

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DOMINO MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS IV UPTD SDN 04 HAJORAN**



SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

SOPIAH RAMBE

NIM. 1820500119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**PENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DOMINO MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS IV UPTD SDN 04 HAJORAN**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

SOPIAH RAMBE

NIM. 1820500119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Ali Asrun Lubis, S. Ag.M.
NIP.197104241999031004



PEMBIMBING II

Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP.198408112015032004

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.n Sopiah Rambe
Lampiran: 6 (Enam) Eksamplar

Padangsidempuan, Mei 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n **Sopiah Rambe** yang berjudul: **"Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710424 199903 1 004

PEMBIMBING II



Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP. 19840811 201503 2 004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran.”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Februari 2023



Sopiah Rambe
NIM 18 205 00119

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sopiah Rambe

NIM : 1820500119

Fakultas /Jurusan: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran.”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.




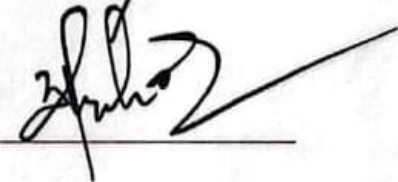
Padangsidempuan, 08 Februari 2023



Sopiah Rambe
NIM. 1820500119

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : SOPIAH RAMBE
NIM : 18 205 00119
JUDUL SKRIPSI : Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada siswa Kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Ali Asrun Lubis, S. Ag. M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
2.	<u>Maulana Arafat Lubis, M.Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	
3.	<u>Nur Fauziah Siregar, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	
4.	<u>Nashran Azizan, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 17 April 2023
Pukul : 08.00 Wib s.d Selesai
Hasil/ Nilai : 81



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022.

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 HAJORAN**

Nama : **Sopiah Rambe**

NIM : **18 205 00119**

Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 25 Februari 2023

Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sopiah Rambe
NIM : 1820500119
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran seharusnya guru menggunakan media yang tepat sesuai dengan materi. Untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep siswa dapat digunakan media permainan domino matematika yang mengharuskan siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah pada materi pecahan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah pemahaman konsep matematika melalui penggunaan media permainan domino matematika dapat meningkat pada materi pecahan di kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran. Adapun tujuan penelitian: untuk mengetahui penggunaan media permainan domino matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan.

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran yang dilakukan dengan metode siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk melihat aktivitas belajar dengan menggunakan media permainan kartu domino matematika. Sedangkan metode tes digunakan untuk melihat pemahaman konsep siswa melalui media permainan kartu domino matematika.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan observasi dan tes menunjukkan bahwa melalui penggunaan media permainan domino matematika pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terdapat 15 item yang terlaksana sebanyak 5 item (33%) dan yang tidak terlaksana 10 item (66%). Pada siklus I pertemuan I hasil observasi siswa meningkat menjadi 46,7% selanjutnya pada pertemuan II meningkat menjadi 60%. Siklus II pertemuan I hasil observasi siswa meningkat menjadi 67% dan pada pertemuan ke II meningkat menjadi 80%. Hasil tes awal rata-rata 48,5% pada dan kemudian 66,3% pada siklus I pertemuan ke-2 kemudian 80,7% pada siklus II pertemuan ke-2.

Kata kunci: Pemahaman Konsep, Media Permainan Domino Matematika

ABSTRACT

Name : Sopiah Rambe
ID Number : 1820500119
Stady Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)
Title : **Increasing The Ability to Understand The Concept of Fractions by Using the Media of Mathematics Domino Games in Class IV Students of UPTD SDN 04 Hajoran**

This research was motivated by the ability to understand the concepts of class IV UPTD SDN 04 Hajoran students who had not yet reached the KKM. This is because during the learning process the teacher should use the right media according to the material. To overcome the low understanding of students' concepts, the media of mathematical domino games can be used which requires students to be able to solve a problem in fractional material.

The formulation of the problem in this study is whether the understanding of mathematical concepts through the use of mathematical domino game media can increase in fraction material in class IV UPTD SDN 04 Hajoran. The research objective: to find out the use of mathematical domino game media can improve the ability to understand the concept of fractions.

This research method is Classroom Action Research (PTK) in collaboration with class IVA teachers at SDN 04 Hajoran UPTD which is carried out using the cycle method. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. Data collection instruments used in this study were observation and tests. The observation method is used to see learning activities using the media of mathematical domino cards. While the test method is used to see students' understanding of concepts through the media of mathematical domino cards.

The results of the research that has been carried out using classroom action research using observation and tests show that through the use of mathematical domino game media on material worth fractions can improve the ability to understand concepts in class IV UPTD SDN 04 Hajoran. The results of the initial observations made by the researcher were 15 items that were implemented as many as 5 items (33%) and 10 items that were not implemented (66%). In the first cycle, the first meeting, the results of student observations increased to 46.7%, then in the second meeting, it increased to 60%. Cycle II meeting I the results of student observations increased to 67% and at the second meeting increased to 80%. The initial test results averaged 48.5% and then 66.3% in the first cycle of the 2nd meeting then 80.7% in the second cycle of the 2nd meeting.

Key words: Concept Understanding, Mathematical Domino Game Media

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untaian shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad SAW, figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini berjudul: “ **peningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV SDN 112249 Hajoran**”, ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti berterima kasih kepada:

1. Bapak Ali Asrun Lubis, S, Ag. M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan

banyak bimbingan, pengarahan, nasehat serta motivasi dan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan pengembangan lembaga, Bapak Dr. Anhar M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta stafnya yang telah memberikan banyak kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak serta Ibu dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

6. Bapak Pangoluan Harahap S.Pd selaku kepala sekolah di UPTD SDN 04 Hajoran Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Amalia Sari Siregar S.Pdi, selaku wali kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran yang telah memberikan banyak dukungan selama pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa kepada kedua orangtua yang sangat penulis cintai dan kasihi, Ayahanda Kamaluddin Rambe dan Ibunda tercinta Derliana Lubis yang telah membesarkan dengan penuh cinta, membimbing dan selalu berdoa tiada henti- hentinya, serta berjuang demi kami anak-anaknya hingga bisa menjadi apa yang diharapkan. Dan kepada Dedi Yusuf Rambe, Dea Apriana Rambe dan Rahmad Rafly Rambe selaku adik-adik peneliti semuanya adalah semangat peneliti agar menjadi anak yang berguna bagi diri sendiri, keluarga dan bagi nusa, bangsa dan agama, sekaligus mendorong peneliti menjadi anak yang selalu mempunyai akhlakul karimah dan yang telah banyak melimpahkan pengorbanan dan do'a yang senantiasa mengiringi langkah peneliti. Do'a dan usaha mereka yang tidak mengenal lelah memberikan dukungan dan harapan dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta keluarga lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendoakan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Swt, senantiasa dapat membalas perjuangan mereka dengan surga firdaus-Nya. Aamin ya Rabbal Alamiin.

9. Rekan-rekan mahasiswa Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya mahasiswa PGMI-1 dan stambuk 2018 yang telah memberikan banyak dukungan.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila proposal ini masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, Februari 2023
Peneliti,

SOPIAH RAMBE
NIM. 1820500119

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikas Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Batasan Istilah	9
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN KEPUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Pengertian Pembelajaran.....	15
2. Kemampuan Pemahaman Konsep.....	17
3. Kartu Domino Pecahan Matematika	21
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotrsis Tindakan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	35
C. Latar dan Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian.....	38

1. Siklus I	39
2. Siklus II	42
E. Sumber Data.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Observasi.....	46
2. Tes	49
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	50
H. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Deskripsi Data Hasil Peneitian.....	53
1. Kondisi Awal	53
2. Siklus I	56
3. Siklus II.....	70
B. Pembahasan.....	84
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V KESIMPULAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kisi-kisi Obsevasi Guru	47
Tabel 3.2	: Kisi-kisi Observasi Siswa.....	48
Tabel 3.3	: Kisi-kisi pemahaman Konsep Materi Pecahan Siklus I dan II...49	
Tabel 3.4	: Kriteria Keberhasilan Belajar	52
Tabel 4.1	: Hasil Tes Kemampuan Awal.....	55
Tabel 4.2	: Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siwa Suklus I Pertemuan II Tabel	65
Tabel 4.3	: Descriptive Statistics	66
Tabel 4.4	: Rekapitulasi hasil pemahaman konsep siswa siklus I perteuan ke 2.....	67
Tabel 4.5	:Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2	68
Tabel 4.6	: Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa Sikus I Pertemuan Ke-2	78
Tabel 4.7	: Descriptive Statistics	80
Tabel 4.8	: Rekapitulasi hasil pemahaman konsep siswa siklus II perteuan ke 2	81
Tabel 4.9	: Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2.....	81
Tabel 4.10	: Pembagian persentase pra siklus, siklus I dan II	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Bagian Pecahan	23
Gambar 2.2	: Diambil dari Buku Materi Pecahan	26
Gambar 2.3	: Skema Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1	: Langkah-langkah Siklus	36
Gambar 3.2	: Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas	38
Gambar 4.1	: Diagram Tes Awal.....	55
Gambar 4.2	: Hasil Observasi Siklis I Pertemuan II	65
Gambar 4.3	: Diagram Siklus I Pertemuan Ke-2.....	67
Gambar 4.4	: Diagram Hasil Pemahaman Konsep Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2	68
Gambar 4.5	: Hasi observasi guru dan siswa siklus II pertemuan I	73
Gambar 4.6	: Hasil observasi guru dan siswa siklus II pertemuan II.....	79
Gambar 4.7	: Diagram Siklus II pertemuan II.....	81
Gambar 4.8	:Diagram batang hasil pemahaman konsep siswa siklus II pertemuan II	82
Gambar 4.9	: Hasil pemahaman konsep siswa pra siklus, siklus I, dan II	86

LAMPIRAN

Lampiran 1	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	95
Lampiran 2	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	103
Lampiran 3	: Soal Tes Pemahaman Konsep Siklus I.....	110
Lampiran 4	: Kunci Jawaban Soal Tes Pemahaman Konsep Siklus I	111
Lampiran 5	: Soal Tes Pemahaman Konsep Siklus II.....	112
Lampiran 6	: Kunci Jawaban Soal Tes Pemahaman Konsep Siklus I	113
Lampiran 7	: Tabel Kisi-Kisi Pemahaman Konsep Siswa Siklus I.....	114
Lampiran 8	: Tabel Kisi-Kisi Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	118
Lampiran 9	: Lembar Awal Observasi Aktivitas Siswa.....	122
Lampiran 10	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	124
Lampiran 11	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	125
Lampiran 12	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	126
Lampiran 13	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	127
Lampiran 14	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	128
Lampiran 15	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	130
Lampiran 16	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	132
Lampiran 17	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II...	134
Lampiran 18	: Hasil Tes Awal Pemahaman Konsep	136
Lampiran 19	: Nilai Pemahaman Konsep Siklus I	137
Lampiran 20	: Nilai Pemahaman Konsep Siklus II.....	138
Lampiran 21	: Dokumentasi.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil.¹

Pembelajaran matematika ialah suatu pelajaran penting yang harus diberikan pada siswa dari sekolah dasar agar siswa mahir dalam berhitung dan mengolah data. Kemampuan kecakapan dalam mengolah data juga memperoleh data ini sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan hidup yang selalu mengalami perubahan². Oleh sebab itu pembelajaran matematika ini harus diajarkan di sekolah dasar karena hakikat ilmu matematika yang sesuai dengan tuntutan kehidupan.

Salah satu karakteristik matematika adalah bersifat abstrak, sifat inilah yang menjadi salah satu kendala kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Oleh karena itu matematika yang diajarkan pada siswa sekolah dasar harus dimuat sesuai dengan

¹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta), 2018, hlm, 29.

²Yetti Ariana, Dkk, *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. (Yogyakarta :Deepublish Publisher), 2020, hlm, 1.

kemampuan siswa UPTD SDN 04 Hajoran yang sudah dicantumkan di kurikulum UPTD SDN 04 Hajoran. Pemahaman konsep sangat dibutuhkan oleh siswa dalam belajar matematika karena jika siswa dapat memahami konsep, siswa akan dapat menyelesaikan soal matematika tanpa harus menghafal rumus-rumus matematika.

Konsep dasar pecahan merupakan pembelajaran matematika yang sudah ada di sekolah dasar. Operasi hitung pecahan salah satu materi dari konsep dasar pecahan yang dalam penyelesaiannya harus memiliki kemampuan berhitung dan pemahaman. Materi pecahan merupakan operasi hitung yang sulit bagi siswa. salah satunya terjadi di UPTD SDN 04 Hajoran yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pecahan.

Materi pecahan merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di sekolah dasar, Bilangan pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan yang dilambangkan dengan $\frac{a}{b}$ dalam hal ini, disebut sebagai pembilang dan b sebagai penyebut.³

Pecahan merupakan bilangan hasil bagi dari bilangan bulat dan bilangan asli. Jenis-jenis pecahan seperti pecahan senilai, biasa, campuran, desimal dan persen.

Kemampuan konsep matematika merupakan hal yang penting karena dalam matematika mempelajari konsep atau topik secara

³ Annisa Mawarni Bone, 'Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar', *Jurnal of Elementary Eucation Research*, Vol. 1, (Juni 2021), pp, 1-8, hlm, 2, <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer/article/view/33/43>

berkesinambungan dan saling terhubung. Salah satu pemahaman konsep matematika adalah pada materi pecahan. Adapun materi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu memahami indikator-indikator pemahaman konsep pada materi pecahan senilai.

Ciri dari siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik, apabila siswa dapat menunjukkan indikator-indikator pemahaman konsep dalam tes, indikator pemahaman konsep menurut Sumarmo yaitu, (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Mengklasifikasi Objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, (3) memberikan contoh dan noncontoh dari konsep, (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi dalam bentuk sistematis, (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.⁴

Menurut Kilpatrick indikator pemahaman matematis siswa yaitu, (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengidentifikasi contoh dan bukan contoh, (3) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep, (4) Menyajikan konsep, (5) Menerapkan konsep secara algoritma.⁵ Siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep pembelajaran matematika jika indikator pada pemahaman konsep terpenuhi. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru

⁴ Yuyun Rahayu dan Heni Pujiastuti, ' *Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis siswa SMP pada Materi : Studi Kasus di SMP Negeri 1 Cibadak* ', *Pasundan Journal of Research in Mathematic Learning and Education*, Vol 3, no 2, Desember 2018, ISSN 2548-2297, hlm. 96

⁵ Yuyun Rahayu dan Heni Pujiastuti, hlm. 96-97.

kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran khususnya pada kelas IV A mengenai masalah yang ada di kelas pada materi pecahan. Siswa sulit menyampaikan kembali konsep pecahan. Siswa tidak menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematika dan siswa yang tidak dapat membedakan contoh dengan yang bukan contoh. Hal ini yang membuat siswa sangat sulit dalam melakukan proses pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan.

Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi pada saat kegiatan pembelajaran antara guru dan murid. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat bantu mengajar, baik di kelas ataupun luar kelas. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Djahiri bahwa media pembelajaran sebagai alat yang akan mudah membantu kelancaran serta keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dan adapun menurut Briggs media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menstimulasi murid agar terjadi proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan imajinasi siswa dan menarik perhatian siswa agar mau belajar. Media yang digunakan bisa dari benda apapun itu, tergantung kreativitas guru itu sendiri dalam memilih mediannya agar terlihat menarik bagi siswa. Sehingga dengan penggunaan media dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya peran media dalam

keberhasilan proses pembelajaran peneliti menggunakan media permainan domino matematika pada materi pecahan senilai.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran pada tanggal 22 Desember 2021, ditemukan beberapa hal yang tidak dilakukan guru yaitu tidak adanya penggunaan media pembelajarannya khususnya pada materi pecahan sehingga membuat siswa tidak dapat memahami konsep pecahan. Karena siswa SD belum bisa berpikir secara abstrak mereka harus diberi penjelasan secara kongkrit maka penting menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi siswa dapat memahami konsep pembelajaran tersebut. Tidak adanya pengulangan materi terdahulu sehingga materi yang lalu mudah dilupakan siswa. Guru tidak menyuruh siswa membaca buku yang akan dipelajari sekarang, dimana guru langsung menjelaskan materi kepada siswa tanpa menyuruh siswa terlebih dahulu untuk mencari masalah yang ada di buku pelajaran. Guru tidak membagi kelas menjadi beberapa kelompok dalam materi ini siswa hanya mengerjakan latihan secara individual. Hal ini menyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi awal terlihat hanya 6 siswa (33%) yang aktif dalam proses penerimaan pembelajaran dari guru. Demikian juga dengan hasil tes awal siswa, dari 20 siswa 17 siswa nilainya di bawah KKM, 3 siswa siswanya (15%) nilainya memenuhi KKM yang dikategorikan tuntas belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman

konsep siswa pada materi bilangan pecahan sangat rendah, sehingga diperlukan adanya suatu tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas tersebut dengan target 80% yang awalnya 15%.

Siswa kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran sulit dalam menyampaikan kembali definisi pecahan senilai dengan menggunakan pemahaman siswa tersebut. Selain sulit dalam menyampaikan kembali, siswa masih belum mampu dalam mengklasifikasikan jenis-jenis pecahan yang ada serta kurang mampu dalam membedakan mana yang contoh dari materi dan mana yang bukan contoh dalam materi pecahan tersebut. Masalah ini yang ditemukan oleh guru dan peneliti di dalam kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran yang membuat peneliti menggunakan media agar membuat pemahaman siswa tersebut semakin meningkat dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino.

Kartu domino pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami pemahaman konsep dalam belajar. Domino matematika merupakan sebuah kartu yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu domino matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban, materi soal yang terdapat di kartu domino dapat disesuaikan dengan materi yang akan dikerjakan⁶

⁶ Yasa Umami Setiawan, Indri Asih Vivi Yandari dan Aan Subhah Pamungkas, 'Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, p-ISSN; 2086-1362, e-ISSN; 2623-2685 Vol. 12, No. 01 (Januari-Juni), 2020, hlm, 2-3, <http://103.20.188.221/index.php/primary/article/view/2706/1930>

Hasil penelitian Dukan (2019) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu domino lebih baik daripada tidak menggunakan media permainan kartu domino terhadap pemahaman konsep siswa.

Dengan demikian, diharapkan materi yang disampaikan akan lebih muda untuk dipahami oleh siswa dengan menggunakan media kartu domino ini karena dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan diharapkan.

