke dalam bentuk kelompok dan menjelaskan aturan belajar sambil bermain menggunakan kartu domino



- Peserta didik menggunakan kartu domino perkalian





Dokumentasi Hari Kamis 20 Juni 2024 (Pertemuan II)

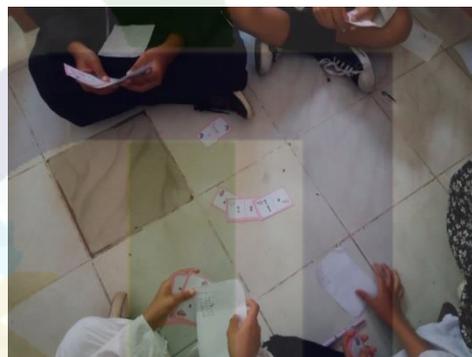
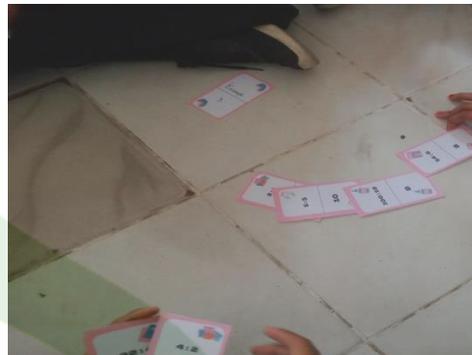
- Pelaksanaan proses pembelajaran dikelas dalam hal ini peneliti menjelaskan materi pembagian dan memperlihatkan kartu domino pembagian kepada peserta didik



- Peserta didik naik mengerjakan contoh soal pembagian di papan tulis



- Peserta didik menggunakan kartu domino pembagian



- Peserta didik memberikan hadiah kepada masing-masing kelompok sebagai bentuk apresiasi



Dokumentasi Hari Jum'at 21 Juni 2024

- Pelaksanaan *Post-Test* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan (Penggunaan kartu domino perkalian dan pembagian)



Kartu Domino Perkalian dan Pembagian





LAMPIRAN F
(BIODATA HIDUP)

BIODATA PENULIS



Aliana, lahir di Maros pada tanggal 23 Mei 2001. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Ayahanda penulis bernama Muh. Ali dan Ibunda bernama Nur Jannah. Penulis berasal dari Maros, Sulawesi Selatan. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di SD Negeri 6 WT. Mallawa dan lulus pada tahun 2014, pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama pertama di SMP Negeri 12 Mallawa dan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Sidrap dan lulus pada tahun 2020. Setelah lulus di bangku Sekolah Menengah Atas, penulis kemudian melanjutkan Pendidikan dibangku kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, penulis mengambil program studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah. Selama menempuh perkuliahan di IAIN Parepare, penulis mengikuti dua organisasi yaitu Lembaga Dakwah Mahasiswa (LDM) Al-Madani dan MASSIDDI Kota Parepare. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT. usaha dan doa dari kedua orang tua selama menempuh studi di Perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Alhamdulillah penulis dapat menyusun tugas akhir yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Kartu Domino Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III UPTD SD Negeri 49 Parepare (Studi pada Materi Pokok Perkalian dan Pembagian)”.

