

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN PECAHAN SENILAI MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO

Suwasi'ah

SD Negeri 3 Toyomarto

suwasiahbudiono@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan kemampuan menentukan pecahan senilai pada siswa SD dengan menggunakan media permainan kartu domino. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan perubahan kemampuan siswa yang lebih baik. Pada kegiatan prasiklus diketahui bahwa masih banyak siswa belum memahami maksud dari pecahan senilai. Setelah diberikan media kartu domino dan contoh, peningkatan kemampuan mulai ditunjukkan pada pembelajaran siklus satu. Empat anak dari seluruh siswa sudah mulai mampu menentukan pecahan senilai. Hal tersebut kembali berulang bahkan mengalami peningkatan pada pembelajaran siklus dua. Hampir tiga perempat bagian siswa di kelas IV sudah mampu menentukan pecahan senilai, sedangkan sisanya mencapai batas KKM. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media kartu domino bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan menentukan pecahan senilai pada siswa SD.

Kata kunci: pecahan senilai, media kartu domino

Abstract

This study describes the role of teachers in improving the ability to determine the worth fractions in elementary students by using domino card game media. This type of research is classroom action research. The approach taken is a qualitative approach. The results showed a change in students abilities for the better. In the pre-cycle activities there are still many students who don't understand the purpose of the worth fractions. After being given dominoes media and sample, capacity building is shown in learning cycle one. Four children from all students have started to be able to determine the worth fractions. This was repeated even experienced an increase in learning cycle two. Nearly three-fourths of the students in 4th grade are able to determine worth fractions, while the rest reach the KKM limit. The conclusion of this study is that dominoes media can be used to improve the ability to determine worth fractions in elementary students.

Keywords: worth fractions, domino card media

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika pada jenjang Sekolah Dasar menjadi hal yang menarik untuk dibahas. Hal ini berkaitan dengan tingkat berpikir siswa yang masih dalam tahap prakonkret. Sementara itu, Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, penuh simbol yang padat arti, dan semacamnya. Dengan demikian, dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, mutlak diperlukan media yang tepat untuk 'mengkonkretkan' materi dalam ilmu tersebut.

Salah satu materi dalam Matematika adalah bilangan pecahan. Bilangan pecahan sebenarnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika membagi makanan atau suatu benda, siswa tidak terlepas dari bilangan pecahan. Akan tetapi, dalam praktik pembelajarannya, sering ditemukan kendala yang menyebabkan capaian belajar kurang maksimal.

Bilangan pecahan berarti lambang perbandingan bagian yang sama dari suatu benda terhadap keseluruhan benda tersebut. Dengan kata lain, suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan setiap bagian tersebut dengan keseluruhan bendanya menciptakan lambang dasar suatu pecahan. Pecahan bilangan dapat dilambangkan a/b , dengan a dinamakan *pembilang* dan b dinamakan *penyebut*; a dan b merupakan bilangan bulat; dan b tidak sama dengan nol. Bentuk a/b juga dapat diartikan $a:b$. Dalam konsep pecahan, juga dikenal bentuk pecahan senilai yang merupakan bilangan pecahan dengan penulisan berbeda, tetapi mempunyai hasil bagi yang sama dan mewakili bagian atau daerah yang sama. Misalnya, $\frac{1}{2}$ adalah pecahan yang senilai dengan $\frac{2}{4}$.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang dalam menentukan pecahan senilai masih rendah. Hal ini tampak dari hasil Penilaian Harian (PH) yang dilaksanakan setelah belajar materi pecahan. Dari 8 siswa kelas IV, 50% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 25% siswa mencapai nilai di atas KKM, dan 25% sisanya mendapat nilai yang sama dengan KKM, yakni 70.

Rendahnya kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto dalam menentukan pecahan senilai disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Matematika masih rendah. Hal ini tampak ketika pelajaran berlangsung, siswa justru membicarakan topik lain, mengantuk, dan bermain. *Kedua*, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa ceramah (konvensional, tidak variatif) sehingga guru tampak aktif dan mendominasi, sedangkan siswa justru cenderung pasif dan menganggap *sulit* materi yang dipelajari. Guru tidak menggunakan media

pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman terhadap materi ajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto Singosari Malang dalam menentukan pecahan senilai. Dalam penelitian ini, media kartu domino dipilih sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil pembelajaran materi bilangan pecahan.