Konsep dalam matematika adalah ide abstrak yang memungkinkan seseorang mengklasifikasikan objek-objek tertentu. Apakah objek-objek tertentu merupakan contoh atau bukan contoh dari ide tersebut. Pecahan merupakan materi mendasar untuk bisa menguasai konsep-konsep selanjutnya di dalam matematika. Kesepahaman konsep siswa dalam memahami materi pecahan bisa berakibat fatal, karena siswa akan kesulitan dalam belajar dan menyelesaikan permasalahan dalam matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan permainan kartu domino matematika pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran.

B. Identifikasi Masalah

Sehubung dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit.
2. Siswa kurang mampu menyatakan kembali konsep mengenai pecahan
3. Siswa tidak dapat Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representase matematika.
4. Siswa juga kurang mampu mengidentifikasi mana yang merupakan contoh dan mana yang bukan merupakan contoh.pecahan khususnya pecahan senilai.
5. Guru cenderung menggunakan model belajar yang membuat siswa merasa bosan sehingga kurang memahami konsep, seperti: ceramah, tanya jawab, menghafal dan sering kali melimpahkan tugas dan pekerjaan rumah kepada siswa.
6. Dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam belajar
7. Permainan kartu domino dapat dijadikan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep karena permainan kartu domino ini sangat menyenangkan bagi siswa dan mempermudah guru mengetahui secara langsung potensi siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti hanya pada meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada materi pecahan senilai dengan menggunakan permainan kartu domino matematika pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa terutama pada kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang ada pada penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Sanjaya menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang lebih mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki oleh siswa.⁷ Kemampuan pemahaman konsep adalah dimana siswa mampu menyatakan ulang suatu konsep dengan dapat mendefinisikan pecahan dan menyebutkan pecahan, siswa dapat mengidentifikasi contoh pecahan senilai dengan yang tidak senilai, siswa dapat mengklasifikasikan pecahan, siswa

⁷ Siti roqoyyah, dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*, (Purwakarta : CV. Trea Jacta Pedagogie),2020, hlm, 5.

mampu menyajikan konsep dan mengaplikasikan algoritma pemecahan masalah.

2. Media pembelajaran menurut Djahiri yaitu sebagai alat yang mudah dalam membantu kelancaran serta keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk menstimulus siswa agar terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor utama dalam mendongkrak daya imajinasi untuk menarik perhatian siswa agar mau belajar. Media pembelajaran apa pun bentuk bendanya dapat digunakan, selagi guru mampu berkreasi atau berkarya agar terlihat menggiurkan siswa dalam proses pembelajaran. Di era revolusi yang semakin canggih ini teknologi dapat menjadi salah satu media yang menggiurkan siswa. Maka seharusnya pendidik harus mampu serta handal dalam menggunakan teknologi agar tercipta pembelajaran yang terupdate dan mengasyikkan bagi siswa.⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa pun yang digunakan guru dalam dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut menarik minat siswa untuk mau belajar dan dapat mendorong imajinasi siswa.

3. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kartu domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar), tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap

⁸ Fauzan, dkk, *Microteaching di SD/Mi*, (Jakarta : KENCANA), 2020, hlm, 61.

bidang berisi 0-6 titik. Namun pada pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan kartu domino disini bukanlah kartu orang yang untuk berjudi, melainkan suatu alat peraga yang bentuknya dibuat seperti kartu domino biasa. Kartu domino matematika merupakan suatu media pembelajaran matematika menurut Darhim.⁹

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah upaya menggunakan permainan kartu domino dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan media permainan kartu domino matematika pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran. penggunaan media permainan kartu domino matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁹ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, 'Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Isani Tanjung Morawa', *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, P.ISSN:2087-8249 E-ISSN: 2580-0450, Vol. VIII. 2. Juli-Desember 2019. Hlm, 122.

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/6331/2733>

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa menambah pengetahuan terkait dengan peningkatan kemampuan pemahaman konsep pecahan melalui permainan kartu domino matematika di UPTD SDN 04 Hajoran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti sendiri

Penelitian ini bermanfaat khususnya kepada peneliti sendiri untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah dasar khususnya kelas IV A dalam materi pecahan dan dapat menjadi guru yang profesional mendidik siswa SD/MI

- b. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini bermanfaat kepada peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan untuk menjadi guru profesional dan memperbaiki penelitian ini kedepannya.

- c. Bagi siswa

Melalui media permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan khususnya pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran aktif dalam proses pembelajaran

d. Bagi guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar terutama materi pecahan dan juga dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan serta kritis pada siswa dalam proses pembelajaran, sebagai bahan masukan bahwa guru perlu menggunakan media kartu domino matematika dalam pembelajaran matematika khususnya pecahan agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, maka indikator keberhasilan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran yang proses pelaksanaannya pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Indikator penelitian terkait dengan persiapan penggunaan media permainan kartu domino matematika dan penutup berisi penilaian dan evaluasi.

Indikator untuk mengukur tingkat pemahaman konsep siswa di kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran mampu menjawab soal tes dengan cepat dan tepat, dan selalu meningkat dari satu siklus ke siklus lain melalui tes yang diberikan. Hasil belajar suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 80% dari 20 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari siklus I sampai siklus II maka dapat dikategorikan baik.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulis dan pembaca peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut ;

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

Bab III membahas tentang metodologi penelitian diantaranya lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, analisis hasil penelitian, teknik pemeriksaan kebahasaan data dan teknik analisis data.

Bab IV pembahasan hasil penelitian diantaranya deskripsi data dan hasil penelitian, analisis hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

Bab V membahas tentang penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan yang di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk dapat menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁰ Banyak pakar yang mendefinisikan pengertian media. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan sebagai keperluan pembelajaran. Jadi media itu perluasan dari guru.
- b. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- d. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- e. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk melakukan proses pembelajaran.
- f. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa untuk belajar.¹¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media merupakan seluruh sarana komunikasi yang digunakan untuk

¹⁰ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, 'Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Isani Tanjung Morawa', *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, P.ISSN:2087-8249 E-ISSN: 2580-0450, Vol. VIII. 2. Juli-Desember 2019. Hlm, 122.

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/6331/2733>

¹¹ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : CV Pustaka Abadi), 2017, hlm, 3.

menyalurkan pesan dan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa untuk belajar baik dalam bentuk cetak, audio visual dan teknologi.

Kadar dalam pemilihan media yaitu terpenuhinya kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Apabila tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, maka media tersebut tidak dapat digunakan. Secara sederhananya, media apapun dapat digunakan dalam proses pembelajaran asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Media pembelajaran dapat dikatakan alat bantu mengajar, baik di kelas ataupun di luar kelas. Hal ini diperkuat oleh pendapat Djahiri bahwa media pembelajaran sebagai alat yang mudah dalam membantu kelancaran serta keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk menstimulus siswa agar terjadi proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor utama dalam mendongkrak daya imajinasi untuk menarik perhatian siswa agar mau belajar. Media pembelajaran apa pun bentuk bendanya dapat digunakan, selagi guru mampu berkreasi atau berkarya agar terlihat menggiurkan siswa dalam proses pembelajaran. Di era revolusi yang semakin canggih ini teknologi dapat menjadi salah satu media yang menggiurkan siswa. Maka seharusnya pendidik harus mampu serta handal dalam

menggunakan teknologi agar tercipta pembelajaran yang terupdate dan mengasyikkan bagi siswa.¹²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa pun yang digunakan guru dalam dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut menarik minat siswa untuk mau belajar dan dapat mendorong imajinasi siswa.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, proses tersebut dilakukan agar semua materi pembelajaran yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Maka dari itu media pembelajaran memiliki tujuan sebagaimana disampaikan oleh Sudjana (2009) sebagaimana berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi.
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
- c. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.¹³

2. Kemampuan Pemahaman Konsep

- a. Pengertian kemampuan

Kemampuan adalah suatu kecakapan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas pekerjaan demi mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁴

¹² Fauzan, dkk, *Microteaching di SD/Mi*, (Jakarta : KENCANA), 2020, hlm, 61.

¹³ Fauzan, dkk, hlm, 61.

b. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu situasi atau persoalan yang sedang terjadi. Pemahaman juga dapat diartikan kemampuan untuk menangkap makna dari suatu konsep.¹⁵ Pemahaman dalam penelitian ini adalah kesanggupan untuk mengenal fakta, konsep, prinsip dan skill. Pemahaman meliputi penerimaan dan komunikasi secara akurat sebagai hasil komunikasi dalam pembagian yang berbeda dan mengorganisasi secara singkat tanpa mengubah pengertian.¹⁶

Konsep merupakan buah pikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan, meliputi prinsip hukum dan teori. Dalam upaya untuk mengoptimalkan pemahaman konsep pada siswa adalah siswa harus berani mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang disampaikan oleh guru maupun temannya.¹⁷

Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan untuk memahami dan menjelaskan tindakan suatu kategori atau kelas yang mempunyai sifat-sifat umum yang diketahuinya dalam matematika. Pemahaman menurut *Bloom* dalam *Susanto*, dapat

¹⁴ Erdhita Oktrifiany, *Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar*, (Sukabumi : CV Jejak), 2021, hlm, 76.

¹⁵ Siti Ruqoyyah, dkk, hlm, 4.

¹⁶ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm. 124.

¹⁷ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm, 124.

diartikan sebagai kemampuan menyerap atri dari materi atau bahan yang dipelajari.

Bloom mengemukakan bahwa, '*comprehension is understand the meaning, paraphrase a concept*'. Siswa dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru dan pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang masuk diintegrasikan dengan model mental dan kerangka kognitif yang ada. Pengetahuan konseptual memberikan dasar untuk sebuah pemahaman. Berdasarkan taksonomi Bloom, pemahaman merupakan jenjang kognitif C₂.¹⁸

Pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.¹⁹ Penguasaan siswa terhadap materi matematika, dimana siswa tidak hanya mengetahui tetapi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan kembali sebuah konsep dengan menggunakan bahasa dan kalimat siswa sendiri serta dapat menggunakannya merupakan kemampuan pemahaman konsep matematika yang dimiliki siswa.²⁰

¹⁸ Nurul Widayanti, "perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV dengan menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Realistik Mathematic Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Darul Hasani Kabupaten Bekasi, hlm, 138

¹⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, Pendidikan Matematika Realistik, (Bandung : Ciptapustaka Media), 2019, hlm, 23.

²⁰ Nur Fauziah Siregar, "Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education". Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol, 05 No, 02. (2021). 1921.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.635>

Pemahaman konsep ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa paham akan materi yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ada tujuh ciri pemahaman konsep yaitu sebagai berikut

1. Menyatakan ulang sebuah konsep.
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu atau sesuai dengan konsepnya.
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.²¹

Berdasarkan pengertian pemahaman konsep diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menerima, menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Ditandai dengan siswa dapat menjelaskan kembali materi pembelajaran dengan menggunakan bahasanya sendiri dan dapat memahami indikato-indikator pemahaman konsep matematika dengan mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah pembelajaran matematika di SDN dimulai dari penanaman konsep dasar karena pembelajaran penanaman konsep dasar ini merupakan

²¹ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm, 125.

jembatan yang menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

c. Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dalam proses kegiatan belajar ditunjukkan melalui siswa mampu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Dalam penelitian ini, indikator pemahaman konsep diukur dari penjelasan, pemberian contoh penafsiran, perbandingan dan penyimpulan.

Kata kerja operasional yang digunakan dalam penyusunan indikator dalam instrumen penilaian dalam ranah kompetensi kognitif pemahaman konsep menurut *Anderson* dan *Krathwohl* bahwa, dalam kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif, meliputi:

- ✓ Menafsirkan (*interpreting*)
- ✓ Memberikan contoh (*exemplifying*)
- ✓ Mengklasifikasikan (*classifying*)
- ✓ Meringkas (*summarizing*)
- ✓ Menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*)
- ✓ Membandingkan (*comparing*)
- ✓ Menjelaskan (*explaining*)²²

3. Kartu Domino Pecahan Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memiliki peran penting yang saling berkaitan dengan ilmu lain. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis,

²² Yuyu Hendrawati dan Cici Kurniati, "Penerapan Model Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi gaya dan Pemanfaatannya", UPI, t.t, diakses 06 Maret 2022.

analitis, kritis, dan kreatif matematika perlu dipelajari oleh siswa dari sekolah dasar guna memberikan pembekalan kepada siswa²³

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif. Penalaran deduktif mengandung bahwa kebenaran suatu konsep diperoleh dari konsep sebelumnya sehingga keterhubungan antara konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas.²⁴ Dalam pembelajaran matematika, pemahaman terhadap konsep abstrak merupakan hal yang sangat penting. Agar siswa dapat memahami dengan baik, proses penyaluran matematika berupa konsep, prinsip, dalil dan rumus harus menggunakan model-model yang sesuai dengan materi dan karakter siswa.

Pembelajaran matematika ialah suatu pelajaran penting yang harus diberikan pada siswa dari sekolah dasar agar siswa mahir dalam berhitung dan mengolah data. Kemampuan kecakapan dalam mengolah data juga memperoleh data ini sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan hidup yang selalu mengalami perubahan²⁵

Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi

²³ Yasa Umami Setiawan, Indri Asih Vivi Yandari dan Aan Subhah Pamungkas, hlm, 1.

²⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Pendidikan Matematika Realistik*, (Bandung : Citra Pustaka Media), 2019, hlm, 19.

²⁵ Yetti Ariana, Dkk, hlm, 1.

pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.²⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika itu adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru yang konsisten dan berjenjang. Mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa dimulai dari hal yang konkrit ke hal yang abstrak dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa.

b. Bilangan Pecahan

1. Pengertian pecahan

Pecahan merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di sekolah dasar, Bilangan pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan yang dilambangkan dengan $\frac{a}{b}$ dalam hal ini, a disebut sebagai pembilang dan b sebagai penyebut.²⁷

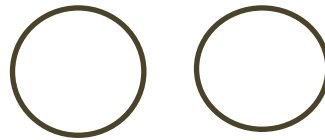
Pecahan yang dipelajari di SD/MI, sebetulnya merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol. Secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu bentuk dari pecahan biasa, pecahan desimal, pecahan persen, dan

²⁶ Risma Yunita Wijayanti, "Pemahaman Konsep Pecahan dengan Kartu Domino pada kelas III SDN Siduadi 1", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22*, tahun ke 2018, hlm 2.155.

²⁷ Annisa Mawarni Bone, hlm, 2.

pecahan campuran. pecahan juga dapat dinyatakan menurut kelas ekuivalensi yang tak terhingga banyaknya.²⁸

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



Gambar 2.1

Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan benda atau bagian dari suatu himpunan. Satu bagian dari lingkaran tersebut dipotong menjadi 2 bagian yang bernilai separuh. Penulisan lambang adalah $\frac{1}{2}$, pecahan $\frac{1}{2}$ artinya, satu bagian dari 2 bagian yang sama dari suatu benda.²⁹

2. Macam-macam Pecahan

- a. Pecahan biasa
- b. Pecahan campuran
- c. Pecahan desimal
- d. Pecahan persen³⁰

Peneliti membatasi penggunaan materi pecahan senilai dan lebih memfokuskan pada media permainan kartu domino di kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran sesuai dengan indikator materi matematika kelas tinggi.

²⁸ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm, 122.

²⁹ Candra Himawan dan Erni Kurniati, Ringkasan Materi dan Latihan Soal Matematika, (BIP kelompok Gramedia), 2017, hlm, 1.

³⁰ Fitri Lianingsih dan Irma Nur Miyanti, Super Modul Matematika SD/MI Kelas IV, V, VI, (Jakarta : PT Grasindo), 2019, hlm, 31-32.

c. Kartu Domino Pecahan

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu alat peraga yang bentuknya dibuat seperti kartu domino biasa. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika menurut Darhim.³¹

Kartu domino pecahan dibuat dari kertas manila. Yang berukuran 4 x 8 cm yang dibagi menjadi dua bagian. Pada setiap bagian ditulis bilangan pecahan yang tidak senilai. Media permainan kartu domino pecahan itu dibuat untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pecahan dan dapat membuat siswa lebih asyik dalam belajar

³¹ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm, 123.

Gambar 2.2

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{6}{15}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{3}{24}$	$\frac{6}{15}$
$\frac{4}{8}$	$\frac{12}{21}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{6}{15}$	$\frac{2}{16}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{4}{10}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{8}{20}$	$\frac{12}{21}$	$\frac{8}{20}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{8}{14}$	$\frac{8}{14}$	$\frac{3}{24}$
$\frac{8}{20}$	$\frac{4}{32}$	$\frac{2}{16}$	$\frac{16}{28}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{8}{20}$	$\frac{2}{16}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{7}$	$\frac{3}{4}$		$\frac{3}{24}$	$\frac{4}{7}$
		$\frac{9}{12}$	$\frac{12}{16}$			$\frac{16}{28}$	$\frac{4}{32}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{1}{2}$		$\frac{4}{8}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{8}{14}$	$\frac{2}{4}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$		$\frac{2}{5}$	$\frac{1}{8}$			$\frac{4}{7}$

(Senang Belajar Matematika: Buku guru)

Untuk meningkatkan pemahaman tentang pecahan senilai, lakukanlah permainan kartu di bawah ini secara kelompok. Jiplakan kartu yang ada di atas, kemudian gunting sesuai dengan garis putus-putus.

Cara memainkan media kartu domino adalah sebagai berikut,

1. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan beranggotakan 4-5 peserta.
2. Permainan dimulai dengan mengocok kartu, kemudian dibagikan sama banyak kepada setiap pemain. Jika ada kartu yang lebih dijadikan sebagai pembuka permainan.

3. Pengeluaran kartu dilakukan secara bergiliran, apabila ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sesuai dengan urutan kartu yang telah ada maka dilanjutkan dengan pemain berikutnya.
4. Pemain yang berhasil menghabiskan kartu terlebih dahulu, maka itulah yang akan menjadi pemenangnya.³²

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurang. Media pembelajaran berupa kartu domino memiliki kekurangan dan kelebihan.

1. Kelebihan

- a. Kebanyakan siswa telah mengetahui cara memainkan permainan kartu domino.
- b. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan menghitung pecahan pada siswa, karena semakin banyak berlatih dalam menghitung pecahan-pecahan tersebut siswa akan semakin mahir.

2. Kekurangan

- a. Membutuhkan ketelitian yang keras dan pemikiran yang keras karena agak sulit untuk mencari angka-angka yang berkaitan dengan kartu sebelumnya.
- b. Kurang tepat digunakan untuk SD, angka-angka yang pada kartu sulit untuk dipahami siswa, karena penalaran siswa SD belum mencapai pada tingkat tersebut.³³

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Dwi Novita Sari, Putri Juwita dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu UMN Al-Washliyah Medan, dengan judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Penerapan Model Kartu Permainan bilangan di SDIT Deli Insani Tanjung Morawa”

³² Yasa Umami Setiawan, Indri Asih Vivi Yandari dan Aan Subhah Pamungkas, hlm, 5.