Media kartu domino digunakan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada pembelajaran Matematika. Pembelajaran 'menentukan pecahan senilai' dilakukan sambil bermain (edukatif-rekreatif). Dengan demikian, diharapkan *perhatian* siswa pada pembelajaran lebih terpusat; *pembelajaran* lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman. Tujuan pembelajaran pecahan senilai diyakini dapat tercapai dengan maksimal, mengingat Sumini (2019), juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan pecahan senilai dengan menggunakan media kartu domino di kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Matematika; bermanfaat baik bagi siswa maupun guru. *Bagi siswa*, penelitian ini diharapkan dapat (1) meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan pecahan senilai, (2) meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan pecahan senilai, dan (3) meningkatkan keterlibatan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menentukan pecahan senilai. Sementara itu, *bagi guru*, penelitian ini dapat (1) memperbaiki bentuk pembelajaran yang dikelola guru, (2) membantu guru berkembang secara profesional, (3) memperluas pengalaman mengajar di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif, dan (4) menjadi acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Jumlah siswa di kelas ada 8 orang siswa yang terdiri atas 2 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Subana (2001:17), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan masalah dan dijabarkan secara kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif karena data yang dianalisis tidak untuk

menerima dan menolak hipotesis (jika ada). Hasil analisisnya berupa deskripsi dari gejala-gejala yang diamati, yang tidak selalu berbentuk angka-angka atau koefisien antarvariabel. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Zainal, dkk. (2009:3) menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil tes akhir tindakan, hasil observasi yang meliputi observasi kegiatan guru dan siswa, hasil wawancara dengan responden penelitian, dan catatan lapangan. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang yang berjumlah 8 orang siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik. *Pertama*, tes. Tes dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa terhadap materi pecahan senilai. Tes dilaksanakan dalam bentuk *tes akhir tindakan*, yakni tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran 'menentukan pecahan senilai' dengan menggunakan media kartu domino. *Kedua*, observasi. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan melibatkan dua orang pengamat yang merupakan mitra peneliti. Kedua pengamat tersebut bertugas mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. *Ketiga*, wawancara untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media kartu domino dan pemahaman siswa terhadap pecahan senilai. Wawancara dilakukan dengan mengikuti pedoman wawancara yang telah disediakan. *Keempat*, catatan lapangan. Catatan ini digunakan untuk memuat hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data yang tidak ada dalam tabel observasi dan wawancara.

Data penelitian ini dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan, dan menyimpulkan data. Mereduksi data (mengumpulkan data) merupakan tahap awal dalam analisis data penelitian. Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data yang meliputi data hasil tes awal, tes akhir, hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Menyajikan data dilakukan dengan memaparkan data hasil penelitian. Menyimpulkan data merupakan tahap akhir analisis data yang dilakukan dengan memaknai hasil temuan penelitian.

Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklusnya mencakup empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian pada setiap siklus perbaikan melibatkan teman sejawat dan supervisor.

Pada kegiatan prasiklus, guru masih menggunakan kegiatan pembelajaran konvensional. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Siswa tampak bosan, kurang bersemangat. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang pasif dan tidak berani maju ketika diminta guru untuk mengerjakan soal latihan.

Pada pembelajaran siklus I, guru mengondisikan siswa agar siap dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini guru melakukan apersepsi. Selain itu, juga menyampaikan pertanyaan singkat, tetapi tidak dapat dipahami dan tidak dapat dijawab oleh siswa. Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran. Akan tetapi, pada tahap ini guru tidak memberikan motivasi dan penguatan sehingga siswa tetap pada kondisi awal belum siap 100% dalam pembelajaran

Guru menyiapkan media gambar permainan kartu domino yang diletakkan di papan tulis. Media tersebut terbuat kertas folio. Akan tetapi, siswa belum menunjukkan rasa ketertarikan pada pelajaran yang akan disampaikan. Setelah itu, guru meminta agar siswa bertanya tentang media yang dipajang, selanjutnya guru memberikan sedikit penjelasan mengenai media permainan kartu domino. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan anggota yang homogen.