³³ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, hlm, 124.

berdasarkan identifikasi masalah yaitu masalah penelitian ini siswa kesulitan dalam memahami matematika yang disebabkan karena kurang siswa kurang diajak aktif untuk menemukan dan mengembangkan konsep mereka sendiri. Metodologi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model permainan kartu domino matematika dalam materi pecahan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa kelas IV SDIT Deli Insani Tanjung Morawa. Kemampuan pemahaman siswa pada siklus I belum mencapai 80%, sementara indikator keberhasilan 70% dan 68,89%. Dan siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Siswa mencapai indikator keberhasilan dengan rata-rata 88,43%.³⁴ Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan kartu domino matematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SD. Perbedaannya yaitu pada penelitian Dwi Novita Sari, ddk menggunakan model sedangkan peneliti menggunakan media.

2. Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari dan Aan Subhan Pamungkas pada *jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, dengan judul “Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di kelas IV Sekolah Dasar”. Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mengoperasikan bilangan pecahan yang terlihat dari nilai ulangan harian

³⁴ Dwi Novita Sari, Putri Juwita, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Isani Tanjung Morawa”, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, hlm, 126-127

matematika dan guru tidak menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Adapun metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pengembangan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IVB SD Negeri Sempu 2 dengan nilai rata-rata pemahaman siswa mencapai 88,3%.³⁵ Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar sedangkan perbedaannya penelitian Yasa Umami Setiawan, ddk dengan peneliti yaitu penelitian di atas menggunakan metodologi pengembangan sedangkan peneliti menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Dukan Jauhari Faruq, dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Al-Falah As-Sunniah (Incong AIFAS) Kencong Jember dengan “judul penelitian Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan” identifikasi masalah adalah masalah pada penelitian ini apakah penggunaan metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa siswa kelas IV SD NU 03 Nurul Huda Kecamatan

³⁵Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengenbangan Karrtu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, p- ISSN: 2086-1362, e- ISSN: 2623-2685, Vol. 12, No. 01 (Januari-Juni), 2020, hlm, 3-7, <http://103.20.188.221/index.php/primary/article/view/2706/1930>.

Wuluhan melalui penggunaan metode permainan kartu bilangan. Metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen kuasi, peneliti ingin membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian berupa nilai pretes dan postes. Pada tahap awal perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan, lanjut dengan tahap postes, kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 76,5% sedangkan kelas kontrol 68,5%.³⁶ Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini yaitu sama-menggunakan media permainan kartu bilangan pada materi pecahan. Perbedaannya pada penelitian di atas menggunakan tindakan eksperimen untuk melihat pengaruh metode permainan kartu terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Penelitian di atas memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan. Penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Persamaan penelitian terdahulu di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran permainan kartu domino matematika dalam materi pecahan. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam metodologi penelitian.

³⁶ Dukan Jauhari Faruq, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika *Pecahan*, *Jurnal Auladuna*, p-ISSN : 2657-1269, e-ISSN : 2657-9523, Vol. 01. No. 02 Oktober 2019, hlm, 88-91. <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/234/207>.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dengan penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pada pembelajaran matematika siswa harus memiliki kemampuan, diantaranya kemampuan pemahaman konsep. Kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi pecahan.

Rendahnya nilai rata-rata siswa dalam memahami konsep pecahan disebabkan proses pembelajaran matematika masih berpusat kepada guru. Dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu lebih banyak siswa yang belum bisa memahami konsep dalam pembelajaran matematika.

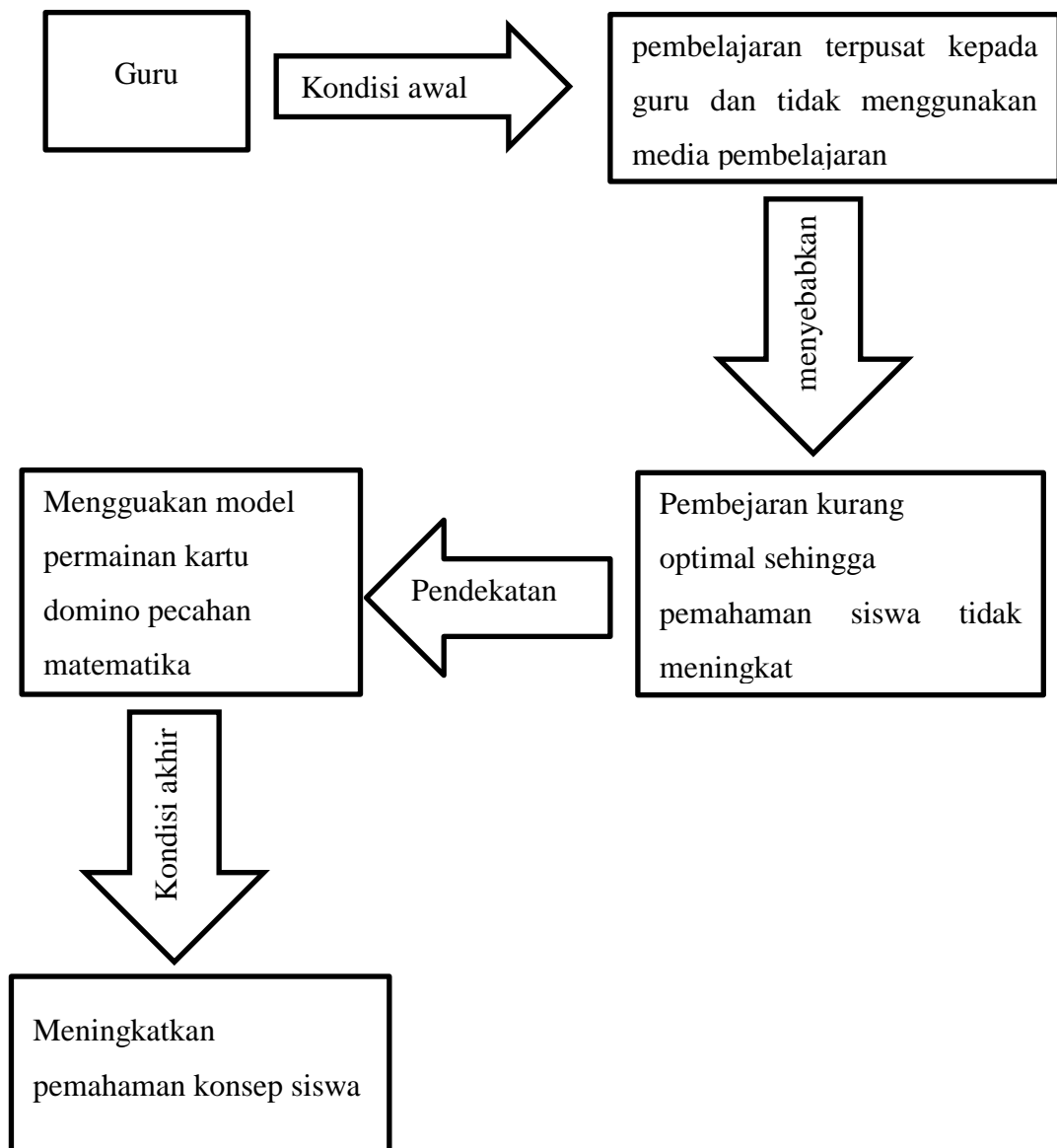
Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan adalah menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan permainan kartu domino pecahan. Dengan mengajak siswa bermain dan belajar akan memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika.

Melalui proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino pecahan, pada penelitian relevan telah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi pecahan, sehingga peneliti juga akan melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan kartu domino pecahan agar dapat mengetahui peningkatan

pemahaman konsep pada siklus I dan II terdapat 2 pertemuan yaitu pertemuan 1 dan 2 yang di uji coba kepada siswa kelas IV UPTD SDN 04 HAJORAN.

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino pecahan, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman konsep.

Gambar 2.3 Skema Kerangka Berpikir



D. Hipotesisi Tindakan

Berdasarkan kajian teori penelitian terdahulu dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan bahwa hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dilaksanakan untuk pelaksanaan penelitian ini, bertempat di UPTD SDN 04 Hajoran, yang beralamat di Hajoran Julu, Desa Hajoran, Kecamatan Sungai Kanan, Kabupaten Labuhan Batu Selatan, Sumatera Utara. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah:

- a. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam memberikan argumentasi pada saat pembelajaran matematika berlangsung masih rendah.
- b. Guru dalam pembelajaran matematika masih banyak yang belum mengkombinasikan antara metode dengan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dengan pelajaran matematika.
- c. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru mata pelajaran matematika terhadap penelitian yang akan dilakukan di UPTD SDN 04 Hajoran.
- d. Peneliti adalah Alumni UPTD SDN 04 Hajoran dan lahir di Desa Hajoran sehingga peneliti mempunyai tujuan untuk meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 04 Hajoran dapat diambil sebagai motivasi dan bahan ajar suatu proses pembelajaran tidak akan lengkap

jika tidak menggunakan metode dan media pembelajaran sehingga terbentuk siswa yang cerdas dan berkarya.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (I) tahun ajaran 2021/2022 di UPTD SDN 04 Hajoran Desa Hajoran, Kecamatan Sungai Kanan, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode siklus. Menurut *Kemmis*, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan termasuk guru, dalam siklus-siklus sosial untuk memperbaiki praktek yang dilakukan sendiri.³⁷

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang di dalamnya dilakukan suatu tindakan dalam rangka pemecahan masalah yang bermanfaat untuk memperbaiki pembelajaran. PTK dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti.³⁸

Metode penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan di kelas guna memperbaiki hasil belajar yang lebih baik serta upaya yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas peneliti akan meneliti tentang peningkatan

³⁷Maganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, hlm, 229.

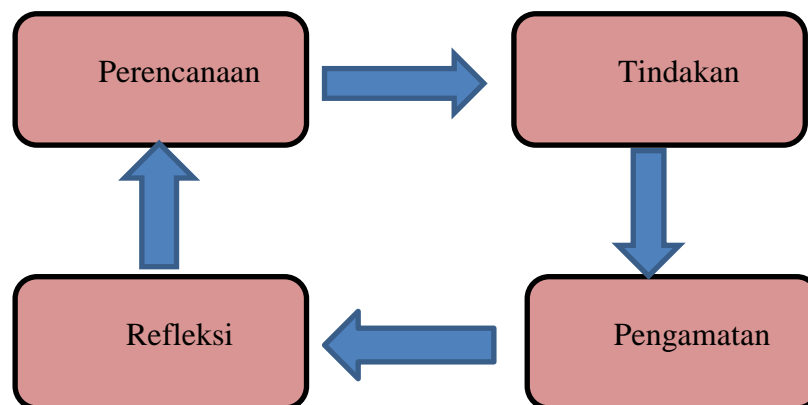
³⁸Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Ciptapustaka Media, 2016), hlm, 188.

kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu domino pecahan matematika pada kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran.

Kemmis, dan *target* menyatakan dalam buku Masganti sitorus “*Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*” terdiri atas beberapa siklus dan setiap siklus terdiri empat langkah, yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observation*)
4. Refleksi (*Reflection*)³⁹

Gambar 3.1 Langkah-langkah Siklus



Berdasarkan langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di atas dapat digambarkan lagi menjadi beberapa siklus, yang akhirnya menjadi kesimpulan dari beberapa siklus.⁴⁰

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 04 Hajoran yang beralamat di Hajoran Julu Desa Hajoran Kecamatan Sungai, Kanan,

³⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, hlm, 220.

⁴⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, hlm, 221.

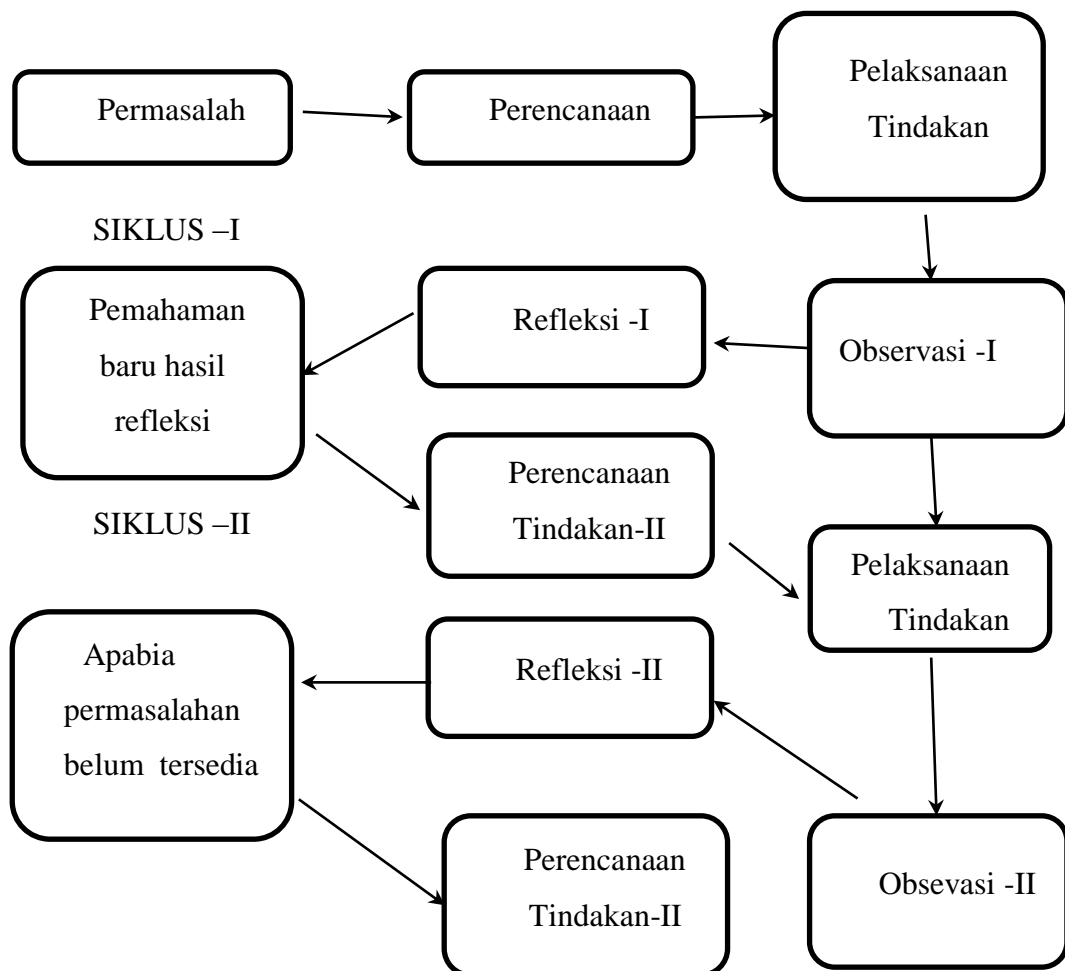
Kabupaten Labuhan Batu Selatan, Sumatera Utara. Kelas yang dipakai sebagai latar yaitu kelas IV A dalam mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika di kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran masih berpusat pada kegiatan guru dan jarang menggunakan media sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif belajar di dalam kelas.

Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran yang berjumlah 20 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 15 siswa dan siswi perempuan berjumlah 5 siswi.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:⁴¹

Gambar 3.2
Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Berdasarkan gambar prosedur penelitian di atas pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV A di UPTD SDN 04 Hajoran. Siklus dalam penelitian ini terdiri dari langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini

⁴¹ Hani Subakti, dkk, Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Secara Teoretis dan Praktis, Yayasan Kita Menulis, 2022, hlm, 6.

menggunakan dua siklus sesuai dengan rencana prosedur penelitian, namun apabila penelitian siklus I belum mendapatkan hasil yang ingin dicapai maka dilanjutkan pada siklus II.

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- 1) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pecahan.
- 2) Membuat daftar nama siswa untuk absensi dan penilaian.
- 3) Menyiapkan bahan ajar pecahan senilai untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Membuat soal yang bervariasi untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep pecahan sesuai indikator pemahaman konsep dalam bentuk essay sebanyak 6 soal diikuti dengan kunci jawaban.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. RPP merupakan suatu rencana pembelajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama.
- b) Guru mengabsen siswa, kesiapan diri dan memeriksa kebersihan kelas, kerapian pakaian dan tempat duduk siswa.
- c) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam proses pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar siswa lebih santai dalam proses pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan inti materi pecahan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa.
- b) Guru menjelaskan tentang penggunaan media permainan kartu domino pecahan matematika
- c) Siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok.
- d) Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- e) Secara berkelompok siswa diminta untuk mendiskusikan materi yang akan dipelajari pada hari ini.
- f) Guru meminta siswa untuk melakukan permainan kartu domino pecahan yang telah disediakan.
- g) Dalam permainan kartu domino pecahan matematika yang kartunya habis duluan adalah pemenangnya.

- h) Guru memberikan *reward* (hadiah) kepada siswa yang menang dalam permainan kartu domino permainan.
 - i) Setelah siswa menyelesaikan soal dalam bentuk permainan tersebut, Guru membahas kembali soal tersebut agar siswa lebih memahami materinya.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - b) Guru memberikan dorongan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.
 - c) Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa secara bersama-sama.
 - d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- c. Observasi

Pengamat merupakan tahap ketiga dari prosedur penelitian ini. Pada tahap pengamatan peneliti melakukan pengamatan dan dibantu oleh seorang observer terhadap jalannya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan kartu domino pecahan matematika di kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran. Pengamatan dilakukan guna mengetahui apakah proses pembelajaran telah sesuai atau tidak dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran peneliti dibantu oleh guru kelas

IV A UPTD SDN 04 Hajoran sebagai observer untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran tersebut.

d. Refleksi

Refleksi merupakan suatu kegiatan kerja sama antara guru dengan peneliti terhadap kegiatan yang telah dilakukan, pada kegiatan ini peneliti dengan guru acuan melakukan evaluasi-evaluasi terhadap kekurangan dan kesalahan-kesalahan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk memudahkan dalam pelaksanaan pada pertemuan berikutnya.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus II, merupakan perbaikan dari siklus I

a. Perencanaan

- 1) Guru mengidentifikasi masalah yang ada pada siklus I
- 2) Guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pecahan senilai.
- 3) Guru membuat daftar nama siswa untuk absensi dan penilaian.
- 4) Guru mempersiapkan nama-nama kelompok siswa
- 5) Guru membuat soal bervariasi untuk dapat mengetahui kemampuan menyatakan kembali konsep, mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep dan mengidentifikasi mana yang merupakan contoh dan mana yang

bukan merupakan contoh. Pecahan berbentuk essay sebanyak 6 soal disertai kunci jawaban untuk siklus II ini.

b. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk mengembangkan tindakan dari siklus I yaitu dengan,

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan mengajar siswa untuk berdoa bersama.
- b) Guru mengecek kehadiran, kesiapan dan kerapian siswa dalam melakukan pembelajaran.
- c) Guru mengajak siswa untuk menyanyi lagu pilihan siswa itu sendiri agar siswa tersebut semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam proses belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- a) Guru mengelola pembelajaran dengan menyampaikan inti materi pelajaran sesuai RPP yang disiapkan.
- b) Guru memberikan manfaat pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Guru memberikan bahan ajar disertai dengan gambar kepada siswa.

- d) Guru kembali menjelaskan materi media permainan kartu domino yang siswa praktekkan di siklus I dan kembali mempraktekkannya secara singkat.
 - e) Guru memberikan kasus ataupun contoh soal kepada siswa dan diminta untuk menyelesaikannya.
 - f) Guru mengevaluasi dengan memberikan soal ulangan yang akan dijawab siswa selama 25 menit.
 - g) Siswa yang mampu menyelesaikan soal sebelum waktu yang ditentukan dapat mengumpulkan kepada guru sehingga guru dapat mengoreksi jawaban siswa.
 - h) Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dari hasil evaluasi yang dilakukan guru.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
 - b) Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu gelang sipatu gelang secara bersama-sama.
 - c) Guru menutup pembelajaran dengan salam membaca doa bersama
- c. Observasi

Saat proses belajar-mengajar berlangsung, observer mengamati secara cermat respon siswa selama pembelajaran dan mencatat siswa

yang aktif dan berani tampil di depan kelas serta melihat hasil belajar siswa.

d. Refleksi

Pada akhir kegiatan yang telah dilakukan siswa pada siklus I keberhasilan yang diperoleh tetap dipertahan, dan pada siklus II keberhasilan belajar dapat terlihat lebih maksimal.

E. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini yaitu bersumber pada data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian secara langsung. Sedangkan data sekunder merupakan sumber-sumber yang mengetahui tentang keberadaan subjek dan objek penelitian.⁴²

Adapun data sekunder pada penelitian ini adalah data berasal dari hasil belajar siswa kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran sebagaimana proses tindakan yang telah dilakukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan penelitian dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:⁴³

⁴² Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, *Panduan Penulisan Skripsi*. (Padangsidimpuan : IAIN Padangsidimpuan, 2018), hlm, 57.

⁴³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016), hlm. 59.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan menggunakan suatu proses pengumpulan data dengan menggunakan indera mata secara langsung dalam pengamatan yang dilakukan peneliti. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi yang dilakukan peneliti. Mengetahui kondisi lingkungan sekolah serta guru yang ada.⁴⁴ Observasi yang dilakukan untuk guru yaitu mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru.

Sedangkan untuk siswa dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada saat proses belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengamati hasil belajar siswa dan sebagainya yang dilakukan oleh siswa, dengan pengamatan langsung di lapangan. Peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan penggunaan media permainan kartu domino pecahan matematika di kelas IV A UPTD SDN 04 Hajoran pada materi pecahan senilai.

⁴⁴ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 154.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Observasi Guru

Aspek Pengamatan	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Aktivitas guru saat pembelajaran materi pecahan	Menginformasikan media dan materi pelajaran	1	1
	Mengkondisikan siswa	2	1
	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	3	1
	Memberi masalah kontekstual	4	1
	Membagi siswa dalam bentuk kelompok	5	1
	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi/bertanya	6	1
	Memantau dan membimbing diskusi kelompok	7	1
	Memotivasi Aasi siswa untuk berani menjawab	8	1
	Memberi kesempatan pada siswa untuk maju ke depan kelas	9	1
	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib	10	1
	Memandu siswa membuat kesimpulan	11	1
	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa	12	1
	Memberi penghargaan pada siswa	13	1
	Memberi motivasi pada siswa	14	1
	Memberi tindakan lanjutan	15	1

Tabel 3.2
Kisi-kisi Observasi Siswa

Aspek Pengamatan	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Aktivitas siswa saat pembelajaran materi pecahan	Menyimak informasi tentang materi dan media pembelajaran	1	1
	Menerima pembelajaran	2	1
	Menanggapi pertanyaan guru dengan tertib	3	1
	Tertib saat pembelajaran kelompok	4	1
	Tertib menyimak cara mengerjakan soal	5	1
	Berani bertanya tentang hal yang belum dipahami	6	1
	Semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi	7	1
	Pemahaman konsep siswa dalam menggunakan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai.	8	1
	Permasalahan diselesaikan dengan cara berbeda-beda	9	1
	Melakukan prestasi hasil diskusi	10	1
	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	11	1
	Siswa berani membuat kesimpulan	12	1
	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	13	1
	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan senilai	14	1
	Siswa melaksanakan tindakan lanjutan	15	1

b. Tes

Tes adalah seretan pertanyaan, latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Tes yang dilakukan peneliti dalam bentuk essay (uraian).

Tabel 3.3
Kisi-kisi Pemahaman Konsep Materi Pecahan Siklus

No	Materi Ajar	Indikator Soal	Siklus	Nomor Soal
1	Pecahan senilai	Menyatakan ulang konsep pecahan	I dan II	1, 2
2		Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika		3, 4
3		Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh.		5, 6

Teknik pelaksanaan tes ini diberikan di akhir setiap siklus I dan II. Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat kenaikan ataupun penurunan nilai yang diperoleh siswa. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 6 soal dalam satu siklus dengan rubrik penskoran, yaitu: Tiap nomor bila jawaban lengkap dan benar skor 4. Bila jawaban benar dan pengerjaan tidak lengkap skor 3. Bila jawaban benar dan pengerjaan ada yang salah skor 2. Bila jawaban salah dan ada pengerjaan skor 1. Bila tidak dijawab skor 0. Skor maksimal 24.

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

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mengetahui keabsahan fakta yang diperoleh dalam suatu penelitian, maka diperlukan adanya teknik-teknik untuk menentukan keabsahan data tersebut. Dalam penelitian ini, berikut merupakan teknik keabsahan data yang dilakukan.⁴⁵

1. Ketentuan pengamatan

Ketentuan pengamatan merupakan ketekunan peneliti dalam mengamati objek yang akan diteliti. Ketentuan pengamatan ini merupakan salah satu faktor keabsahan data penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus tekun, terampil, dan teliti dalam mengamati permasalahan yang akan diteliti, karena pengamatan yang kurang teliti itu akan berimbas pada hasil penelitian yang kurang baik.

2. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi merupakan suatu faktor penting dalam teknik keabsahan data. Referensi yang dimaksud yaitu seperti gambar, video, rekaman atau lainnya yang nantinya dapat termuat dalam dokumentasi penelitian dan juga bisa kita gunakan sebagai patokan sewaktu-waktu adanya pengujian analisis penafsiran data.

⁴⁵ Ahmad Nizar Rangkiti, "Metode Penelitian Pendidikan", Mara Samin Lubis (ed.) Metode Penelitian Pendidikan (Bandung : Ciptapustaka Media, 2016), hlm, 159.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dapat diperoleh dari hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan yang brilian. Siswa tersebut dinyatakan lulus apabila siswa memperoleh nilai 75 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan dan sesuai dengan standar kompetensi. Sedangkan data kualitatif merupakan kata-kata yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan penjelasan terkait dengan data observasi yang digunakan.

Mencari nilai rata-rata keseluruhan siswa digunakan rumus sebagai berikut:⁴⁶

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

1. Nilai Ketuntasan Belajar Individu

Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Untuk menghitung nilai ketuntasan belajar siswa secara individu digunakan rumus sebagai berikut:⁴⁷

⁴⁶Ahmad Nizar Rangkuti, Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, (Medan : PERDANA PUBLISHING), hlm, 27.

$$TP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

TP : Persentase Penguasaan Materi

n : Skor yang diperoleh siswa

N : Skor Maksimal

Tabel 3.5
Kriteria Keberhasilan Belajar

Nilai	Kriteria
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
55-69	Sedang
46-54	Kurang
0-45	Sangat Kurang

2. Nilai Ketuntasan Klasikal

Sedangkan untuk menghitung nilai ketuntasan klasikal belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:⁴⁸

$$P = \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Tingkat ketuntasan belajar secara klasik

$\sum n_1$: Jumlah siswa yang tuntas belajar secara individu

$\sum n$: Jumlah Seluruh Siswa

⁴⁷ Endang Mayangrarum, *Arisan Di Kelas? Boleh Enggak Sih?*, Indonesia : Guepedia., 2020 hlm, 46.

⁴⁸ Endang Mayangrarun, hlm,46.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di UPTD SDN 04 Hajoran Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV A, yang terdiri dari 20 siswa, 15 laki-laki dan 5 perempuan. Proses penelitian ini dimulai dengan mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru wali kelas IV UPTD SDN 04 Hajoran, untuk meminta persetujuan dalam melaksanakan penelitian dan menyampaikan tujuan pelaksanaan yang dilakukan. Setelah itu, peneliti melaksanakan observasi awal berupa pengamatan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi awal pada Rabu, 22 Desember 2021 yang dilakukan ternyata peneliti menemukan beberapa masalah yaitu guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti *ekspositori*, *drill*, dan ceramah sehingga pada proses pembelajaran matematika yang dominan berperan aktif adalah guru. Penggunaan model dan media yang kurang bervariasi, dan suasana yang kurang menyenangkan dapat menyebabkan semangat belajar siswa mengalami

kemunduran. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dari 15 item yang terlaksana 5 (33%) dan yang tidak terlaksana 10 (60%) dapat dilihat pada lampiran 9.

Terlihat juga bahwa siswa tidak mampu menyatakan ulang suatu konsep, tidak mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika dan belum mampu memberikan contoh dan bukan contoh. Dari permasalahan tersebut perlu adanya solusi yang tepat dalam pembelajaran matematika dan penerapan model dan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menawarkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Salah satu upaya mengatasi masalah tersebut maka peneliti memilih menggunakan media dalam bentuk permainan kartu domino matematika peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran.

Pada tahap ini peneliti berusaha untuk memastikan pemahaman konsep sebelum diterapkan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Untuk mengetahui pemahaman konsep siswa maka diberikan 6 soal dalam bentuk essay mengenai materi pecahan yang diuji kepada siswa kelas IVA.

Data hasil kemampuan pemahaman konsep siswa itu dilihat dari indikator-indikator pemahaman konsep siswa yaitu, siswa mampu

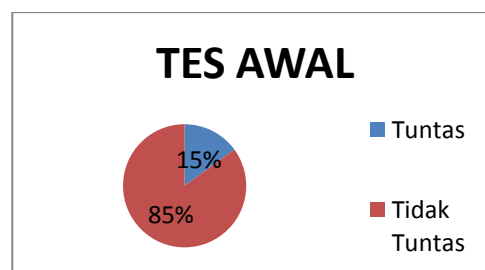
mengingat bentuk pecahan, siswa mampu menyatakan kembali pecahan, siswa mampu memberikan contoh dan bukan contoh pecahan mampu menyajikan berbagai bentuk representasi matematika.

Berdasarkan hasil tes awal siswa pada materi pecahan senilai yang dilakukan pada Rabu, 22 Desember 2021, yang tuntas 3 siswa dan yang tidak tuntas 17 siswa dari 20 siswa. Dengan nilai rata-rata 48,5 dan persentase ketuntasan pemahaman konsep siswa sebesar 15% sedangkan persentase yang tidak tuntas 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran masih sangat rendah, seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa

Kategori	Jumlah siswa	Persentase	Nilai Rata-rata
Tuntas	3	15%	48,5
Tidak tuntas	17	85%	

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal siswa materi pecahan senilai di atas dapat pula disajikan dalam bentuk diagram lingkaran berikut :



Gambar 4.1 Diagram Tes Awal

2. Siklus I

Siklus ke-I dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Oktober 2022. Ada 4 langkah pada siklus ini yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah penjelasan mengenai siklus pertama

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini peneliti menggunakan media yang telah disiapkan oleh peneliti yaitu media permainan kartu domino matematika. Peneliti menjelaskan mengenai pecahan-pecahan senilai dengan gambar-gambar yang kongkret. Kemudian peneliti akan memberikan latihan mengenai pecahan senilai kepada siswa yang berjumlah 3-5 soal dalam bentuk essay.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah sebagai berikut :

- a) Membuat jadwal.
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan pendekatan *Scientific*.
- c) Menentukan sumber belajar
- d) Menyiapkan media permainan domino matematika yang telah disiapkan oleh guru.
- e) Menyiapkan soal latihan dan lembar observasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Siklus I pertemuan ke-I dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Oktober 2022 pada jam pelajaran kedua dan ketiga pada

pukul 08.35-09.45 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan senilai yang sesuai pada RPP yang telah direncanakan dan disusun.

Kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan rencana kegiatan, yaitu:

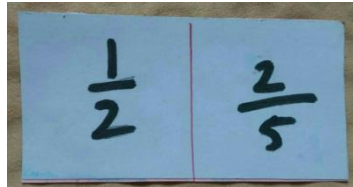
a) Kegiatan Awal

- (1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- (2) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa.
- (3) Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan.
- (4) Guru memberikan motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa.
- (5) Guru mengulas kembali materi sebelumnya.
- (6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

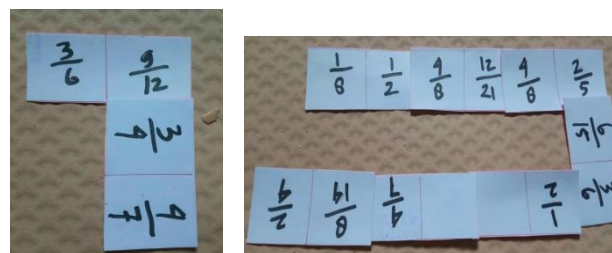
b) Kegiatan Inti

- (1) Guru mengajak siswa mengamati gambar mengenai pecahan-pecahan senilai
- (2) Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi pecahan.
- (3) Guru meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang pecahan senilai.
- (4) Guru mengajak siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu domino matematika.

- (5) Guru memperlihatkan media kartu domino yang telah disediakan



- (6) Guru membimbing siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang sesuai urutan bangku siswa tersebut.
- (7) Guru menjelaskan cara memainkan permainan kartu domino matematika dengan berkelompok. Dimana setiap kelompok bermain secara bergiliran melempar kartu yang senilai dan jika tidak ada kartu yang senilai maka kelompok tersebut harus mengambil kartu yang lain. Lihat ilustrasi gambar di bawah ini:



- (8) Siswa diarahkan agar berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan hingga ada kelompok yang kartunya sudah habis dan kelompok itulah yang menjadi pemenangnya.

c) Penutup

- (1) Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran.
- (2) Guru mengajak siswa untuk membereskan kartu domino dan perlengkapan sekolahnya
- (3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *scientific*. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti yakni sebanyak 15 item aktivitas guru dan siswa.

Pada pertemuan ini, observasi yang didapat pada guru 47% dan pada siswa 40%. Aktivitas pada guru dari 15 item yang terlaksana 7 item dan 8 item tidak terlaksana sedangkan aktivitas pada siswa 7 item terlaksana dari 15 aspek yang diamati dan 8 item tidak terlaksana. Observasi aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran 10 dan siswa terdapat pada lampiran 14.

4) Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus I pertemuan ke-1 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan media permainan

domino matematika pada materi pecahan senilai di kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran. Kegiatan pengevaluasian terdapat keberhasilan dan tidak berhasil selama proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Keberhasilan

Terdapat peningkatan aktivitas siswa dari perbandingan hasil observasi diawal. Penggunaan media permainan kartu domino matematika membuat menarik minat siswa sehingga membuat siswa terlibat dalam pembelajaran. Persentase aktivitas di awal yang 33% menjadi 47% pada siklus I pertemuan I. Dimana pada lembar awal aktivitas siswa 5 aspek yang terlaksana dan 10 item tidak terlaksana meningkat menjadi 7 item yang terlaksana dan 8 tidak terlaksana yang awalnya siswa tidak menanggapi pertanyaan guru dengan tertib pada siklus I pertemuan I sudah menanggapi pertanyaan guru dengan tertib, yang awalnya tidak bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan sudah menjadi semangat belajar matematika materi pecahan.

Untuk mempertahankan keberhasilan ini bisa dilanjutkan dengan pertemuan selanjutnya ada beberapa faktor yang harus diperhatikan. Pertama, guru harus mampu menerapkan media pembelajaran dengan efektif.

Kedua, guru harus mampu membagi-bagi waktu selama proses pembelajaran.

b) Ketidakberhasilan

Hal yang ada disini merupakan yang harus diperhatikan untuk pertemuan selanjutnya agar kemampuan pemahaman konsep siswa meningkat, serta proses pembelajaran lebih aktif. Pertama, lebih memperhatikan kefokusannya siswa dalam proses pembelajaran, karena hal ini akan mengganggu siswa dalam belajar. Kedua, siswa masih bermain-main sendiri dan tidak mau bekerja sama dalam menyelesaikan permainan yang menggunakan media kartu domino tersebut.

b. Pertemuan Kedua

1) Perencanaan (*Planning*)

Rencana yang dibuat pada pertemuan II ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Bedanya pada pertemuan ini guru menyiapkan tes pemahaman konsep yang dapat mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai. Dan menentukan kelompok berdasarkan tingkat intelegensi dan keaktifan siswa. Pada pertemuan ini, siswa dituntut agar

lebih aktif, fokus dan memahami materi yang akan dipelajari. Oleh karena itu, kekurangan dari pertemuan pertama tersebut dapat diperbaiki sehingga kemampuan pemahaman konsep siswa lebih meningkat.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 01 November 2022 pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit yang dimulai pada pukul 08.35-09.45 WIB. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan senilai yang sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun.

Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

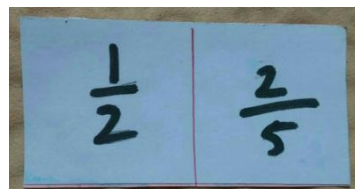
a) Kegiatan Awal

- 1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa.
- 3) Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan.