Setelah siswa bergabung dalam kelompok, guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, tetapi ternyata siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut karena terlalu sulit. Akhirnya, guru meminta siswa untuk membaca buku sebelum membuat hipotesis. Guru membagikan LKS, tetapi tidak menjelaskan cara mengisi LKS secara detail. Guru melakukan bimbingan pada kegiatan percobaan, tetapi guru tidak bertanya tentang kesulitan yang dialami oleh siswa. Guru menginstruksikan, tetapi tidak memandu siswa untuk membandingkan dua pecahan: senilai atau tidak. Guru meminta perwakilan kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi siswa. Guru juga memberi kesempatan pada siswa untuk menjawab dan mengutarakan kesimpulan. Di akhir pembelajaran, guru menginstruksikan siswa agar mempelajari kembali materi yang telah dipelajari.

Pada pembelajaran siklus II, mulai terjadi peningkatan dan perubahan proses dan hasil pembelajaran. Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa untuk duduk tenang, berdoa, lalu mengamati perilaku siswa, dan menegur siswa yang masih tampak belum siap belajar. Guru memberikan pertanyaan apersepsi yang mudah dipahami siswa sehingga siswa mampu menjawabnya. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Guru memberikan semangat dan penguatan. Guru menunjukkan satu paket

permainan kartu domino kepada siswa sehingga siswa memicu rasa ingin tahu dan mendorong siswa bertanya tentang cara memainkannya. Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap pertanyaan yang diajukan siswa. Guru menuliskan pertanyaan utama di papan tulis.

Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kelompok dan memastikan bahwa anggota kelompok terdiri atas siswa yang heterogen dan telah direncanakan. Dengan demikian, diharapkan tidak ada siswa yang mendominasi diskusi kelompok.

Guru menginstruksikan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan percobaan. Guru mengecek kelengkapan siswa dan membantu melengkapi atau memperbaiki alat yang kurang atau rusak. Guru mengajukan pertanyaan yang mudah untuk dijawab siswa. Guru membagikan LKS, meminta siswa melihat serta membaca LKS. Guru juga menjelaskan secara singkat tentang cara mengisi LKS. Guru menginstruksikan untuk melakukan permainan kartu domino yang di dalamnya siswa harus bisa menentukan pecahan senilai. Guru melakukan pengamatan pada kinerja kelompok siswa dengan berkeliling. Memeriksa pekerjaan siswa dan bertanya tentang kesulitan yang mereka temui tentang pecahan senilai.

Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan dan mencatat hal baru tentang pecahan senilai. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan. Di akhir pembelajaran, siswa memotivasi siswa untuk membaca kembali materi pelajaran yang telah mereka pelajari dengan memberikan PR.

Pada pembelajaran siklus II, diperoleh hasil bahwa 100% siswa mencapai nilai KKM yang ditentukan. Hal tersebut tercapai karena pada pembagian kelompok pada siklus II sudah tampak heterogen. Siswa didorong agar mampu memahami materi dan memiliki rasa percaya diri dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal latihan. Selain itu, siswa diberikan media gambar, yang awalnya (dalam siklus 1) masih dinilai membingungkan, tetapi pada siklus 2 dapat lebih dipahami dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematic* (German), *wiskunde* (Belanda), berasal dari bahasa Yunani dari akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, atau dari kata lain yang serupa, yaitu *mathanein* yang berarti belajar atau berpikir. Karso, dkk. (2014) menyatakan bahwa matematika adalah

ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti, dan semacamnya. Hal inilah yang menyebabkan matematika selalu menarik untuk diperbincangkan. Sementara itu, Sukirman, dkk. (2017) menyatakan bahwa matematika dapat dipandang sebagai suatu bidang studi yang menekankan pada kreativitas.

Dalam Matematika, pembelajaran materi *pecahan senilai* sering menemui kendala. Siswa sering merasa kesulitan dalam menentukan pecahan yang senilai. Padahal, Karso, dkk. (2014) mengatakan bahwa menentukan pecahan senilai sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Hal yang paling utama tentu saja melalui penanaman konsep pecahan. Setelah siswa memahami konsep tentang pecahan dan pecahan senilai, maka siswa akan dengan mudah menentukannya. Bahkan siswa dapat menemukannya sendiri. Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam menentukan pecahan senilai, yaitu (1) mengalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama, (2) membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama, (3) mengalikan silang dua pecahan, dan (4) menggunakan garis bilangan.