- 4) Guru memberikan motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa.
- 5) Guru mengulas kembali materi sebelumnya.
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

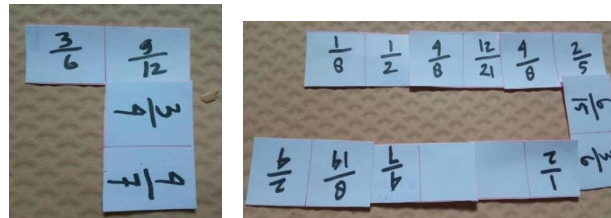
b) Kegiatan Inti

- 1) Peneliti mengulang kembali materi pecahan senilai di hari pertama proses pembelajaran.
- 2) Guru bertanya apakah siswa masih ingat pecahan-pecahan yang senilai
- 3) Guru mengajak siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu domino matematika.
- 4) Guru memperlihatkan media kartu domino yang telah disediakan



- 5) Guru membimbing siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang
- 6) Guru menjelaskan cara memainkan permainan kartu domino matematika dengan berkelompok. Dimana

setiap kelompok bermain secara bergiliran melempar kartu yang senilai dan jika tidak ada kartu yang senilai maka kelompok tersebut harus mengambil kartu yang lain. Lihat ilustrasi gambar di bawah ini:



- 7) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru yang berjumlah 6 soal dalam bentuk essay secara individu.
 - 8) Siswa diminta mengerjakannya dengan benar.
 - 9) Guru mengumpulkan lembar kertas jawaban siswa.
- c) Penutup
- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran
 - 2) Guru mengajak siswa untuk membereskan kartu domino dan perlengkapan sekolahnya
 - 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

3) Pengamatan (*Observasi*)

Data hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru dan siswa. pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat pada guru

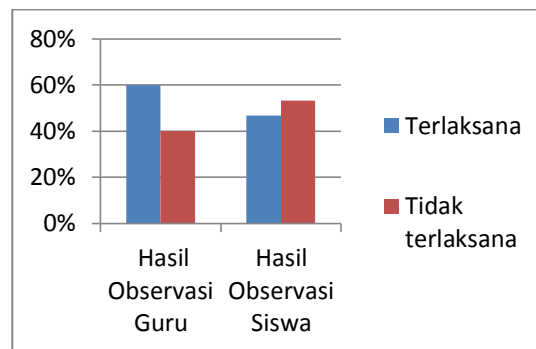
60%. Dan pada siswa 47%. Yang sebelumnya 7 item yang terlaksana pada pertemuan II ini menjadi 9 item yang terlaksana dan 6 tidak terlaksana sedangkan pada aktivitas siswa yang pada pertemuan I 7 item menjadi 9 item yang terlaksana dan 6 item tidak terlaksana. Observasi aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran 9 dan pada observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada lampiran 15 pada siklus I pertemuan ke-2.

Berikut rekapitulasi hasil observasi proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I
Pertemuan ke-2

Jumlah Item Aspek Yang Diamati	Terlaksana		Tidak Terlaksana	
	Jumlah Item aspek yang terlaksana	Persentase item yang terlaksana	Jumlah item aspek yang tidak terlaksana	Persentase item yang tidak terlaksana
15				
Guru	9	60%	6	40%
Siswa	7	46,7%	8	53,3%

Berdasarkan tabel di atas dapat pula disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan ke-2

kesimpulan dari hasil observasi pembelajaran yaitu cukup baik. Karena adanya peningkatan dari tindakan sebelumnya. Berdasarkan nilai perolehan hasil tes pemahaman konsep dapat diketahui bahwa setelah pelaksanaan siklus I pertemuan ke-2 jumlah siswa yang tuntas meningkat sebesar 11 siswa dan 9 siswa yang tidak tuntas. Dari data tersebut diperoleh jumlah 1.327, dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 33. Dari penyebaran data di atas dapat dilihat pada tabel deskriptif berikut ini:

Tabel 4.3
Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maksimum
Nilai	20	66,3	15,75	33	83

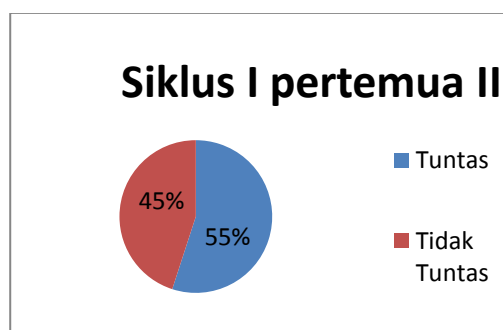
Dari data deskriptif di atas dapat diperoleh nilai siklus I materi pecahan senilai pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata 66,3 dengan jumlah siswa 20 siswa. Dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 33 dengan standar deviasi 15,75 yang digunakan untuk mengetahui apakah siswa tersebut

berkontribusi normal atau tidak sehingga dapat dilihat pada lampiran 19. Dari hasil nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IVA mengalami peningkatan dari pra siklus yang sebelumnya 48,5. Setelah dilaksanakan siklus I, nilai rata-rata pemahaman konsep meningkat menjadi 66,3 tetapi belum mencapai nilai KKM 75. Sebagaimana dituliskan dalam bentuk hasil rekapitulasi penilaian dan tabel distribusi frekuensi pemahaman konsep pada siklus I pertemuan ke-2 di bawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Pemahaman Konsep Siswa Siklus I
Pertemuan ke-2

No	Uraian	Hasil Pemahaman Konsep Siswa
1.	Nilai rata-rata	66,3
2.	Nilai tertinggi	83
3.	Nilai terendah	33
4.	Jumlah siswa yang tuntas	11
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
6.	Persentase ketuntasan	55%

Berdasarkan tabel di atas, dapat pula disajikan dalam bentuk diagram lingkaran berikut ini:



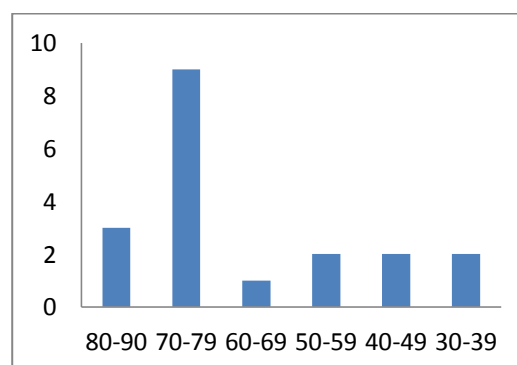
Gambar 4.3
Diagram Siklus I Pertemuan ke-2

Kesimpulan dari hasil tes pemahaman konsep siswa siklus I pertemuan ke-2 yaitu cukup baik karena adanya peningkatan dari tindakan prasiklus. Siswa yang tuntas mencapai 55% sedangkan siswa yang tidak tuntas 45%, sehingga dapat dituliskan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi pemahaman konsep siswa siklus pertemuan ke-2 di bawah ini:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Siswa Siklus I
Pertemuan Ke-2

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif
80-89	3	15%
70-79	9	45%
60-69	1	5%
50-59	3	15%
40-49	2	10%
30-39	2	10%
Jumlah	20	100%

Data hasil pemahaman konsep siswa siklus I materi pecahan dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 4.4
Diagram Hasil Pemahaman Konsep
Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

4) Refleksi Tindakan

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan matematika di kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran. Terlihat setelah dilakukannya tes ditemukan ada peningkatan dari pra siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan senilai setelah diberikan tes dalam bentuk essay menunjukkan bahwa 11 yang tuntas dengan persentase 55% dan nilai rata-rata siswa 66,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM, yakni 75. Berdasarkan hasil lembar observasi siswa dan guru menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menggunakan media dalam bentuk permainan kartu domino pada siklus I pertemuan ke-2 ini, belum maksimal sehingga sangat perlu dilakukan penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman terhadap pelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan senilai.

3. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Rencana yang dibuat pada pertemuan ini tidak jauh beda dari siklus I sebelumnya. Pada pertemuan ini guru menyiapkan sesuatu yang dapat memancing ketertarikan siswa serta kefokusannya yaitu dengan mengaplikasikan tepuk semangat. Dan membagi kelompok berdasarkan tingkat intelegensi dan keaktifan siswa. Pada pertemuan ini siswa dituntut lebih aktif dan berperan dalam permainan domino matematika agar kemampuan pemahaman siswa semakin meningkat. Guru mencoba siswa maju ke depan mengerjakan latihan yang sudah disediakan (soal latihan terdapat pada RPP)

2) Tindakan

Pada siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada Selasa, 08 November 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit yang dimulai pukul 08.35-09.45 WIB. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pokok materi pecahan senilai disesuaikan dengan rencana kegiatan pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan dan disusun, sementara itu guru wali kelas sebagai observer mengamati

aktivitas siswa yang terjadi di dalam kelas yang meliputi kegiatan guru dan siswa.

Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Kegiatan Awal

(1) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

(2) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa.

(3) Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan.

(4) Guru memberikan motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa.

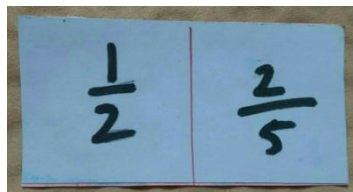
(5) Guru mengulas kembali materi sebelumnya.

(6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

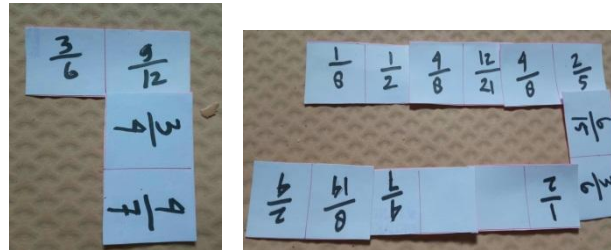
(1) Guru mengajak siswa mengamati gambar mengenai pecahan-pecahan senilai

- (2) Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi pecahan.
- (3) Guru meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang pecahan senilai.
- (4) Guru mengajak siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu domino matematika.
- (5) Guru memperlihatkan media kartu domino yang telah disediakan



- (6) Guru membimbing siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang. Orang-orang dalam kelompok berbeda dengan kelompok sebelumnya dan pada pertemuan ini guru menentukan nama kelompok 1-5 dengan menggunakan nama buah yaitu, manga, apel, anggur, jeruk, dan semangka.
- (7) Guru menjelaskan cara memainkan permainan kartu domino matematika dengan berkelompok. Dimana setiap kelompok bermain secara bergiliran melempar kartu yang senilai dan jika tidak ada kartu yang senilai

maka kelompok tersebut harus mengambil kartu yang lain. Lihat ilustrasi gambar di bawah ini:



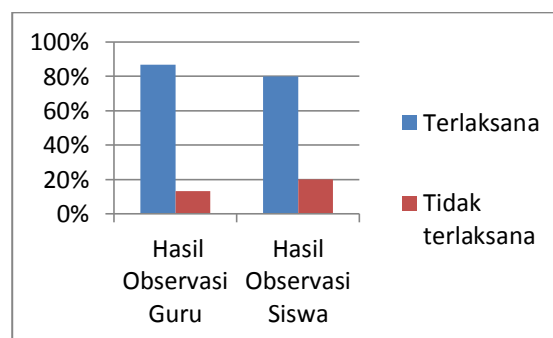
- (8) Siswa diarahkan agar berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan hingga ada kelompok yang kartunya sudah habis dan kelompok itulah yang menjadi pemenangnya
- (9) Guru meminta siswa maju ke depan satu-satu untuk mengerjakan soal latihan di papan tulis untuk mengetahui apakah siswa sudah paham dari permainan yang dilakukan siswa tersebut.

d) Penutup

- (1) Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran.
- (2) Guru mengajak siswa untuk membereskan kartu domino dan perlengkapan sekolahnya
- (3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Prose pembelajaran pada pertemuan ini menurut guru sudah mulai efektif terlihat dari keterlibatan siswa dalam permainan menggunakan kartu domino. Hal ini bisa dilihat perhitungan aktivitas siswa sebanyak 67% aktivitas yang terlaksana dan 33% yang tidak terlaksana. Dimana dari 15 item aspek yang diamati 10 item terlaksana dan 5 tidak terlaksana yang pada pertemuan sebelumnya siswa belum berani membuat kesimpulan sendiri pada pertemuan ini sudah berani membuat kesimpulan sendiri seperti yang tertera pada lampiran 16, dan jika dibuat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.5
Diagram Observasi Guru dan Siswa
Siklus II pertemuan I

4) Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II pertemuan ke-1 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika mengenai pecahan materi pecahan senilai

di kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran. Terdapat keberhasilan dan ketidakberhasilan ketika proses pembelajaran berlangsung

a) Keberhasilan

Terdapat peningkatan pada aktivitas siswa dimana siswa sudah mulai berperan dalam permainan yang menggunakan media kartu domino matematika yaitu yang pada siklus I pertemuan 60% meningkat menjadi 67% (13 dari 20 anak sudah aktif dalam proses pembelajaran). Terlihat juga saat siswa berebut untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal latihan di papan tulis.

b) Ketidakberhasilan

Sebagian siswa mengundurkan diri dari kelompok dalam permainan kartu domino dan masuk kembali dalam kelompoknya karena sebagian menganggap sulit sehingga membuat diskusi sedikit tidak kondusif. Untuk mempertahankan keberhasilan ini guru harus memotivasi siswa bahwa mereka akan menyelesaikan permainan dan memenangkan permainan. Dalam hal ini guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang memenangkan permainan.

b. Pertemuan Kedua

1) Perencanaan

Rancangan pada pertemuan ini tidak beda jauh dengan pertemuan sebelumnya. hanya saja pada siklus II pertemu II ini guru menyiapkan tes pemahaman konsep siswa yang dapat mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa dalam bentuk essay berjumlah 6 soal essay agar memotivasi siswa nantinya. Dimana pada pertemuan ini siswa mampu. (soal tes pemahaman konsep terdapat pada lampiran 7

2) Tindakan

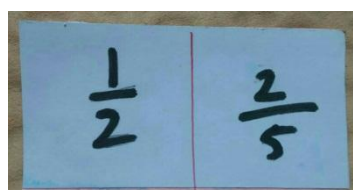
Siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 15 November 2022 pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit yang dimulai pada pukul 08.35-09.45 WIB. Kegiatan tindakan pada pertemuan ini sama halnya pada pertemuan sebelumnya berdasarkan pada RPP yang terdapat pada lampiran 2. Yang membedakan tindakan ini adalah guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang sudah aktif dalam menyelesaikan permainan dengan kompak, kemudian bagian aktivitas siswa pada pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 15. Berikut spesifik tindakan yang terjadi dalam pertemuan ini:

a) Kegiatan Awal

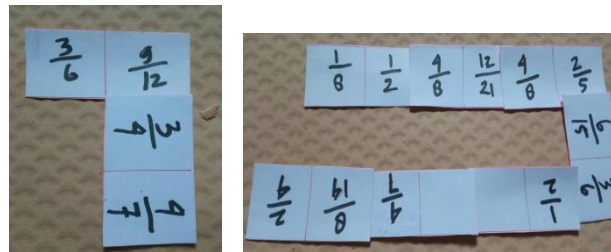
Kegiatan awal yang dilakukan pada tahap ini seperti biasanya yaitu guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, mengarahkan siswa untuk berdoa bersama-sama kemudian mengajak siswa bernyanyi dan mengabsen kehadiran siswa dilanjutkan mengajak siswa untuk membuka materi pembelajaran yang akan dipelajari.

a) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengulang kembali materi pecahan senilai di hari pertama proses pembelajaran.
- 2) Guru bertanya apakah siswa masih ingat pecahan-pecahan yang senilai
- 3) Guru mengajak siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu domino matematika.
- 4) Guru memperlihatkan media kartu domino yang telah disediakan



- 5) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang. Pada pertemuan ini nama kelompok setiap kelompok yaitu nama-nama hewan yaitu, kucing, kelinci, kancil, katak, dan kuda
- 6) Guru menjelaskan cara memainkan permainan kartu domino matematika dengan berkelompok. Dimana setiap kelompok bermain secara bergiliran melempar kartu yang senilai dan jika tidak ada kartu yang senilai maka kelompok tersebut harus mengambil kartu yang lain. Lihat ilustrasi gambar di bawah ini:



- 7) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru yang berjumlah 6 soal dalam bentuk essay secara individu.
- 8) Siswa diminta mengerjakannya dengan benar.
- 9) Guru mengumpulkan lembar kertas jawaban siswa.
- b) Penutup
- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran

2) Guru mengajak siswa untuk membereskan kartu domino dan perlengkapan sekolahnya

3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

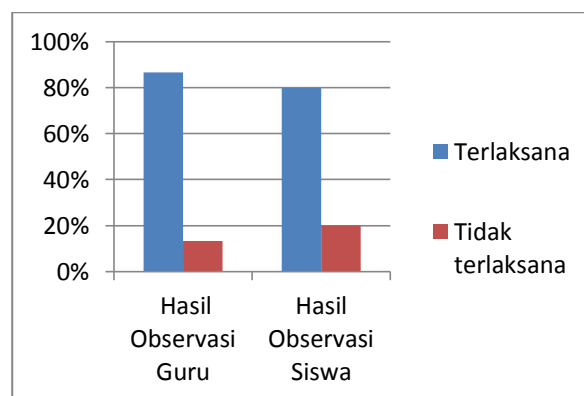
3) Observasi Tindakan

Pada pertemuan siklus II ini, observasi yang didapat oleh peneliti yaitu pada observasi guru 86,7% terdapat pada lampiran 11 dan pada siswa 80% terdapat pada lampiran 15. Lembar aktivitas guru yang sebelumnya 11 item terlaksana menjadi 13 item terlaksana dan 2 item tidak terlaksana sedangkan aktivitas pada siswa yang sebelumnya 10 item terlaksana menjadi 12 item yang sebelumnya tidak berani bertanya tentang hal yang belum dipahami sudah berani bertanya tentang hal yang belum dipahami di pertemuan II. Pada siklus II pertemuan ke-2 ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan dalam bentuk kartu domino sudah mencapai nilai KKM yaitu 75

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa
Siklus IIPertemuan ke-2

Jumlah Item Aspek Yang Diamati	Terlaksana		Tidak Terlaksana	
	Jumlah Item aspek yang terlaksana	Persentase item yang terlaksana	Jumlah item aspek yang tidak terlaksana	Persentase item yang tidak terlaksana
15				
Guru	13	86,7%	2	13.3%
Siswa	12	80%	3	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat pula disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram Hasil Observasi

Selain dari lembar observasi guru dan siswa juga dilakukan tes sebanyak 6 soal dalam bentuk essay yang dilaksanakan pada pertemuan terakhir siklus ke II ini. Soal yang diberikan kepada siswa sudah valid. Adapun hasil perolehan nilai siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan hasil perolehan nilai pemahaman konsep pada materi pecahan senilai kelas IVA dapat diketahui bahwa setelah pelaksanaan siklus ke II jumlah siswa yang tuntas meningkat sebesar 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas. Dari data tersebut diperoleh 1.614, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 50. Dari penyebaran data di atas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.7
Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maksimum
Nilai	20	80,7	12,97	50	96

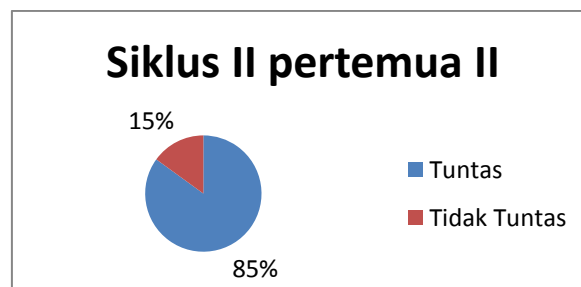
Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh nilai siklus II pertemuan II materi pecahan senilai dengan nilai rata-rata 80,7 dengan jumlah siswa 20 orang. Dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 50 dengan standar deviasi 12,97. Nilai ini dilihat untuk mengetahui apakah nilai siswa tersebut berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat dilihat pada lampiran 18. Dari hasil nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IVA mengalami peningkatan dari siklus I. Setelah dilaksanakan II pertemuan ke-2, nilai pemahaman konsep siswa meningkat dengan nilai persentase 85% sehingga menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa telah mencapai KKM dengan indikator keberhasilan 75 yang

sebagaimana dituliskan dalam bentuk rekapitulasi sebagai berikut

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Pemahaman Konsep Siswa
Siklus IIPertemuan ke-2

No	Uraian	Hasil Pemahaman Konsep Siswa
1.	Nilai rata-rata	80,7
2.	Nilai tertinggi	96
3.	Nilai terendah	50
4.	Jumlah siswa yang tuntas	17
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
6.	Persentase ketuntasan	85%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat pula disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:

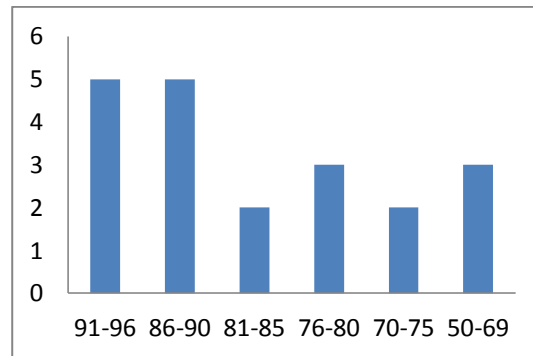


Gambar 4.7
Diagram Siklus II Pertemuan ke-2

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Siswa Siklus II
Pertemuan Ke-2

Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif
91-96	5	25%
86-90	5	25%
81-85	2	10%
76-80	3	15%
70-75	2	10%
50-69	3	15%
Jumlah	20	100%

Data hasil pemahaman konsep siklus II pertemuan ke-2 pada materi pecahan dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 4.8 Diagram Batang Hasil Pemahaman Konsep Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari kemampuan pemahaman konsep siswa menunjukkan bahwa dari nilai frekuensi 50-69 ada 3 siswa siswa yang memperoleh nilai tersebut, 2 siswa memperoleh nilai frekuensi 70-75, 3 siswa yang memperoleh nilai frekuensi 76-80, 2 siswa memperoleh nilai frekuensi 81-85, 5 siswa yang memperoleh nilai frekuensi 86-90 dan ada 5 siswa yang memperoleh nilai frekuensi 91-96. Peningkatan pemahaman konsep siswa pada siklus II pertemuan ke-2

4) Refleksi

Dari hasil penelitian tes pemahaman konsep siswa pada siklus II pertemuan II ini terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang sebelumnya 55%, 9 dari 20

siswa tuntas meningkat pada pada siklus II pertemuan II menjadi 17 siswa yang tuntas dengan persentase 85% dengan nilai rata-rata 80,7.

Sebagaimana yang dirancang sebelumnya, tindakan ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila siswa memiliki nilai yang sama atau lebih dari nilai KKM yaitu 75 sebanyak 75% dari 100% siswa. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dihentikan karena ketuntasan pemahaman konsep siswa sudah mencapai 85% dari 100% siswa.

B. Pembahasan

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak hanya mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang lebih mudah dimengerti, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika, mengidentifikasi contoh dan bukan contoh, mengklasifikasi objek-objek dalam bentuk sifat-sifat tertentu, mengembangkan syarat perlu dan cukup konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih operasi tertentu dan mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah. Pada awalnya pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah dikarenakan pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan begitu juga pada media pembelajaran yang digunakan masih belum efektif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan dari kondisi awal persentase ketuntasan hanya

15% dari 100% siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 48,5, tetapi setelah diterapkan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai terjadi peningkatan pemahaman konsep.

Terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa tidak luput dari keaktifan dan kesungguhan siswa ketika melakukan proses pembelajaran baik diskusi kelompok maupun individu. Hal ini dapat dilihat dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan, dimana terdapat perubahan di setiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru dan siswa dari setiap siklus. Pada siklus I pertemuan ke-2 ada 15 jumlah aktivitas guru yang terlaksana 9 aktivitas dengan persentase 60% dan tidak terlaksana sebanyak 6 aktivitas dengan persentase 40%. Sedangkan pada siswa berjumlah 15 aktivitas dan yang terlaksana sebanyak 7 aktivitas dengan persentase 46,7% dan yang tidak terlaksana sebanyak 8 item aktivitas dengan persentase 53,3%. Pada siklus II pertemuan ke-2 observasi aktivitas guru yang terlaksana sebanyak 13 dengan persentase 86,7% dan 2 aktivitas tidak terlaksana dengan persentase 13,3%. Sedangkan observasi aktivitas siswa yang terlaksana sebanyak 12 item dengan persentase 80% dan 3 aktivitas tidak terlaksana dengan persentase 20%. Berdasarkan perbandingan dari hasil tindakan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini:

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan media permainan domino matematika materi pecahan senilai pada siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa sesuai dengan yang diharapkan yakni ≥ 75 yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Peningkatan pemahaman konsep siswa telah mencapai 85% maka penelitian ini dihentikan pada siklus II Pertemuan II.

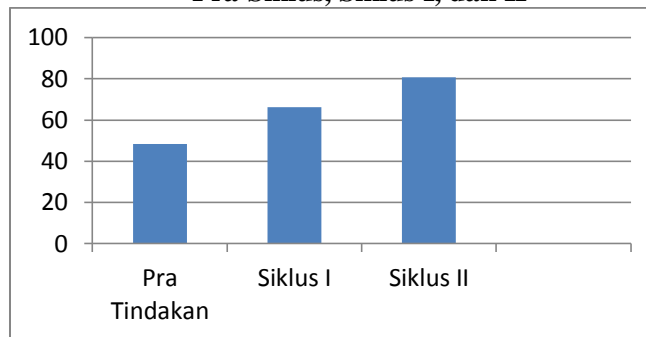
Tabel 4.10
Perbandingan Persentase Pra-Siklus, Siklus I dan II

Kategori	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	3	15	11	55	17	85
Tidak Tuntas	17	85	9	45	3	15
Rata-rata		48,5		66,3		80,7

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di UPTD SDN 04 Hajoran ditunjukkan persentase jumlah siswa yang mengikuti pra tindakan dengan kategori tuntas 3 (15%) sedangkan kategori yang tidak tuntas 17 (85%) dengan nilai rata-rata 48,5. Pada siklus I kategori tuntas 11 (55%) yang kategori tidak tuntas 9 (45%) dengan rata-rata 66,3 dan dapat dikatakan kondisi ini cukup baik di awal permulaan. Selanjutnya siklus II kategori tuntas 17 (85%) sedangkan kategori tidak tuntas 3 (15%) dengan rata-rata nilai 80,7. Siklus ke II ini mengalami peningkatan yang cukup memuaskan dikarenakan sudah melewati KKM 75%. Pada setiap siklus pemahaman

konsep siswa tentang materi pecahan senilai sudah signifikan meningkat, sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk diagram batang berikut ini:

Gambar 4.9
Hasil Pemahaman Konsep Siswa
Pra-Siklus, Siklus I, dan II



Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media dalam bentuk permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, sehingga siswa lebih aktif belajar, dan tumbuh rasa percaya diri serta semangat dalam kelompoknya saat belajar. Kekompakkan dan kerjasama terlihat pada saat melakukan permainan kartu domino pecahan dan menjawab dengan tepat dan benar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran, maka siswa harus berusaha sendiri, mengamati, menganalisis, membantu penelitian, dan sebagainya. Hasil penelitian ini membuktikan, bahwa bimbingan guru sangatlah membantu dan memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan semangat belajar serta pemahaman konsep siswa tentang pelajaran matematika. Berdasarkan uji hipotesis penelitian ini, yang telah dilakukan diperoleh peneliti sebagai kesimpulan bahwa: Terdapat peningkatan pemahaman konsep setelah digunakan media

permainan dalam bentuk kartu domino matematika pada materi pecahan senilai di kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran. Berdasarkan peningkatan untuk setiap siklus, upaya penggunaan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman konsep siswa.

Dari hasil-hasil penelitian ini, menurut analisa peneliti disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, selama proses pembelajaran berlangsung metode pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific* dengan menggunakan media permainan kartu domino matematika sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan terpusat pada guru. Siswa bisa belajar sambil bermain dalam belajar.

Kedua, penggunaan media permainan kartu domino dapat menjadi penunjang penyampaian materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Ketika pembagian kelompok dan pembagian kartu domino matematika yang sudah disediakan terlihat siswa tertarik dengan kartu domino matematika. Tidak hanya itu, siswa lebih fokus terhadap memecahkan permasalahan pada kartu tersebut sehingga proses diskusi kelompok dalam bentuk permainan kartu domino matematika ini berjalan dengan baik. Penggunaan media permainan kartu domino matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga kemampuan pemahaman konsep siswa juga meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan kartu domino matematika

pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

C. Keterbatasan Peneliti

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di UPTD SDN 04 Hajoran ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan media permainan dalam bentuk kartu domino matematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan senilai dengan subjek penelitian ini siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran.
2. Dalam penelitian ini siswa memiliki keterbatasan dalam proses pembelajaran antara lain kurang tertib dan masih takut dalam bertanya mengenai apa yang belum dipahami selama mengikuti proses pembelajaran.
3. Pada siklus I pertemuan I dan II ada beberapa siswa yang mengundurkan diri dari kelompoknya karena tidak sanggup mengikuti permainan sampai selesai.
4. Pelaksanaan permainan menggunakan media kartu domino matematika pada materi pecahan senilai membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga terkadang dalam bermain memakan jam istirahat siswa karena berhubung setelah jam pelajaran matematika istirahat pertama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa melalui penggunaan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran dengan rata-rata 48,5 pada tes awal dan kemudian 66,3 pada siklus I pertemuan ke-2 kemudian 80,7 pada siklus II pertemuan ke-2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IVA UPTD SDN 04 Hajoran dikatakan tuntas dengan melihat peningkatan pemahaman konsep pada tes awal, siklus I pertemuan II., dan siklus II pertemuan II. Dimana hasil pemahaman konsep matematika siswa pada tes awal yaitu 15% kemudian meningkat di siklus I pertemuan ke-2 menjadi 55% selanjutnya meningkat lagi pada siklus II pertemuan ke-2 menjadi 85%.

Sesuai dengan indikator tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM ≥ 75 dengan nilai rata-rata 80,7 dengan persentase pemahaman konsep siswa yaitu 85%. Dengan ini, pembelajaran matematika telah membangun dan mengembangkan pengetahuan siswa itu sendiri.

B. Saran

Atas dasar penelitian ini, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah diharapkan kedepannya mampu membawa UPTD SDN 04 Hajoran menjadi sekolah islam percoban.
2. Kepada pengawas diharapkan kedepannya mampu menciptakan guru-guru yang memiliki kompetensi yang lebih meningkat sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan.
3. Kepada Dinas pendidikan diharapkan mampu guru-guru yang aktif, profesional, dengan mengadakan segala upaya untuk membangun masyarakat sekolah yang bermutu dalam bidang pendidikan.
4. Kepada guru/wali kelas mata pelajaran matematika dapat menggunakan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan disajikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
5. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, menggunakan media permainan kartu domino matematika juga direkomendasikan untuk membantu guru dalam menumbuhkan percaya diri, menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi siswa dalam belajar.

6. Penelitian selanjutnya sangat direkomendasikan guru menentukan model ataupun media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.
7. Penelitian perlu dilakukan guna dijadikan masukan dan saran konstruktif demi kesempurnaan hasil penelitian ini di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Hasan Addry Padangsidempuan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Mawarni Bone. 2021. 'Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar', *Journal of Elementary Education Research*, 1:(1-8).<http://ejournal.iainmanado.ac.id/index.php/jeer/article/view/33/43>
- Ariana, Yeti Dkk, *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV A Sekolah Dasar*. Yogyakarta :Deepublish Publisher. <https://www.google.co.id/books/>
- Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2018, *Panduan Penulisan Skripsi*. Padangsidempuan : IAIN Padangsidempuan.
- Faruq, Dukan Jauhari. 2019. "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Pecahan, *Jurnal Auladuna*, p-ISSN : 2657-1269, e-ISSN : 2657-9523, 1 (2) : 88-91. <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/234/207>.
- Fauzan, Syafrilianto, dan Maulana Arafat Lubis,2020, *Microteaching di SD/MI*, Jakarta : KENCANA. <https://www.google.co.id/books/>
- Hendrawati, Yuyu dan Cici Kurniati, "Penerapan Model Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi gaya dan Pemanfaatannya", UPI, t.t, diakses 06 Maret 2022.
- Himawan, Candra dan Erni Kurniati, 2017, *Ringkasan Materi dan Latihan Soal Matematika*, BIP kelompok Gramedia. <https://www.google.co.id/books/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, *Senang Belajar Matematika Buku Guru*, Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembakuan.
- Lianingsih, Fitri dan Irma Nur Miyanti, 2019, *Super Modul Matematika SD/MI Kelas IV A, V, VI*, Jakarta : PT Grasindo. <https://www.google.co.id/books/>
- M, Jautar dan Sarman, *Cerdas Matematika untuk SD Kelas 6*, Ganecas. <https://www.google.co.id/books/>
- Mayangarum, Endang, 2020, *Arisan Di Kelas? Boleh Enggak Sih?*, Indonesia : Guepedia. <https://www.google.co.id/books/>
- Nazir, Moh, *Metode Penelitian*, 2017, Bogor : Ghalia Indonesia. <https://www.google.co.id/books/>

- Nurfadhillah, Septy dan 4A, 2021, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang *Media Pembelajaran*, Sukabumi : Cv Jejak. <https://www.google.co.id/books/>
- Oktrifiany, Erdhita, *Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar*, (Sukabumi : CV Jejak), 2021, hlm, 76. Nurul Widayanti, “perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV A dengan menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Realistik Mathematic Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Darul Hasani Kabupaten Bekasi.
- Rahayu, Yuyun dan Heni Pujiastuti, 2018. ‘ Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis siswa SMP pada Materi : Studi Kasus di SMP Negeri 1 Cibadak’, Pasundan *Journal of Research in Mathematic Learning and Education*, 3 (2), 2548-2297.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, 2016 “Metode Penelitian Pendidikan”, Mara Samin Lubis (ed.) Metode Penelitian Pendidikan Bandung : Cipta Pustaka Media.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan Bandung: Cipta Pustaka Media
- Rangkuti, Ahmad Nizar, 2016, Pendidikan Matematika Realistik, Bandung : Cipta Pustaka Media.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, 2019, *Pendidikan Matematika Realistik*, Bandung : Citra Pustaka Media.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Medan : PERDANA PUBLISHING.
- Ruqayyah, Siti dkk 2020, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*, Purwakarta : CV. Trea Jacta Pedagogie. <https://www.google.co.id/books/>
- Sari, Dwi Novita Putri Juwita, 2019. ‘Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan di SDIT Deli Isani Tanjung Morawa’, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8 (2):2580-0450. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/6331/2733>
- Setiawan, Yasa Umami, Indri Asih VIV Ai Yandari dan Aan Subhah Pamungkas, 2020. ‘Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV A Sekolah Dasar’, *Jurnal*

Keilmuan dan Kependidikan Dasar, p-ISSN; 2086-1362, e-ISSN; 2623-2685 12. (1). <http://103.20.188.221/index.php/primary/article/view/2706/1930>

Shintya, Ega, Agus Jaenudin, dan Sutarman, 2022, 'Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021, *jurnal pendidikan matematika sebelas april*, 1, (1) :24-25.

<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>

Siregar, Nur Fauziah. 2021. Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. *Jurnal Cendilia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2) : 1921.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.635>

Subakti, Hani, dkk, 2022, *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Secara Teoretis dan Praktis*, Yayasan Kita Menulis.

<https://www.google.co.id/books/>

Sumiharsono, M. Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, 2017, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur : CV PUSTAKA ABADI. <https://www.google.co.id/books/>

Sundayana, Rotina, 2018, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung : ALFABETA. <https://www.google.co.id/books/>

Wijayanti, Risma Yunita, "Pemahaman Konsep Pecahan dengan Kartu Domino pada kelas III SDN Siduadi 1", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22*, tahun ke 2018, hlm 2

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama : Sopiah Rambe
NIM : 1820500119
Tempat/tanggal Lahir : Hajoran juli, 18 Juli 1999
E-mail/No. Hp : Sopiahrambe8@gmail.com/ 082369324965
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 1 dari 4 bersaudara
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Hajoran julu, Desa hajoran kec.Sungai Kanan

2. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Kamaluddin Rambe
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Derliana Lubis
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Hajoran julu, Desa Hajoran

3. Riwayat Pendidikan

SD : UPTD SDN 04 HAJORAN
SLTP : P.P Tarbiyah Islamiyah Hajoran
SLTA : MAN 1 Labusel

Lampiran 1
Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN
Kelas/ Semester : IV/I
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran islam yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun. Peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
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, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlakul karimah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Menjelaskan pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	3.1.1. Mengemukakan arti dari pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret 3.1.2. Menentukan pecahan senilai dengan gambar dan model konkret 3.1.3 Menyebutkan pecahan senilai dengan gambar dan model konkret
4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Menyelesaikan masalah pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami arti pecahan senilai dan mengetahui nilai-nilai pecahan dengan baik
2. Siswa mampu menentukan pecahan senilai dengan mengamati gambar dan model konkret secara teliti
3. Siswa mampu menyebutkan pecahan-pecahan senilai dengan benar

4. Siswa mampu menyelesaikan masalah pecahan senilai dengan benar

D. MATERI

A. Pecahan Senilai

Pecahan merupakan salah satu bilangan yang memiliki bentuk unik. Pecahan ditulis dengan menggunakan 2 bilangan yang disusun vertikal atau atas bawah dengan tanda batas di tengahnya. Bagian atas disebut “pembilang”, bagian tengahnya disebut “per” dan bagian bawah disebut “penyebut”.

Pecahan senilai adalah pecahan yang di tuliskan dalam bentuk berbeda tetapi mempunyai nilai yang sama.

Perhatikan kedua gambar berikut ini !



Gambar 1



Gambar 2

Gambar 1 menunjukkan pecahan $\frac{2}{4}$ sedangkan gambar 2 menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$. Perhatikan juga bahwa bagian besar daerah yang diwarnai pada kedua gambar tersebut sama. Oleh karena itu, $\frac{2}{4}$ dan $\frac{1}{2}$ disebut pecahan senilai.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

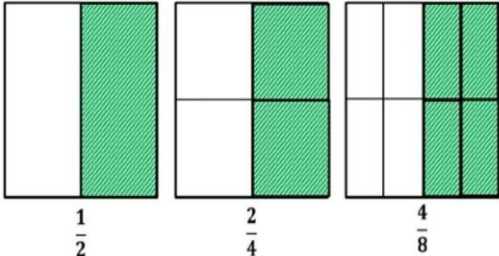
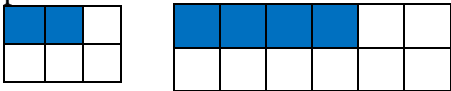
Metode : Pengamatan, Penguasaan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek.

Media : Kartu Domino Matematika

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-I


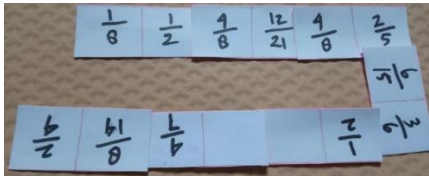
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.2. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa.3. Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan.4. Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa.5. Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya.	10 menit

	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
Kegiatan Inti	A. Mengamati 1. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai materi pecahan senilai menggunakan gambar <div style="text-align: center;">  <p style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> $\frac{1}{2}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{8}$ </p> </div>	10 menit
	2. Guru menjelaskan cara menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan senilai. B. Menanya 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan 2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami tentang pecahan senilai 3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa	10 Menit
	C. Mencoba 1. Guru memberikan soal latihan mengenai pecahan senilai 1. Perhatikan kedua gambar berikut, coba Anda jelaskan kaitan antara kedua gambar tersebut terhadap pecahan! <div style="text-align: center;">  </div>	20 Menit
	2. Ibu mempunyai kue yang dipotong sebanyak 8 bagian 3 bagian ibu berikan kepada nenek. Jika ibu memberikan nenek roti sebanyak 16 bagian. Berapakah roti yang dipotong ibu? 3. Ibu mempunyai kue yang dipotong sebanyak 8 bagian 3 bagian ibu berikan kepada nenek. Jika ibu memberikan nenek roti sebanyak	

	<p>16 bagian. Berapakah roti yang dipotong ibu?</p> <p>D. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdiskusi tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media kartu domino 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media kartu domino 3. Guru memberi pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada penjelasan siswa 4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang pecahan senilai 5. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang penyelesaian soal latihan tersebut 2. Siswa menyampaikan manfaat belajar pecahan secara lisan di depan teman dan gurunya. 	<p>10 Menit</p> <p>5 Menit</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai. 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak. 4. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam penutup. 	5 menit

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa. 3. Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang 	10 menit

	<p>relevan.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa. Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk memperhatikan media kartu domino yang telah disiapkan.   <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi pecahan senilai dengan menggunakan media kartu domino. 	5 menit
	<p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diajarkan Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami Guru menjelaskan pertanyaan siswa <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang per kelompok Guru mengawasi siswa dalam melakukan permainan kartu domino. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang menang dalam permainan menggunakan kartu domino matematika. Guru memberikan tes tentang pemahaman konsep pecahan senilai pada siswa. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media 	10 Menit
		25 menit

	<p>kartu domino</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media kartu domino 3. Guru memberi pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada penjelasan siswa 4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang pecahan senilai 	5 Menit
	<p>D. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok maju secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas 2. Guru dan siswa memeriksa bersama soal latihan yang dikerjakan oleh siswa 3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menyelesaikan latihan soal dengan benar 	15 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai 2. Guru memotivasi siswa agar semakin tekun mengulang pelajaran di rumah 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak 4. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam penutup 	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku pedoman guru dan buku siswa Senang Belajar Matematika (Senang Belajar Matematika / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan edisi revisi, Jakarta 2018).
2. Kamus matematika yang relevan.
3. Media kartu domino pecahan matematika.
4. Benda-benda yang ada disekitar sekolah seperti benda yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian sama seperti kertas, buah-buahan, tali dan sebagainya.

H. Penilaian

1. Teknik penilaian : Tertulis
2. Instrumen Penilaian : Latihan Soal

Mengetahui
Hajoran Julu, Oktober 2022

Guru Wali Kelas

Peneliti

Awan S.Pd

Sopiah Rambe
NIM. 1820500119

Kepala Sekolah

Pangoluan Harahap, S.Pd.
NIP. 1969 0711 198909 1 001

Lampira 2

Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN
Kelas/ Semester : IV/I
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2JP)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran islam yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun. Peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
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, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlakul karimah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Menjelaskan pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	3.1.1. Mengemukakan arti dari pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret 3.1.2. Menentukan pecahan senilai dengan gambar dan model konkret 3.1.3 Menyebutkan pecahan senilai dengan gambar dan model konkret
4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Menyelesaikan masalah pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur pecahan.
2. Siswa mampu memahami arti pecahan senilai dan mengetahui nilai-nilai pecahan.
3. Siswa mampu menjelaskan yang termasuk pecahan senilai.
4. Siswa mampu mengenal bentuk pecahan.
5. Siswa mampu mengetahui pecahan mana saja yang senilai.

A. MATERI

B. Menentukan pecahan senilai dengan membagi atau mengalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama

Cara untuk menentukan pecahan senilai adalah dengan cara mengalikan atau membagi bilangan pecahan tersebut.

Perhatikan uraian berikut ini:

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4} \quad \frac{1}{2} = \frac{1 \times 4}{2 \times 4} = \frac{4}{8}$$
$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6} \quad \frac{1}{2} = \frac{1 \times 6}{2 \times 6} = \frac{6}{12}$$

Dari uraian diatas, dapat dikatakan bahwa pecahan yang senilai dapat di peroleh jika pembilang dan penyebut dari suatu pecahan dikalikan dengan bilangan yang sama.

B. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

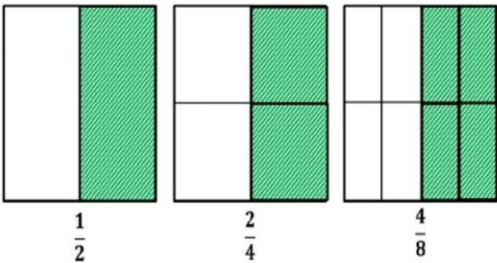
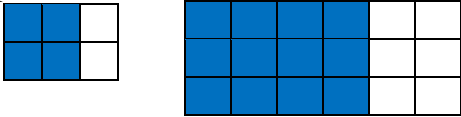
Metode : Pengamatan, Penguasaan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek.

Media : Kartu Domino

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

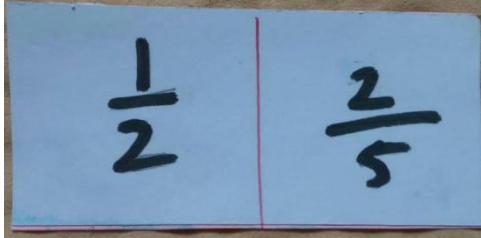
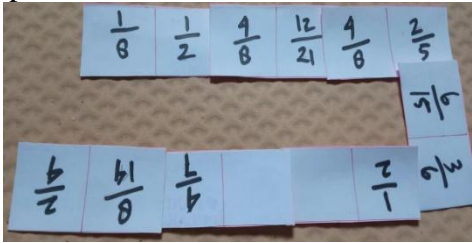
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.2. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa.3. Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan.4. Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menembah konsentrasi siswa.5. Guru mengulas kembali materi yang	10 menit

	disampaikan sebelumnya. 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
Kegiatan Inti	A. Mengamati 1. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai pecahan senilai  <p style="text-align: center;">$\frac{1}{2}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{8}$</p>	10 menit
	2. Siswa menjelaskan permasalahan berikut. B. Menanya 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. 5. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami tentang pecahan senilai 6. Guru menjelaskan pertanyaan siswa.	10 Menit
	C. Mencoba 1. Guru memberikan soal latihan mengenai pecahan senilai a. Perhatikan kedua gambar berikut, coba anda jelaskan kaitan antara kedua gambar tersebut terhadap pecahan! 	20 Menit
	b. Lina mempunyai coklat batang yang dipotong sebanyak 5 bagian, 2 bagian dimakan adik Lina. Jika coklat batang tersebut dipotong sebanyak 15 bagian maka, berapa bagian coklat yang dimakan adik Lina? c. Menurut anda apakah $\frac{2}{3}$ senilai dengan $\frac{6}{9}$? 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan	

	<p>soal latihan secara individu.</p> <p>D. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang pecahan senilai 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang penyelesaian pecahan senilai dengan bimbingan guru. 3. Guru memberi pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa. 4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang pecahan senilai. <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang penyelesaian pecahan senilai. 2. Siswa menyampaikan manfaat belajar pecahan dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. 	<p>10 Menit</p> <p>5 Menit</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai. 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak. 4. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam penutup. 	5 menit

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa terkait kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa. 3. Guru mengajak siswa berdinamika dengan tepuk tangan kompak dan lagu yang relevan. 4. Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa. 5. Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya. 	10 menit

	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
Kegiatan Inti	A. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan media kartu domino yang telah disiapkan.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media yang telah disiapkan. 3. Guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan media kartu domino kepada siswa. 	10 menit
	B. Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang media yang telah dijelaskan oleh guru. 2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami tentang media yang akan digunakan 3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa tentang media kartu domino. 	10 Menit
	C. Mencoba <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang per kelompok 2. Guru mengawasi siswa dalam melakukan permainan kartu domino 3. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang menang dalam permainan menggunakan kartu domino. 4. Guru memberikan beberapa tes tentang pemahaman konsep pecahan senilai pada 	25 Menit

	<p>siswa.</p> <p>D. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang media yang akan digunakan 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka tentang media kartu domino yang akan digunakan. 3. Guru memberi pbenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa. 4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang pecahan senilai. <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tes pemahaman konsep pecahan kepada guru. 2. Guru dan siswa memeriksa bersama tes yang dikerjakan oleh siswa secara individu. 	<p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai. 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak. 4. Guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam penutup. 	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku pedoman guru dan buku siswa Senang Belajar Matematika (Senang Belajar Matematika / Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan edisi revisi, Jakarta 2018.
2. Kamus matemartika yang relevan.
3. Media kartu domino pecahan matematika.
4. Benda-benda yang ada disekitar sekolah seperti benda yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian sama seperti kertas, buah-buahan, tali dan sebagainya.

H. Penilaian

1. Teknik penilaian : Tertulis
2. Instrumen Penilaian : Soal-soal tes

Mengetahui
Hajoran Julu, Oktober 2022

Guru Wali Kelas

Peneliti

Awan S.Pd

Sopiah Rambe
NIM. 1820500119

Kepala Sekolah

Pangoluan Harahap, S.Pd.
NIP. 1969 0711 198909 1 001

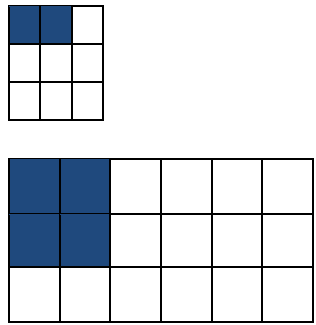

LAMPIRAN 3

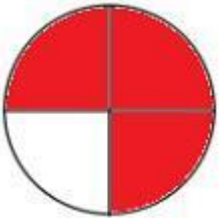
TABEL KISI-KISI PEMAHAMN KONSEP SISWA SIKLUS I

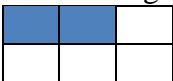
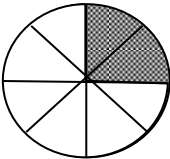
Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester :IV / I

Pokok Bahasan : Pecahan Senilai

KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR SOAL	NOMOR SOAL	SOAL	KUNCI JAWABAN	SKOR SOAL
1. Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model kongkret	Pecahan Senilai	Menyatakan ulang konsep pecahan	1	Perhatikan kedua gambar berikut, coba Anda jelaskan kaitan antara kedua gambar tersebut terhadap pecahan! 	Kedua gambar tersebut adalah pecahan senilai yaitu $\frac{2}{9}$ dan $\frac{4}{18}$, dimana penyebut dan pembilang sama-sama dikali 2. $\frac{2 \times 2}{9 \times 2}$ $= \frac{4}{18}$ 	4

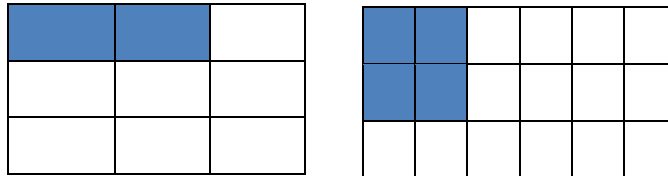
2. Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model kongkret			2	Buatlah dua buah gambar yang berbeda dari pecahan $\frac{3}{4}$!	 <p>Ket : bagian mana pun yang diarsir 4 bagian adalah benar.</p>	4
		Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representase matematika	3	Ani mempunyai kue bolu yang dipotong sebanyak 7 bagian, 4 bagian dari bolu tersebut diberikan kepada Lina. Jika bolu tersebut dipotong sebanyak 21 bagian, maka berapakah bagian yang diberikan kepada Lina?	$\frac{4}{7} = \frac{12}{21}$	4
			4	Ibu mempunyai pizza yang dipotong sebanyak 6 bagian 3 bagian ibu berikan kepada nenek. Jika ibu memberikan nenek pizza sebanyak 18 bagian. Berapakah pizza yang dipotong ibu?	$\frac{3}{6} = \frac{18}{36}$	4

		<p>Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh</p>	<p>5</p>	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p>   <p>Menurut Anda, apakah kedua pecahan di atas merupakan pecahan senilai?</p> <p>Menurut Anda, apakah pecahan $\frac{4}{7}$ senilai dengan $\frac{8}{14}$?</p>	<p>$\frac{2}{6}$ dan $\frac{2}{8}$ bukan merupakan pecahan senilai karena perbandingan pembilang dengan penyebutnya tidak sama.</p> <p>$\frac{4}{7}$ senilai dengan $\frac{8}{14}$ karena perbandingan pembilang dan penyebut sama. Karena sama-sama dapat dikali 2 baik pembilang maupun penyebut.</p> $\frac{4 \times 2}{7 \times 2} = \frac{8}{14}$	<p>4</p> <p>4</p>
--	--	---	----------	---	---	----------------------

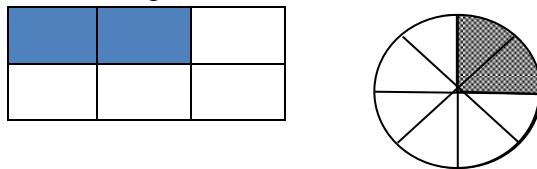
Lampiran 5

SOAL TES PEMAHAMAN KONSEP SIKLUS I

1. Perhatikan kedua gambar berikut, coba Anda jelaskan kaitan antara kedua gambar tersebut terhadap pecahan!



2. Buatlah dua buah gambar yang berbeda dari pecahan $\frac{3}{4}$!
3. Ani mempunyai kue bolu yang dipotong sebanyak 7 bagian, 4 bagian dari bolu tersebut diberikan kepada Lina. Jika bolu tersebut dipotong sebanyak 21 bagian, maka berapakah bagian yang diberikan kepada Lina?
4. Ibu mempunyai pizza yang dipotong sebanyak 6 bagian 3 bagian ibu berikan kepada nenek. Jika ibu memberikan nenek pizza sebanyak 18 bagian. Berapakah pizza yang dipotong ibu?
5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Menurut Anda, apakah kedua pecahan di atas merupakan pecahan senilai?

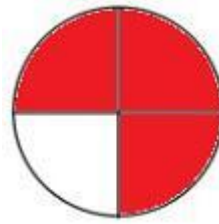
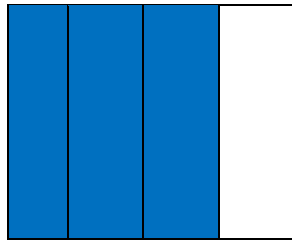
6. Menurut Anda, apakah pecahan $\frac{4}{7}$ senilai dengan $\frac{8}{14}$?

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN SOAL TES PEMAHAMAN KONSEP SIKLUS I

1. Kedua gambar tersebut adalah pecahan senilai yaitu $\frac{2}{3}$ dan $\frac{4}{6}$, dimana penyebut dan pembilang sama-sama dikali 2. $\frac{2 \times 2}{3 \times 2} = \frac{4}{6}$

2.



Ket : bagian manapun yang diarsir selagi yang diarsir 4 bagian adalah benar.

3. $\frac{4 \times 3}{7 \times 3} = \frac{12}{21}$

4. $\frac{3 \times 6}{6 \times 6} = \frac{18}{36}$

5. $\frac{2}{6}$ dan $\frac{2}{8}$ bukan merupakan pecahan senilai karna perbandingan pembilang dengan penyebutnya tidak sama.

6. $\frac{4}{7}$ senilai dengan $\frac{8}{14}$ karena perbandingan pembilang dan penyebut sama.