Menurut Surakhmad (Bandung: 1980:25), hasil belajar siswa berarti ulangan, ujian atau tes. Ulangan dilakukan untuk memperoleh suatu indeks keberhasilan siswa. Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan dengan adanya perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum, hasil belajar dipengaruhi 3 hal, yaitu faktor internal (faktor dalam diri), faktor eksternal (faktor diluar diri), faktor pendekatan belajar. Domino adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3×5 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan kertas berbentuk ubin persegi panjang kecil yang terbagi menjadi dua bagian: atas dan bawah, dibatasi oleh garis di tengah. Poin ini dimaksudkan untuk membedakan nilai dari kartu di satu sisi, sedangkan sisi belakang biasanya dibiarkan kosong.

Kata "Domino" berasal dari kata "Dominus" yang berarti penguasa (<https://id.wikipedia.org/wiki/Domino>). Dalam Matematika, permainan kartu domino dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran menentukan pecahan senilai. Cara memainkannya sama persis dengan cara bermain domino. Akan tetapi, lambang titik pada kartu domino, diubah dengan bilangan pecahan. Melalui permainan ini, siswa akan lebih bersemangat untuk menemukan sendiri bilangan pecahan yang senilai.

Hasil prasiklus menunjukkan bahwa nilai tes siswa sangat kurang memuaskan. Hanya terdapat dua siswa atau sekitar 17,5% yang nilainya lebih dari KKM, sedangkan lainnya memperoleh nilai sama dengan KKM, bahkan ada yang kurang dari KKM. Hasil pembelajaran siklus I dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Data Nilai Siklus I

No	Nama	Nilai Individu	Nilai Kelompok	Rata-rata
1	Agis Tania Dyah	70	60	65
2	Calista Aprilia L.	65	60	62,5
3	Firlia Maura S.	75	70	72,5
4	Jihan F.	60	70	65
5	M. Devana R.	65	70	65
6	M. Nauval	70	70	70
7	Manida Alshyifa	50	60	55
8	Syaira P.	50	60	55

Dari tabel ditemukan hasil hanya 25 % siswa yang nilainya mencapai KKM 70. Hal ini disebabkan karena pembagian kelompok masih bersifat homogen.

Hasil pembelajaran siklus II yaitu mulai terjadi peningkatan dan perubahan dari pembelajaran siklus I. Dari pembelajaran di siklus II, diperoleh data nilai pada tabel 2.

Tabel 2 Data Nilai Siklus II

No	Nama	Nilai Individu	Nilai Kelompok	Rata-rata
1	Agis Tania Dyah	75	80	77,5
2	Calista Aprilia L.	75	80	77,5
3	Firlia Maura S.	90	80	85
4	Jihan F.	70	80	75
5	M. Devana R.	75	80	77,5
6	M. Nauval	85	80	82,5
7	Manida Alshyifa	70	80	75
8	Syaira P.	70	80	75

Pada pembelajaran siklus II, diperoleh hasil bahwa 100% siswa mencapai nilai KKM yang ditentukan. Hal tersebut tercapai karena pada pembagian kelompok pada siklus II sudah nampak heterogen. Siswa lebih digali kemampuan dan percaya dirinya. Selain itu, siswa diberikan media gambar, yang awalnya (dalam siklus 1) masih bingung, pelaksanaan pada siklus 2 siswa sudah lebih mampu dan paham. Beberapa temuan selama pelaksanaan prasiklus, siklus I dan siklus II dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran dengan media gambar membuat siswa lebih mampu mengemukakan pendapat, lebih memahami materi karena dalam memahami materi dan mengerjakan soal dilaksanakan secara bersama-sama. Selain itu, siswa yang pemahamannya terkategori lemah mendapatkan bantuan dari siswa yang lebih mampu sehingga pemahaman tentang materi siswa lebih merata. Berdasarkan wawancara dengan siswa, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa merasa lebih rileks saat belajar.

Kedua, siswa menunjukkan keaktifan belajar. Hal ini terlihat dari keseriusan siswa dalam mendiskusikan jawaban dari setiap soal yang diberikan. Banyak siswa berani bertanya tentang materi atau soal kurang dipahami dengan baik.

Ketiga, siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Hal ini terlihat hampir semua anggota kelompok mengetahui jawaban dari soal yang dikerjakan. Saat presentasi, sebagian siswa telah mampu mempresentasikan dengan baik dan siswa yang lebih mampu bersedia menjadi tutor sebaya bagi siswa yang kurang mampu dalam kelompoknya.