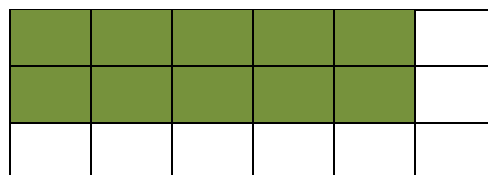
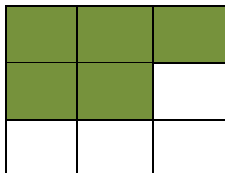
Karna sama-sama dapat dikali 2 baik pembilang maupun penyebut.

$$\frac{4 \times 2}{7 \times 2} = \frac{8}{14}$$

Lampiran 5

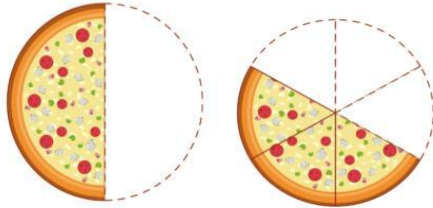
SOAL TES PEMAHAMAN KONSEP SIKLUA II

1. Perhatikan kedua gambar bentuk berikut, coba anda jelaskan kaitan antara kedua gambar tersebut terhadap pecahan!



2. Buatlah dua buah gambar yang berbeda dari pecahan $\frac{5}{8}$
3. Agus mempunyai kue bolu sebanyak 9 bagian. 5 bagian dari bolu tersebut diberikan kepada Doni. Jika bolu tersebut dipotong sebanyak 27, maka berapakah bagian yang diberikan kepada Doni?
4. Kakak mempunyai pizza yang dipotong sebanyak 8 bagian, 3 bagian Kakak berikan kepada Ayah. Jika Kakak memberi Ayah pizza sebanyak 16 bagian, berapakah pizza yang dipotong Kakak?

- Menurut Anda, apakah pecahan $\frac{5}{9}$ senilai dengan $\frac{8}{18}$?
- Perhatikan gambar pizza di bawah ini!



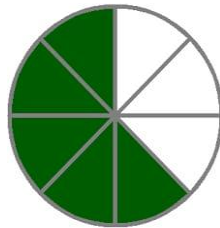
Menurut Anda, apakah kedua gambar di atas merupakan pecahan senilai?

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN SOAL TES PEMAHAMAN KONSEP SIKLUS II

- Kedua gambar tersebut adalah pecahan senilai yaitu $\frac{5}{9}$ dan $\frac{10}{18}$, dimana penyebut dan pembilang sama-sama dikali 2. $\frac{5 \times 2}{9 \times 2} = \frac{10}{18}$

2.



Ket : bagian manapun yang diarsir selagi yang diarsir 4 bagian adalah benar.

- $\frac{5 \times 3}{9 \times 3} = \frac{15}{27}$
- $\frac{3 \times 2}{8 \times 2} = \frac{6}{16}$
- $\frac{5}{9}$ dan $\frac{8}{18}$ bukan merupakan pecahan senilai karna perbandingan pembilang dengan penyebutnya tidak sama.
- $\frac{1}{2}$ dan $\frac{3}{6}$ adalah bentuk pecahan senilai karena perbandingan pembilang dan penyebut sama. Yaitu sama-sama dikali 3. $\frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$

LEMBARAN VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : IV / I
Pokok Bahasan : Pecahan Senilai
Nama Validator : Khotna Sofiyah, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya ibu memberikaan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian ibu
3. Untuk revisi, ibu dapat langsung, menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid 3 = Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Format Butir Soal				
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				
	➤ Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	➤ Kejelasan rumusan indikator				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	➤ Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				

	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah bahasa indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	➤ Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
6.	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

- A. 80-100
- B. 70-79
- C. 60-69
- D. 50-59

Keterangan :

- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidimpuan, Oktober 2022
Validator,

Khotna Sofiyah, M.Pd
NIDN. 2017119203

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khotna Sofiyah, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap test penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Menggunakan Media Permainan Domino Matematika pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 04 HAJORAN”**

Yang disusun oleh:

Nama : Sopiah Rambe

Nim : 1820500119

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki soal yang sudah dikoreksi
2. Menyesuaikan soal dengan tema pelajaran

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, Oktober 2022

Validator,

Khotna Sofiyah, M.Pd
NIDN. 2017119203

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN
 Mata Pelajaran : MATEMATIKA
 Kelas Semester : IV/I (Satu)
 Pokok Bahasan : Pecahan Senilai
 Nama Validator : Khotna Sofiyah, M.Pd
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohonkan Ibu memberikan ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid
 2 = Kurang Valid
 3 = Valid
 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Format RPP				
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				
	➤ Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	➤ Kejelasan rumusan indikator				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang				

	disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	➤ Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah bahasa indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	➤ Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
6.	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

- A. 80-100
- B. 70-79
- C. 60-69
- D. 50-59

Keterangan :

- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Belum dapat digunakan

Catatan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidempuan, Oktober 2022
Validator,

Khotna Sofiyah, M.Pd
NIDN. 2017119203

	diskusi	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	11	√	
11.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	7		√	
12.	Siswa mampu membuat kesimpulan	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5		√	
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	7		√	
14.	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	8		√	
15.	Siswa melaksanakan tindak lanjut	1		1	0	1		0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	11	√		
Jumlah seluruh aktivitas : 15																									
Jumlah aktivitas yang terlaksana : 5																									
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana : 33%																									
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana : 10																									
Persentase aktivitas siswa yang tidak terlaksana : 66%																									

Hajoran Julu, Desember 2021

Awan S.Pd

Lampiran 9

LEMBAR AWAL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menyimak informasi tentang materi dan media pembelajaran	✓	
2	Menerima pembelajaran		✓
3	Menanggapi pertanyaan guru dengan tertib		
4	Tertib saat pembelajaran kelompok		✓
5	Tertib menyimak cara mengerjakan soal	✓	
6	Berani bertanya tentang hal yang belum dipahami		✓
7	Semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi		✓
8	Alat dan bahan dapat digunakan sesuai petunjuk dari buku	✓	
9	Permasalahan diselesaikan dengan cara yang berbeda-beda		✓
10	Melakukan prestasi hasil diskusi	✓	
11	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif		✓
12	Siswa berani membuat kesimpulan		✓
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun		✓
14	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan senilai dalam kehidupan sehari-hari		
15	Siswa melaksanakan tindakan lanjutan	✓	
Jumlah seluruh aktivitas = 15			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 5			
Persentase aktivitas yang terlaksana = 33%			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 10			
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana = 66%			

Hajoran Juli, Desember 2021

Awan S.Pd

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN

Kelas/Waktu : IVA/ 2JP

Tanggal : 25 Oktober 2022

Siklus I : Pertemuan I

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menginformasikan model dan materi pembelajaran	✓	
2	Mengkondisikan siswa		✓
3	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	✓	
4	Memberikan masalah kontekstual		✓
5	membagikan siswa dalam bentuk kelompok	✓	
6	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi/bertanya	✓	
7	Memantau/membimbing diskusi kelompok		✓
8	Memotivasi siswa untuk berani menjawab		✓
9	Memberi kesempatan pada siswa untuk maju ke depan kelas		✓
10	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib	✓	
11	Memadu siswa membuat kesimpulan	✓	
12	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa		✓
13	Memberi penghargaan pada siswa		✓
14	Memberi motivasi pada siswa		✓
15	Memberi tindakan lanjutan	✓	
Jumlah seluruh aktivitas = 15			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 7			
Persentase aktivitas yang terlaksana = 47%			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 8			
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana = 53%			

Hajoran Julu, Oktober 2022

Awan S.Pd

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN

Kelas/Waktu : IVA/ 2JP

Tanggal : 01 November 2022

Siklus I : Pertemuan II

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menginformasikan model dan materi pembelajaran	✓	
2	Mengkondisikan siswa		✓
3	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	✓	
4	Memberikan masalah kontekstual		✓
5	membagikan siswa dalam bentuk kelompok	✓	
6	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi/bertanya	✓	
7	Memantau/membimbing diskusi kelompok		✓
8	Memotivasi siswa untuk berani menjawab	✓	
9	Memberi kesempatan pada siswa untuk maju ke depan kelas		✓
10	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib	✓	
11	Memadu siswa membuat kesimpulan	✓	
12	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa		
13	Memberi penghargaan pada siswa	✓	✓
14	Memberi motivasi pada siswa		✓
15	Memberi tindakan lanjutan	✓	
Jumlah seluruh aktivitas = 15			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 9			
Persentase aktivitas yang terlaksana = 60%			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 6			
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana = 40%			

Hajoran Julu, November 2022

Awan S.Pd

Lampiran 12

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN

Kelas/Waktu : IVA/2JP

Tanggal : 08 November 2022

Siklus II : Pertemuan I

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menginformasikan media dan materi pembelajaran	✓	
2	Mengkondisikan siswa		✓
3	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	✓	
4	Memberikan masalah kontekstual	✓	
5	membagikan siswa dalam bentuk kelompok	✓	
6	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi/bertanya	✓	
7	Memantau/membimbing diskusi kelompok	✓	
8	Memotivasi siswa untuk berani menjawab	✓	
9	Memberi kesempatan pada siswa untuk maju ke depan kelas	✓	
10	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib		✓
11	Memadu siswa membuat kesimpulan	✓	
12	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa		✓
13	Memberi penghargaan pada siswa	✓	
14	Memberi motivasi pada siswa		✓
15	Memberi tindakan lanjutan	✓	
Jumlah seluruh aktivitas = 15			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 11			
Persentase aktivitas yang terlaksana = 73% %			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 4			
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana = 17%			

Hajoran Julu, November 2022

Awan S.Pd

Lampiran 13

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 04 HAJORAN

Kelas/Waktu : IVA/2JP

Tanggal : 15 November 2022

Siklus II : Pertemuan II

Berikan penilaian dengan menuliskan (✓) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Menginformasikan media dan materi pembelajaran	✓	
2	Mengkondisikan siswa		✓
3	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	✓	
4	Memberikan masalah kontekstual	✓	
5	membagikan siswa dalam bentuk kelompok	✓	
6	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi/bertanya	✓	
7	Memantau/membimbing diskusi kelompok	✓	
8	Memotivasi siswa untuk berani menjawab	✓	
9	Memberi kesempatan pada siswa untuk maju ke depan kelas	✓	
10	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib		✓
11	Memadu siswa membuat kesimpulan	✓	
12	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa	✓	
13	Memberi penghargaan pada siswa	✓	
14	Memberi motivasi pada siswa	✓	
15	Memberi tindakan lanjutan	✓	
Jumlah seluruh aktivitas = 15			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 13			
Persentase aktivitas yang terlaksana = 86,7%			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 2			
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana = 13,3%			

Hajoran Julu, Oktober 2022

Awan, S.Pd

Lampiran 18

Hasil Tes Awal Pemahaman Konsep

No.	Nama	Skor Soal										Total	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	S1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	50	Tidak Paham
2.	S2	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Paham
3.	S3	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	40	Tidak Paham
4.	S4	0	1	1	0	1	0	0	1		0	5	50	Tidak Paham
5.	S5	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Paham
6.	S6	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	30	Tidak Paham
7.	S7	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	5	50	Tidak Paham
8.	S8	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Paham
9.	S9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80	Paham
10.	S10	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	4	40	Tidak Paham
11.	S11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30	Tidak Paham
12.	S12	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5	50	Tidak Paham
13.	S13	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	40	Tidak Paham
14.	S14	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Paham
15.	S15	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6	60	Tidak Paham
16.	S16	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	40	Tidak Paham
17.	S17	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	5	50	Tidak Paham
18.	S18	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	20	Tidak Paham
19.	S19	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5	50	Tidak Paham
20.	S20	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Paham
Jumlah seluruh nilai : 970														
Nilai rata-rata kelas : 48,5														
Siswa yang tuntas : 3														
Persentase siswa yang tuntas : 15%														
Siswa yang tidak tuntas : 17														
Persentase siswa yang tidak tuntas : 85%														

Lampiran 19

Nilai Pemahaman Konsep Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Skor Soal						Total	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
21.	S1	2	4	4	4	3	3	20	83	Paham
22.	S2	2	4	3	4	3	3	18	75	Paham
23.	S3	3	4	4	4	2	3	20	83	Paham

24.	S4	1	2	3	2	2	1	11	46	Tidak Paham
25.	S5	3	3	4	4	3	3	20	83	Paham
26.	S6	2	2	3	4	3	4	18	75	Paham
27.	S7	2	3	4	4	3	2	18	75	Paham
28.	S8	2	1	3	2	1	2	11	46	Tidak Paham
29.	S9	3	2	4	3	3	3	18	75	Paham
30.	S10	2	3	3	3	2	3	16	67	Tidak Paham
31.	S11	2	2	3	3	2	2	14	58	Tidak Paham
32.	S12	1	2	2	2	1	1	9	37	Tidak Paham
33.	S13	3	4	3	4	2	3	19	79	Paham
34.	S14	3	3	3	3	3	3	18	75	Paham
35.	S15	2	4	3	4	2	2	17	71	Tidak Paham
36.	S16	1	1	2	2	1	1	8	33	Tidak Paham
37.	S17	2	3	2	3	2	2	14	58	Tidak Paham
38.	S18	3	4	4	3	3	2	19	79	Paham
39.	S19	2	2	3	3	1	2	13	54	Tidak Paham
40.	S20	3	3	4	4	2	2	18	75	Paham
Jumlah seluruh nilai : 1.327										
Nilai rata-rata kelas : 66,3										
Siswa yang tuntas : 11										
Persentase siswa yang tuntas : 55%										
Siswa yang tidak tuntas : 9										
Persentase siswa yang tidak tuntas : 45%										

Lampiran 20

Nilai Pemahaman Konsep Siswa Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Skor Soal						Total	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6			
41.	S1	2	4	4	4	3	4	21	87	Paham
42.	S2	3	4	4	3	3	2	19	79	Paham
43.	S3	3	4	4	4	3	4	22	92	Paham
44.	S4	3	3	4	4	3	2	19	79	Paham
45.	S5	3	4	4	4	4	4	23	96	Paham
46.	S6	3	4	3	4	3	3	21	87	Paham
47.	S7	3	4	3	4	3	3	20	83	Paham
48.	S8	3	3	4	3	4	4	21	87	Paham
49.	S9	3	4	4	4	3	3	20	83	Paham
50.	S10	2	4	3	4	3	3	19	79	Paham
51.	S11	2	3	2	2	2	3	14	58	Tidak Paham
52.	S12	2	3	1	2	2	2	12	50	Tidak Paham
53.	S13	4	3	4	3	3	4	21	87	Paham
54.	S14	3	4	4	4	3	4	22	92	Paham

55.	S15	2	4	3	3	3	3	18	75	Paham
56.	S16	3	2	2	2	2	2	13	54	Tidak Paham
57.	S17	3	4	4	4	2	4	21	87	Paham
58.	S18	4	3	4	4	4	3	22	92	Paham
59.	S19	2	3	4	4	3	2	18	75	Paham
60.	S20	3	3	4	4	4	4	22	92	Paham
Jumlah seluruh nilai : 1.614										
Nilai rata-rata kelas : 80,7										
Siswa yang tuntas : 17										
Persentase siswa yang tuntas : 85%										
Siswa yang tidak tuntas : 3										
Persentase siswa yang tidak tuntas : 15%										

Lampiran 14

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Aspek yang Diamati	Skor Siswa																				Total	Penilaian	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		Ya	Tidak
1.	Menyimak informasi tentang materi dan media pembelajaran.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	√	
2.	Menerima pembelajaran	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	8		√
3.	Menganggapi pertanyaan guru dengan tertib	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	11	√	
4.	Tertib saat pembelajaran kelompok	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	7		√
5.	Tertib menyimak cara mengerjakan soal	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	13	√	
6.	Berani bertanya tentang hal yang belum dipahami	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5		√
7.	Semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7		√
8.	Pemahaman konsep siswa dalam menggunakan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai.	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	√	
9.	Permasalahan diselesaikan dengan cara berbeda-beda	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5		√

10.	Melakukan persentasi hasil diskusi	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	√	
11.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	7		√
12.	Siswa mampu membuat kesimpulan	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5		√
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	7		√
14.	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11	√	
15.	Siswa melaksanakan tindak lanjut	1		1	1	1		1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	√	
Jumlah seluruh aktivitas : 15																								
Jumlah aktivitas yang terlaksana : 7																								
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana : 47%																								
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana : 8																								
Persentase aktivitas siswa yang tidak terlaksana : 53%																								

Hajoran Julu, Oktober 2022

Awan S.Pd

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Aspek yang Diamati	Skor Siswa																				Total	Penilaian	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		Ya	Tidak
1.	Menyimak informasi tentang materi dan media pembelajaran.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14	√	
2.	Menerima pembelajaran	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	12	√	
3.	Menganggapi pertanyaan guru dengan tertib	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	13	√	
4.	Tertib saat pembelajaran kelompok	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	8		√
5.	Tertib menyimak cara mengerjakan soal	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	14	√	
6.	Berani bertanya tentang hal yang belum dipahami	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7		√
7.	Semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	8		√
8.	Pemahaman konsep siswa dalam menggunakan media permainan kartu domino matematika pada materi pecahan senilai.	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	√	
9.	Permasalahan diselesaikan dengan cara berbeda-beda	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7		√

10.	Melakukan persentasi hasil diskusi	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	√	
11.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	8		√
12.	Siswa mampu membuat kesimpulan	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	6		√
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	11	√	
14.	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	√	
15.	Siswa melaksanakan tindak lanjut	1	1	1	1	1		1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	√	
Jumlah seluruh aktivitas : 15																								
Jumlah aktivitas yang terlaksana : 9																								
Persentase aktivitas yang terlaksana : 60%																								
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana : 6																								
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana : 40%																								

Hajoran Julu, November 2022

Awan S.Pd

	diskusi	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	√	
11.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	9		√	
12.	Siswa mampu membuat kesimpulan	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	6		√	
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16	√		
14.	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	√		
15.	Siswa melaksanakan tindak lanjut	1	1	1	1	1		1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	√		
Jumlah seluruh aktivitas : 15																									
Jumlah aktivitas yang terlaksana : 10																									
Persentase aktivitas yang terlaksana : 67%																									
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana : 5																									
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana : 33%																									

Hajoran Julu, November 2022

Awan S.

	diskusi	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	√	
11.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	9		√	
12.	Siswa mampu membuat kesimpulan	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	11	√		
13	Siswa menyimak informasi dari kesimpulan yang telah disusun	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	√			
14.	Siswa bersemangat belajar matematika dalam materi pecahan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	√		
15.	Siswa melaksanakan tindak lanjut	1	1	1	1	1		1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	√		
Jumlah seluruh aktivitas : 15																									
Jumlah aktivitas yang terlaksana : 12																									
Persentase aktivitas yang terlaksana : 80%																									
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana : 3																									
Persentase aktivitas yang tidak terlaksana : 20%																									

Hajoran Julu, November 2022

Awan S.Pd

Lampiran 21

DOKUMENTASI