Keempat, rasa tanggung jawab anggota kelompok terhadap keberhasilan kelompoknya tampak sangat baik. Hal ini tampak ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal yang belum terselesaikan. Sebagian besar langsung mengangkat tangan, berlomba-lomba untuk mengerjakan soal yang berarti penambahan poin kelompok. Selain itu siswa yang merasa kurang mampu, banyak yang berusaha untuk bertanya dan meminta penjelasan kepada teman ataupun guru.

Kelima, terjadi peningkatan hasil belajar untuk siswa setelah dilakukan pembimbingan secara telaten. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa yang semula masuk kriteria tidak tuntas menjadi tuntas.

Keenam, antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas menjadi meningkat. Hal ini tampak setelah ada penghargaan untuk siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Penghargaan tersebut berupa penambahan poin bagi siswa yang aktif dan pemberian hadiah bagi kelompok dengan poin tertinggi.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai fasilitator dan mediator yang memberikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, penyajian materi. Sebelum pembentukan kelompok, guru menyajikan materi yang akan dipelajari agar siswa lebih mudah memahami materi dan mengerjakan lembar kerja saat diskusi kelompok. Guru menyampaikan

pertanyaan tentang pecahan, pembilang, penyebut, dan pecahan senilai. Kemudian salah satu siswa diminta maju untuk menyebutkan nilai bilangan pecahan, menunjukkan *pembilang* dan *penyebut*. Guru meminta siswa lain yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan temannya. Siswa diizinkan untuk interupsi jika temannya melakukan kesalahan.

Kedua, pembentukan kelompok. Pada tahap ini peneliti membagi siswa ke dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4 siswa dengan kemampuan yang heterogen: tinggi, sedang, dan rendah. Dengan jumlah anggota tersebut diharapkan akan lebih mudah melakukan koordinasi dalam menyatukan ide-ide dalam berdiskusi. Setelah terbentuk kelompok, guru menyampaikan langkah-langkah kerja kelompok, dan membagikan LKS kelompok. Guru menunjukkan beberapa bilangan pecahan. Selanjutnya, guru membimbing siswa dalam menentukan apakah pecahan tersebut senilai atau tidak.

Ketiga, berpikir bersama. Pada tahap ini siswa memperdalam materi yang diberikan bersama dengan anggota kelompoknya. Strategi yang digunakan adalah meminta masing-masing kelompok untuk bekerja sama dalam menyelesaikan lembar kerja yang sudah disediakan peneliti. Dalam bekerja sama, siswa yang kurang mampu dapat bertanya kepada anggota kelompok yang lebih mampu. Sementara itu, siswa yang mampu akan bertambah kemampuannya melalui proses menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam belajar yang terbuka dan demokratis. Dalam pembelajaran ini, siswa bukan lagi sebagai obyek pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai tutor sebaya.

Keempat, presentasi kelompok. Presentasi kelompok dilakukan untuk mengetahui hasil dari diskusi yang telah dilakukan. Peneliti memberikan tambahan poin untuk kelompok yang berani menyampaikan pendapat, berani menyanggah, melengkapi atau membenarkan jawaban yang telah dipresentasikan oleh siswa. Dengan penambahan poin siswa lebih antusias dalam mengikuti jalannya pembelajaran.

Kelima, pemberian penghargaan. Penghargaan diberikan dengan kata-kata pujian, penambahan poin, dan hadiah bagi kelompok dengan perolehan poin tertinggi diperoleh dari hasil lembar kerja kelompok dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini membuat siswa semakin antusias untuk menjadi kelompok yang lebih unggul daripada kelompok yang lain.

Keenam, bermain kartu domino. Dalam setiap kelompok, guru memberikan seperangkat kartu domino pecahan. Guru meminta siswa

bermain kartu tersebut untuk menentukan pecahan senilai. Siswa yang kartu dominonya habis paling awal, dan semua jawabannya benar, maka dia menjadi pemenang.

Ketujuh, penarikan simpulan. Setelah akhir dari pembelajaran, siswa diminta membuat kesimpulan bersama dengan guru. Setiap akhir dari tindakan diberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan siswa tentang materi yang diajarkan. Strategi pembelajaran dilakukan untuk memperlancar jalannya penelitian sehingga tujuan penelitian dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Dari pembahasan sebelumnya dapat dilihat bahwa pembelajaran menentukan pecahan senilai dengan menggunakan permainan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Pada pembelajaran I, aktivitas siswa masih belum begitu tampak. Hal ini dikarenakan siswa masih bingung dengan model pembelajaran yang digunakan. Persentase keaktifan siswa pada pembelajaran I hanya 70%. Pada pembelajaran II, siswa sudah terbiasa dengan materi menentukan pecahan senilai dengan permainan kartu domino, sehingga aktivitas siswa lebih tampak. Siswa begitu antusias untuk mengikuti pembelajaran. Dalam diskusi kelompok, kerja sama setiap anggota kelompok terlihat sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang lebih mampu telah bersedia menjadi tutor sebaya.

Pembelajaran pada materi menentukan pecahan senilai dengan media permainan kartu domino dalam penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Adapun kendala yang dihadapi yaitu (1) pengaturan meja untuk berdiskusi memerlukan waktu yang cukup lama, (2) tingginya tingkat kebisingan siswa dalam melakukan kerja kelompok, (3) siswa yang lebih mampu belum bisa menjadi tutor sebaya dalam kelompoknya, dan (4) kelompok didominasi oleh siswa dengan kemampuan tinggi sehingga menimbulkan sikap minder dan pasif dari siswa yang lemah.

Untuk menyikapi kendala tersebut, dilakukan pemecahan, melalui empat cara. *Pertama*, untuk pengaturan meja tempat diskusi, peneliti menentukan tempat duduk masing-masing kelompok. *Kedua*, untuk mengatasi kebisingan, peneliti menggunakan sinyal *Zero-Noise*, yaitu tanda yang diberikan guru kepada siswa untuk berhenti berbicara dan memberikan perhatian penuh kepada guru. Dalam hal ini guru menggunakan tanda mengangkat satu tangan. Selain itu guru juga memberikan pujian kelompok kepada kelompok yang paling tenang, dan hal ini sangat berpengaruh kepada siswa yang lain untuk mengikuti kelompok tersebut. *Ketiga*, untuk siswa yang lebih mampu, diberikan motivasi bahwa keberhasilan kelompoknya adalah keberhasilan semua anggota kelompoknya. Jadi, jika dalam kelompoknya ada anggota yang tidak mampu menguasai materi, hal itu akan menghambat

keberhasilan kelompok. Dengan motivasi yang diberikan, siswa yang lebih mampu lebih bisa mengondisikan diri sebagai tutor sebaya di dalam kelompoknya. *Keempat*, untuk mengatasi kelemahan sikap minder dan pasif pada siswa yang berkemampuan rendah, peneliti memberikan motivasi supaya siswa yang lemah lebih aktif dalam bertanya kepada siswa yang lebih mampu dan kepada guru, serta memberikan motivasi kepada anggota kelompok yang lain untuk membantu siswa yang kurang pasif sehingga dapat aktif di dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi 'menentukan pecahan senilai' dengan media permainan kartu domino yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Toyomarto dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian yang menggunakan media permainan kartu domino dilaksanakan melalui proses bertahap.

Adapun saran untuk beberapa pihak dijabarkan sebagai berikut. Bagi guru mata pelajaran Matematika, (1) media permainan kartu domino sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran 'menentukan pecahan senilai', (2) kesabaran dalam membimbing siswa, terutama yang mempunyai kemampuan rendah menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran, (3) pembentukan kelompok hendaknya diklasifikasikan dengan melibatkan siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, dan (4) perlu memberikan penghargaan agar siswa lebih antusias belajar, misalnya melalui pujian untuk kelompok atau individu atau penambahan poin kelompok bagi yang aktif. Sementara itu, bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian yang sama diharapkan untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang berbeda agar diperoleh gambaran lebih lanjut tentang keberhasilan proses pembelajaran dengan media permainan kartu domino.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Karso, dkk. (2014). *Pendidikan Matematika I*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Poerwodarminto. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bina Ilmu.

Suwasi'ah

Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pecahan Senilai melalui Media Permainan Kartu Domino

- Sukamto. (1997). *Teori dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Sumini. (2019). Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 182-188.
- Suparmin, dkk. (2016). *Buku Guru Matematika Untuk SD/MI Kelas IV*. Surakarta: CV Mediatama
- Suparmin, dkk. (2016). *Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas IV*. Surakarta: CV Mediatama
- Suryo Subroto, B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT.Rineksa Cipta.
- Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka