

**PENERAPAN MEDIA KARTU DOMAD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS III MIN 4 MUARO
JAMBI**

SKRIPSI



MELDA IMELIA

NIM : 204190174

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDIN
JAMBI
2023**

@ Hak cipta milik UIN Sufha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

**PENERAPAN MEDIA KARTU DOMAD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS III MIN 4 MUARO
JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Strata Satu(SI)*



MELDA IMELIA

NIM : 204190174

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDIN
JAMBI
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN



Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS					
Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:


Nama : Melda Imelia
NIM : 204190174
Judul Skripsi : Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Pada Pembealajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, Maret 2023

Mengetahui
Pembimbing I


Dr. H. M. Syahrhan Jailani, M.Pd
NIP. 196908181996031002

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Melda Imelia
NIM : 204190174
Judul Skripsi : Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembealajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 30 Maret 2023

Mengetahui
Pembimbing II



Bobby Svefrinando, M. Si

NIP. 197709252009121002

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi. Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp.
Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363







PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B - 263 /D-I/KP.01.2/er/2022

Skripsi dengan judul “penerapan media kartu domad untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III MIN 4 Muaro Jambi.” Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

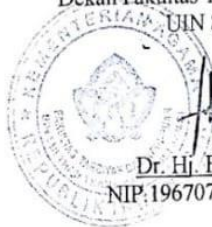
Hari : Jum'at
Tanggal : 14 April 2023
Jam : 09.30 - 11.00 WIB
Tempat : Ruang Sidang (Ruang 01)
Nama : Melda Imelia
NIM : 204190174
Judul : penerapan media kartu domad untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III MIN 4 Muaro Jambi

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. AA Muayaffa, M. Pd. I (Ketua Sidang)		14 APRIL 2023
2.	Ahmad Sayuti Nainggolan, M. Pd (Sekretaris Sidang)		14 APRIL 2023
3.	Drs. Tabroni, M. Pd. I (Penguji I)		14 APRIL 2023
4.	Kiki Fatmawati, M. pd (Penguji II)		14 APRIL 2023
5.	Drs. H. M. Syahrani Jailani, M. Pd (Pembimbing I)		14 APRIL 2023
6.	Boby Syefrinando, M. Si (Pembimbing II)		14 APRIL 2023

Jambi, April 2022

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN STS Jambi



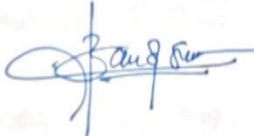




Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd
NIP.19670711 1992 03 2004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi

PERSETUJUAN UJIAN MUNAQOSAH

Skripsi yang berjudul "Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi.
" yang di susun oleh Melda Imelda Nim. 204190174 telah di periksa dan di setuju untuk di manaqasahkan dalam Sidang Ujian Munaqasah.

	PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK UJIAN MUNAQOSAH	FTK UIN STS JAMBI
Pembimbing I		Pembimbing II
<u>Dr. H. M. Sahran Jailani, M.Pd</u> NIP. 196908181996031002		 <u>Boby Svefrinando, M. Si</u> NIP. 197709252009121002
<p>Mengetahui Ketua Program Studi</p>  <u>Ikhtiaty, M.Pd.I</u> NIP.197804272009122001		



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA
SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Sekretariat: Student Center, Jl. Jambi Muaro Bulian Km. 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro
Jambi 36363

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebahagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, Maret 2023

Penulis



Melda Imelia

NIM: 204190174

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunia – Nya penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai selesai, tak lupa sholawat berangkaikan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini di persembahkan teruntuk kedua orang tua mak dan bak yang telah mensupport segala sesuatu yang dihadapi selama proses pendidikan ini, maka dari itu untuk tanda bukti sebagaimana pendidikan yang telah di capai ini menjadi bukti nyata untuk mak dan bak.

Dan teruntuk saudara perempuanku novia lestari, terima kasih telah menjadi Adik yang baik untuk ayukmu ini.

Terakhir untuk adek redi, adik siska dan adik yang paling kecilku ahmad aldo. kalian juga menjadi penyemangat yang baik selama ini dan selamanya. Dan teruntuk kawan-kawan mislaini, eni mustika, lara arliza dan dika saputri terima kasih banyak kalian juga termasuk menjadi penyemangatku.

Apapun yang terjadi di atas dunia ini atas segala kehendaknya, semoga kita di berikan kemudahan dalam merubah apa yang ingin kita rubah dan memperkuat kita dalam menghadapi apa yang tidak bisa kita rubah Aminnnnn....

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (سورة النحل : ٥٢١)

Artinya : Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl : 125)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul: “**PENERAPAN MEDIA KARTU DOMAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEDTA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III MIN 4 MUARO JAMBI**” shalawat serta salam tidak pernah putus penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah banyak memberikan ketauladanan dalam berfikir dan bertindak.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi. Penulisan menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak banyak melibatkan pihak penyampaian terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Rofiqoh Ferawati SE, ME, Sebagai Wakil Rektor I UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
2. Dr. As’ad Isma, M.Pd, Sebagai Wakil Rektor II UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
3. Dr. Bahrul Ulum, MA, Sebagai wakil Rektor III UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
4. Prof. Dr.H.Su’aidi Asy’ari, MA, Ph.D Sebagai Rektor UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
5. .Hj. Fadlilah, M.Pd, Sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dr. Risnita, M.Pd, Sebagai Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I, Sebagai Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dr. Yusria, S.Ag, M.Ag, Sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

8. Ibu Ikhtiati, M.Pd.I dan Ibu Nasyariah Siregar, M.Pd.I selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
9. Bapak Dr. H.M Syahran Jailani, M. Pd Selaku dosen pembimbing I dan Bobby Syefrinando, M. Si Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan mencurahkan pikirannya untuk membimbing dan memberikan masukan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Para dosen PGMI yang telah memberi ilmu yang bermanfaat selama saya menjalani masa pendidikan ini di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
11. Sahabat-sahabatku terutama teman tempat mengadu keluh kesahku selama ini Eni Mustika, Dika Saputri. Mislaini dan Lara Arliza terima kasih sudah menjadi teman yang menyenangkan dan teman-Teman seperjuangan PGMI F 2019 yang telah memberikan semangat.
12. Semua yang di berikan atas segala kehendak Allah SWT maka dari itu terimakasih ini penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua yang terlibat semoga Allah membalas segalanya dengan kebaikan amin, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Jambi, April 2023

Melda Imelia

NIM 204190174

ABSTRAK

Nama : Melda imelia
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Media Kartu Domad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembealajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi

Skripsi ini membahas tentang Penerapan Media Kartu Domad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi Dalam penelitian ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran siswa kelas III C di MIN 4 Muaro Jambi. Setelah ditelusuri, hal ini disebabkan guru mengajar satu arah atau hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung monoton sehingga siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Akibatnya hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actioan Research*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan desain Kemmis dan MC Taggart, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur dari evaluasi siklus I dan siklus II. Dilihat nilai aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 77,77% dan siklus II 87,77%, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa siklus I sebesar 70,76% dengan kategori tuntas dengan validitas 0,2001 dan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 90,38% dengan kategori tuntas dengan nilai validitas 0,3915. Hasil penelitian di MIN 4 Muaro Jambi telah tercapai dengan baik dan terbukti bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media kartu domino, Hasil Belajar*



ABSTRACT

Name : Melda Imelia
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Application of Domino Card Media to Improve Results
Learning in Mathematics Learning Class III Students MIN 4
Muaro Jambi

This thesis discusses the Application of Domino Card Media to Improve Learning Outcomes in Mathematics Learning for Grade III Students at MIN 4 Muaro Jambi. In the study it was found that during the learning process for Class III C students at MIN 4 Muaro Jambi. After tracing, this is because the teacher teaches one way or only uses the lecture method and tends to be monotonous so that students become passive and get bored quickly. As a result, student learning outcomes are low. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes in Mathematics for Class III Students at MIN 4 Muaro Jambi. This research is a Classroom Action Research. The subjects of this study were teachers and students of class III C MIN 4 Muaro Jambi. This study used the Kemmis and MC Taggart designs, while data collection was carried out using observation, interviews, documentation and tests. The results of this study indicate that the application of Domino Card Media can improve student learning outcomes. Improved student learning outcomes can be measured from the evaluation of cycle I and cycle II. It can be seen that the value of student learning activities in cycle I was 77.77% and cycle II was 87.77%, while the increase in student learning outcomes in cycle I was 70.76% in the complete category with a validity of 0.2001 and student learning outcomes in cycle II was 90.38% in the complete category with a validity value of 0.3915. The research results at MIN 4 Muaro Jambi have been well achieved and it is proven that domino card media can improve student learning outcomes.

Keywords: *Domino card media, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iv
PERSETUJUAN UJIAN MUNAQSAH.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Pengertian Media Kartu Domino	7
B. Hasil Belajar.....	12
C. Pembelajaran Matematika.....	14
D. Kerangka Berfikir.....	17
E. Hipotesis Tindakan.....	17
F. Studi Relevan	17





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian.....	19
B. Setting dan Subjek Penelitian.....	19
C. Prosedur Umum Penelitian	20
D. Sumber Data.....	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Keabsahan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	28
H. Kriteria Keberhasilan siswa	29
I. Jadwal Penelitian.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian.....	32
B. Temuan Penelitian.....	39
C. Analisis Data	67
D. Interpretasi Hasil Analisis Data	68
E. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
C. Penutup.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Nama- Nama Kepala Sekolah sejak didirikan hingga sekarang.....	33
Tabel 4.2 indentitas sekolah MIN 04 Muaro Jambi	34
Tabel 4.3 Daftar keadaan siswa MIN 04 Muaro Jambi.....	36
Tabel 4.4 Daftar MIN 04 Muaro Jambi.....	38
Tabel 4.5 Daftar Prasarana MIN 04 Muaro Jambi.	39
Tabel 4.6 Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa	39
Tabel 4.7 Jadwal Perencanaan Siklus I.	42
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	46
4.9 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus 1	48
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Siklus I	51
Tabel 4. 11 Jadwal Perencanaan Siklus II.	55
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	59
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II.	61
Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	65
Tabel 4.15 Persentase Aktivitas Belajar Siswa	69
Tabel 4.16 Persentase Aktivitas Mengajar Guru	70
Tabel 4.17 Persentase Hasil Belajar Siswa.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 3.1 Desain Penelitian Kemmis Dan Mc Targgat.....	22
Gambar 4.1. Struktur Organisasi.....	37
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Belajar Siswa	69
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Mengajar Guru.....	70
Gambar 4.5 Diagram Hasil belajar Siswa	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Instrumen Pengumpulan Data	79
Lampiran II : Wawancara.....	93
Lampiran III : Silabus	99
Lampiran IV : RPP.....	107
Lampiran V : Soal Tes	112
Lampiran VI : Validitas	118
Lampiran VII : Dokumentasi	128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak semua anak. Sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan undang-undang dasar 1945, pendidikan mendapat perhatian khusus dan tercantum secara eksplisit pada Alinea keempat. Pendidikan sudah dianggap sebagai sebuah hak asasi yang harus secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak. Seperti yang tercantum dalam *Universal Declaration of Human Right* 1948 pasal 26 (1) yang menyatakan bahwa: “Setiap orang memiliki hak atas Pendidikan. Pendidikan haruslah bebas, paling tidak pada tingkat dasar. Pendidikan dasar haruslah bersifat wajib. Pendidikan Teknik dan profesi harus tersedia dan Pendidikan tinggi harus dapat diakses adil oleh semua”.

Pendidikan dapat membentuk seseorang menjadi lebih baik sebelum ia dididik. Pendidikan dalam keluarga sangatlah penting dan merupakan pilar pokok pembangunan karakter seorang anak. Pendidikan dasar wajib dimiliki tidak hanya oleh masyarakat kota, tetapi juga masyarakat pedesaan. (Sari et al., 2019). Melalui pendidikan diajarkan bagaimana nilai-nilai kebaikan kepada seseorang, sehingga ia mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk. Diantara solusi yang perlu diperhitungkan dan diupayakan dalam membentuk kepribadian dan perubahan tingkahlaku adalah melalui pendidikan ramah anak. (Amin et al., 2022)

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis karakter dan kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik. (Sanjaya & Sanjaya, 2022)

Pembelajaran matematika merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema tertentu. Tema dalam kurikulum 2013 memegang peran penting dalam proses belajar di kelas. Belajar sendiri dapat di artikan sebagai suatu proses seseorang dalam memperoleh pengetahuan, pengertian, keterampilan, sikap atau nilai yang biasa diikuti oleh perubahan tingkah laku. Proses belajar dikelas melalui prosedur yang sistemik dan sistematis. (Permendikbud No, 67 tahun 2013).

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan di MIN 4 Muaro Jambi, dapat dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 75% - 100% atau nilai 75. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Era revolusi industri 4.0 merupakan era digitalisasi, dimana trend informasi menuntut setiap bangsa untuk mengembangkan teknologi informasi dan meningkatkan sumber daya manusia. Dalam menjawab tantangan global ini, indonesia membutuhkan tangan dingin dari para intelektual muda yang mampu bersaing di tingkat dunia. (Sari & Purnama, 2021)

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seorang guru yang professional untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif. (Sari et al., 2021). Proses pembelajaran perlu di rencanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara afektif dan efesie. Belajar dan menuntut ilmu sangatlah penting bagi setiap manusia, karena dengan belajar dan menuntut ilmu manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai tuntunan atau pedoman dalam kehidupannya. Selain itu orang berilmu akan Allah angkat derajatnya dalam kehidupan yang lebih baik.

Mata pelajaran yang dianggap sulit dipelajari di SD adalah mata pelajaran matematika. Padahal pembelajaran matematika adalah salah satu mata

pelajaran yang sangat penting yang akan dipelajari di sekolah. Penguasaan matematika menjadi salah satu materi yang penting dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat bahwa pelajaran matematika ini telah diberikan di sekolah sejak duduk di sekolah dasar hingga ke jenjang Pendidikan yang lebih tinggi. Matematika juga diperbaiki dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh dalam setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. (Delviana2, 2017)

Guru merupakan pihak yang sangat dekat dengan siswa dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Guru sebagai pendidik merupakan kunci sentral (central key) untuk bertanggung jawab penuh atas pelaksanaan proses pembelajaran bagi peserta didiknya di sekolah. (Jailani, 2016)

Proses pembelajaran yang terjadi di saat ini di MIN 4 Muaro Jambi menggunakan metode atau model konvensional. Hal ini pula yang menyebabkan mereka bosan mengikuti proses pembelajaran yang ditetapkan. Tanya jawab dari berbagai pihak yang sementara penulis lakukan yaitu tanya jawab guru sidang studi dan dari siswa yang bersangkutan, bahwa siswa sangat sulit atau sangat kurang dalam pelajaran matematika masih minim dari nilai yang diharapkan sebelum, melakukan proses belajar mengajar seorang guru sebaiknya menentukan suatu pendekatan yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat tercapai pemilihan yang akan menjadi objek pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan guru kelas III MIN 4 Muaro Jambi ditemukan permasalahan yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar itu bisa dilihat dari nilai ujian harian dalam proses pembelajaran matematik. Hasil belajar siswa hanya mencapai 68%. Hanya 8 siswa saja yang mencapai nilai 70%. Akar penyebab rendahnya hasil belajar siswa karena dikelas III ini masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam mengajarkan matematika. Pengalaman belajar

yang dirancang oleh guru masih belum dapat mengembangkan kemampuan matematis yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik. Hal itu disebabkan karena guru belum optimal menggunakan media dalam proses pembelajaran berlangsung dan pada saat proses pembelajaran peserta didik masih banyak yang mengobrol dengan peserta didik lainnya, jadi hasil belajar peserta didik tersebut menjadi rendah.

Berdasarkan dari temuan diatas, peneliti mencoba mengangkat sebuah judul yang sesuai dengan pembahasan di atas yaitu: **“Penerapan Media Kartu Domad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi “.**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada penerapan kartu domino pada pembelajaran matematika dengan materi “berbeda-beda disekitar kita” melalui kartu domad pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III MIN 4 muaro jambi.

1. Hasil belajar masih rendah.
2. Pemanfaatan media yang belum optimal dilakukan oleh guru.
3. Masih kurangnya perhatian siswa terhadap guru dalam proses belajar mengajar.
4. Masih kurangnya antusias siswa dalam belajar dikarenakan kondisi kelas yang belum terkontrol.
5. Percaya diri siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan lebih sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III MIN 4 Muaro Jambi
2. Penelitian ini di fokuskan pada Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana.

3. Hasil yang diangkat adalah ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Sesuai uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian Tindakan kelas ini adalah:

1. Apakah penerapan media kartu domad dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III MIN 4 Muaro Jambi.
2. Bagaimana Penerapan Media Kartu Domad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui sejauh manakah penerapan media kartu domad pembelajaran matematika untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat umum

Berdasarkan informasi yang dapat berharap dapat memberi mampaat bagi pertumbuhan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam penumbuhan kemampuan hasil belajar siswa kemudian mutu Pendidikan dapat meningkat.

2. Manfaat khusus

- a. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti Ketika melaksanakan penelitian Tindakan kelas.

- b. Bagi sekolah

Memberikan pengetahuan dan bahan acuan peninjauan bagi sekolah dalam mengambil strategi terhadap media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk meningkatkan kemampuan siswa serta kualitas pembelajaran dapat diperbaiki.

c. Bagi guru

Dengan penelitian ini memberikan pengetahuan serta petunjuk bagi yang melalui penggunaan media pembelajaran matematis hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat.

d. Bagi siswa

Dengan penelitian ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran matematika melalui adanya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika yang berupa kartu domad

BAB II

KAJIAN TEORI

A. PENGERTIAN MEDIA KARTU DOMAD

1. Pengertian Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya. (Afriyanti & Permata, 2021). Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Hilmi, 2017)

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Jika diabaikan, maka media bukan lagi



sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. (Azzuhri & Nugrawiyati, 2018). Selanjutnya pendapat Arsyad menyatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran jauh lebih menarik. pembelajaran dapat lebih menarik
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- c. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- d. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- e. Pembelajaran dapat diberikan kapan diinginkan atau diperlukan
- f. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan
- g. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berhubungan dengan media, dalam pembelajaran pecahan media yang dapat digunakan adalah kartu domino. Menurut Aulia Rakhma (2010: 24) Kartu domino adalah kartu permainan dimana bentuk kartunya mirip dengan kartu domino dan cara bermainnya sama seperti kita bermain kartu domino dengan bentuk setiap kartu persegi panjang dan dibagi dua sisi yaitu sisi kanan dengan nilai bilangan pecahan dan sisi kiri dengan nilai pecahan gambar. Sedangkan kegunaan media kartu domino ini adalah untuk membantu para siswa untuk memahami konsep lambang pecahan dan penjumlahan pecahan pada tingkat Sekolah Dasar, Depdikbud (1996: 14). Kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengatasi pemahaman pecahan. Media ini juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menulis dan membaca pecahan dengan gambar dan membandingkan pecahan yang berpenyebut sama. Media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar.



2. Pengertian Kartu Domad

Kartu domino adalah kartu bertanda bulat-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu (KBBI, 2001: 510), sedangkan Heryanto Rantelino dalam artikel harian kompas digital menyatakan karu domino adalah kartu yang berbentuk kecil ukuran 3 x 5 cm, berwarna dasar kuning atau putih, terdapat bulatan-bulatan yang umumnya berwarna merah dan menunjukkan nilai angka dari kartu tersebut. Akan tetapi yang dimaksud kartu domino disini bukanlah kartu domino yang beredar.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Rini Mulyani (2006: 20) permainan ini akan membuat anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, perkalian dan pembagian untuk menghafal bangun-bangun geometri.

3. Media Pembelajaran Kartu Permainan Domad

Berhubungan dengan media, dalam pembelajaran matematika media yang bisa digunakan adalah kartu permainan domino kertu domino matematika sebagai media pembelajaran dapat memanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengatasi pemahaman matematika. Media ini juga dimanfaatkan untuk pembelajaran menulis dan membaca matematika dengan gambar dan membandingkan bilangan yang berpenyebutnya sama. Media ini sangt sederhana dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Indriana (2011: 27) bahwa, dasar pertimbangan dalam memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran media tersebut tidak dapat digunakan dengan secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan mengaja, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri. Salah satu alternatif solusi untuk menambahkan konsep kartu domino dalam pembelajaran



matematika salah satunya dalam menggunakan media visual berupa kartu permainan domino. (Izmi, 2017)

Kartu permainan domino adalah salah satu permainan domino kategori dan *flashcard*. Menurut Indriana (2011: 68) bahwa, “*flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau 25 x 30 mm”. Dalam kartu domino terdapat tiga unsur gambar yang ditampilkan, pertama adalah lambang yang menyatakan sebuah kartu, kedua adalah garis pemisah kartu dan yang ketiga gambar kartu domino yang merupakan perwujudan dari lambang kartu domino.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Mulyana (2016: 20) permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu permainan domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. (Shintya et al., 2022)

Dalam proses belajar mengajar guru kerap kali menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi matematika. Hal ini dianggap siswa kurang menarik dan cenderung membuat bosan. Untuk itu penulis mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi matematika, yaitu dengan menggunakan kartu permainan domino. Kartu permainan domino cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Setiap pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin oleh guru, tujuannya menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. (Nuraida et al., 2022)

Kartu permainan domino ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan kartu ini praktis dibawa kemana saja, bentuknya tetap, warnanya menarik siswa, dan mudah dalam penggunaannya. Sedangkan kelemahan



dari kartu ini yaitu mudah sobek, tidak tahan lama, dan apabila siswa salah dalam penggunaannya dalam arti bukan untuk pembelajaran, bisa membuat kerugian karena salah dalam pemanfaatannya.

4. Langkah-langkah Media Pembelajaran Kartu Permainan Domad

Menurut Ega Shintya, dkk (2022: 25) Langkah-langkah Media Pembelajaran Kartu Permainan Domino adalah sebagai berikut.

- a. Kocok kartu permainan domino tersebut.
- b. Bagikan kepada masing-masing anggota, masing-masing anggota memiliki 4 kartu.
- c. Setelah dibagikan, letakkan sisa kartu dalam keadaan tertumpuk dan terbalik.
- d. Ambil satu kartu dari tumpukan, dan buka. Letakkan kartu yang nilainya lebih kecil atau lebih besar, apabila kartu yang dipegang anggota nilainya tidak ada yang lebih kecil atau lebih besar, buka satu lagi dari tumpukan.
- e. Pasangkan kartu dengan yang lebih kecil atau yang lebih besar. Lakukan sampai kartu habis.
- f. Siswa yang bisa memasang satu kartu diberi nilai dan kelipatannya.

5. Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domad

Kelebihan media pembelajaran kartu permainan domino antara lain sebagai berikut.

- a. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Interaksi antara siswa lebih menonjol.
- d. Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- e. Menuntus siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.



- f. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

6. Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Permainan Domad

Kekurangan media pembelajaran kartu permainan domino antara lain sebagai berikut.

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu permainan domino.
- c. Mengganggu ketenangan belajar kelas lain. (Shintya et al., 2022)

B. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: Sesuatu yang diadakan oleh usaha, pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (Lestari & Sembiring, 2020)

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”. Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. (Syahruruzi et al., 2018)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa



sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.6 Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.7 Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. (Arrosih et al., 2022)

Rifa'I dan Anni (2009:85).”hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan pembelajaran”. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. (Prasetyo & Widjanarko, 2015)

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika

siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. (Tasya Nabillah & Abadi, 2019)

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas, bermartabat melalui sikap kritis dan berfikir logis. Pembelajaran matematika di SD (Sekolah Dasar) merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berfikirnya yang sedang pada tahapan pra-kongkrit ke kongkrit dan menuju tahapan abstrak. Sedangkan matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis abstrak, bahasa simbol padat arti. Oleh karena itu diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berfikir deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif. (Syahputri, 2018)

Menurut Wragg (1997) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran adalah inti dari proses Pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama dan peserta didik sebagai penerima materi pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. (Simamora & Panggabean, 2019)



Jadi dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dilakukan antara siswa dengan guru dengan tujuan untuk mencapai dar tujuan pembelajaran yang ada atau untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika*, awalnya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari *mathematika* berasal dari kata *mathema* yang bearti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama. Yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan asal katanya, matematika bearti ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil ekspeimen atau hasil observasi.

2. Konsep Pembelajaran Matematika

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Adapun tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Sedangkan menurut hamalik, pembelajaran adalah unsur kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Terutama pembelajaran Matematika.

Hudoyo mengartikan Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, karena itu Matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga Matematika perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak MI/SD, bahkan sejak TK. Namun Matematika yang pada hakekatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif, formal dan abstrak harus diberikan kepada anak- anak MI/SD yang cara berfikirnya masih pada tahap operasi konkret. Jadi, matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktifitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu



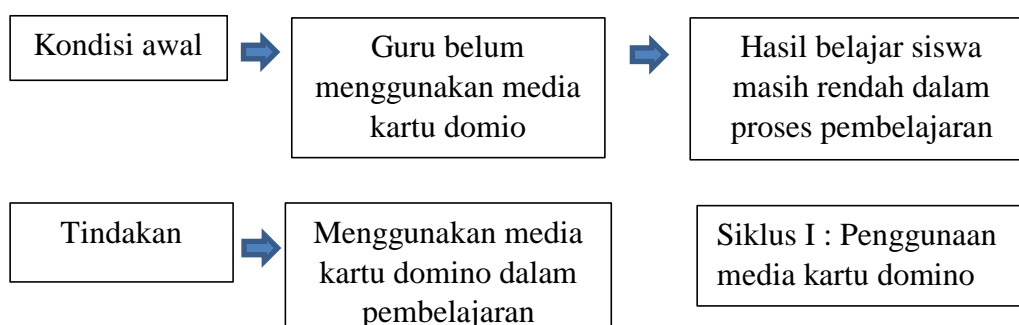
lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran.

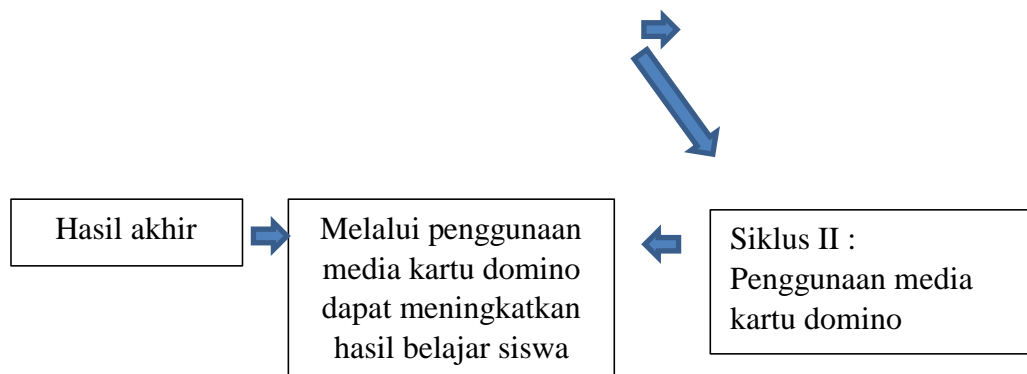
3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika bukan hanya agar siswa mampu menyelesaikan soal-soal rutin matematika (soal ulangan harian, ujian semester, ujian nasional, maupun ujian masuk kejenjang yang lebih tinggi). Namun tujuan pembelajaran matematika harus diarahkan kepada tujuan yang lebih komprehensif, sesuai dengan tuntutan kurikulum yaitu:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. (Kamarullah, 2017)

D. Kerangka Berfikir





Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori diatas penelitian merumuskan hipotesis penelitian Tindakan kelas ini adalah bahwa dalam pembelajaran matematika berbentuk kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan Langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

F. Studi Relevan

Penelitian mengenai, penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III MIN 4 Muaro Jambi. Berdasarkan eksplorasi penelitian menentukan beberapa tulisan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang di lakukan oleh (P. Diva Wulan, Skripsi, 2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Matematika Siswa Kelas IV di SD No. 4 Kayu Putih Malaka”. Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Matematika Siswa Kelas IV di SD No. 4 Kayu Putih Malaka Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penerapan Media

Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Iis Aprina Wati Skripsi, 2017) yang berjudul Penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD 38. Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar matematika.. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang Penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD 38 Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi.
3. Penelitian Rony Suseno yang berjudul “ penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan kelas III SDN 2 kalangan klaten tahun pelajaran 2010/2011”. Persamaan Penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas dan meneliti tentang penggunaan media kartu domino. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian tersebut meneliti tentang penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan kelas III SDN 2 kalangan klaten tahun pelajaran 2010/2011 Sedangkan Penelitian ini meneliti tentang Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arikunto (2008:2) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Supardi (2008:102) menyatakan dalam PTK, peneliti/guru dapat melihat sendiri praktik pembelajaran atau bersama guru lain ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. (Suharsimi 2015).

B. Setting Dan Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 4 Muaro Jambi, alasan praktis memilih lokasi tersebut juga didasarkan beberapa pertimbangan, diantaranya :

- a. Keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti baik dari segi tenaga maupun efisien waktu.
- b. Situasi sosial, sebelum mendapatkan izin formal untuk memasuki lokasi tersebut peneliti telah mengadakan komunikasi informal dengan wali kelas III dan kepala sekolah sehingga mendapatkan izin secara formal.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas III MIN 4 Muaro Jambi dengan jumlah 20 orang siswa, 12 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki- laki. Penelitian melaksanakan penelitian pada pembelajaran matematika.

C. Prosedur Umum Penelitian

Jenis Penelitian Tindakan Kelas ini dengan mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2008:16), model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dengan melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Model spiral ini merupakan model siklus berulang berkelanjutan, dengan harapan pada setiap tindakan menunjukkan peningkatan sesuai perubahan dan perbaikan yang ingin dicapai. Adapun bentuk dari desain atau rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahap dimana peneliti menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan (Suharsimi Arikunto Dkk 2014, hlm. 17). Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan diteliti, menetapkan alasan mengapa penelitian dilakukan untuk mengatasi masalah, membuat rincian rancangan tindakan seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), merancang media yang akan digunakan, menyiapkan angket, menyiapkan lembar pengamatan, menyusun kisi-kisi soal, membuat tes evaluasi dan formatif, serta menetapkan indicator keberhasilan.



2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas (Suharsimi Arikunto dkk, 2014, hlm. 18). Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario pembeajaran akan diterapkan. Skenario atau rancangan tindakan yang akan dilakukan menjelaskan tentang:

Langkah demi langkah kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh guru. Kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh siswa. Rincian tentang jenis media pembelajaran yang akan digunakan dan cara menggunakannya Jenis instrument yang akan digunakan untuk pengumpulan data/pengamatan disertai dengan penjelasan rinci bagaimana menggunakannya. (Suharsimi Arikunto Dkk, 2017, hlm. 77).

3. Pengamatan (*Observasi*)

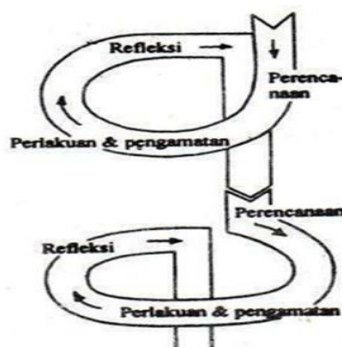
Pengamatan merupakan kegiatan pengamatan (pengumpulan data) yang selanjutnya dikaji secara menyeluruh untuk mengukur seberapa jauh efek tindakan dalam mencapai sasaran. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti (atau guru apabila ia bertindak sebagai peneliti) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dapat berupa data kuantitatif (hasil teks, kuis, presentasi, nilai tugas, dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa dan lain-lain (Suharsimi Arikunto Dkk, 2014, hlm. 78).

4. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilaksanakan kegiatan mengevaluasi dan menganalisis hasil pengamatan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila masih ditemukan beberapa



kekurangan dan belum sesuai dengan *indicator* keberhasilan maka hasil refleksi akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Jika hasil penelitian pada siklus I belum memenuhi *indicator* keberhasilan maka hasil tersebut akan ditingkatkan pada siklus berikutnya. Berikut adalah bentuk Desain Penelitian Kemmis Dan Mc Targgat:



Gambar 3.1 Desain Penelitian Kemmis Dan Mc Targgat

a. siklus 1

Siklus pertama dari penelitian kelas ini terdiri dari 3 pertemuan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi, perencanaan merupakan bagian awal dari rancangan penelitian tindakan yang berisi tentang persiapan yang dilakukan untuk memecahkan masalah diperlukan langkah yang tepat dalam penanganannya dimulai dari pembuatan RPP, soal tes, pembuatan media pembelajaran berupa kegiatan pratikum, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, lembar wawancara siswa, lembar wawancara guru.
- 2) Pelaksanaan tindakan yang dilakukan, skenario kerja tindakan, perbaikan dan prosedur tindakan yang diterapkan. Tahap pelaksanaan merupakan pembelajaran yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.



Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media penerapan kegiatan pratikum berbasis metode ilmiah berdasarkan rencana pembelajaran.

- 3) Pengamatan (observasi) terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung ditunjukkan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan aktivitas yang terjadi apabila masukan baik atau feedback dilakukan dengan cermat pengamatan yang dilakukan oleh penelitian adalah : Situasi kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan refleksi.
 - 4) Refleksi adalah memikirkan sesuatu yang hasil dari kegiatan sebelumnya direfleksikan untuk melihat apakah hasil yang tercapai sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian atau belum, dan akan dilakukan tindakan perbaikan atas kekurangan- kekurangan pada siklus selanjutnya.
- b. siklus II

Pada siklus II ini juga melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut: Perencanaan dimana peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Pelaksanaan tindakan dan pengamatan dimana guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi berdasarkan siklus pertama dengan pembelajaran matematika menggunakan media penerapan pembelajaran kartu domino berbasis metode ilmiah Pengamatan dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Refleksi adalah upaya melihat kembali mengorganisasi, menganalisis dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari.



D. Sumber Data

Pada penelitian ini, sumber data yang dibutuhkan yaitu berasal dari narasumber, dokumen dan proses belajar mengajar serta tes soal. Adapun data yang dikumpulkan dari penelitian ini yaitu berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa tentang keaktifan mendengar, menulis, bertanya, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung, dari hasil observasi aktivitas guru, dari hasil belajar. Sumber data yang dikumpulkan dari penelitian ini meliputi : Informasi atau narasumber yaitu siswa dan guru siswa MIN 4 Muaro Jambi, tempat dan peristiwa kegiatan belajar mengajar diadakan didalam kelas III pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada penerapan kegiatan media kartu domino. Dokumen dan arsip yang dipergunakan menunjang pelaksanaan penelitian. Lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Butir soal digunakan dalam menunjang kemampuan hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi/interaksi belajar mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Pengumpulan data tentang observasi dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan teliti. Observasi merupakan suatu yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses



pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan serta dan non participant observation, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya observasi, sedangkan observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena penelitian tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati.

2. Tes

Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Ada jenis tes dalam penelitian adalah tes hasil belajar, dan tes kecerdasan.

3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Wawancara memiliki sifat yang luas, pertanyaan yang diberikan dapat disesuaikan dengan subjek, sehingga segala sesuatu yang ingin diungkap dapat digali dengan baik. Wawancara boleh dibuat dalam bentuk daftar butir-butir informasi yang ingin dikumpulkan (pointers) atau daftar pertanyaan. Wawancara adalah pengadministrasian angket secara lisan dan langsung terhadap masing-masing anggota sampel. Apabila wawancara dilakukan dengan baik, ini dapat menghasilkan data yang mendalam yang tidak mungkin didapat dengan angket, pewawancara dapat menanyakan lagi untuk jawaban-jawaban yang tidak jelas/kurang lengkap. Akan tetapi wawancara cukup memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit meskipun hanya melibatkan sampel yang lebih kecil. Lagi pula, respon yang diberikan oleh



objek bisa-bisa terpengaruh oleh reaksi terhadap pewawancara. Oleh karena itu wawancara memerlukan keterampilan khusus dibidang komunikasi dan “*human relation*”.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penelahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi siswa, dokumen resmi, referensi - referensi, foto-foto, rekaman kaset, seperti (rapor siswa, absensi siswa). Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan keadaan guru, keadaan siswa, struktur organisasi, rpp, keadaan sarana dan prasarana, dan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian di MIN 4 Muaro Jambi.

F. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan telaah model tindakan, triangulasi.

1. Telaah Model Tindakan

Prosedur penelitian tindakan kelas yang digunakan oleh penulis mengacu pada model Kemmis Dan Mc Targgat pelaksanaan penelitian tindakan mencakup empat langkah yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

- a. Perencanaan (*Planning*) Untuk memecahkan masalah penelitian diperlukan langkah yang tepat dalam penanganannya. Sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran penerapan kegiatan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan direncanakan minimal dua kali siklus. Apabila tujuan pembelajaran belum tercapai maka rencana tindakan disusun untuk siklus berikutnya.



- b. Pelaksanaan (*Acting*) Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan rencana pembelajaran.
- c. Pengamatan (*Observation*) Peneliti (Guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran penerapan kegiatan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- d. Refleksi (*Reflecting*) Setelah observasi dilakukan kemudian akan dianalisis seluruh data yang diperoleh. Setelah selesai dianalisis kemudian direfleksikan sehingga diketahui tindakan, masalah, serta hasil yang terjadi selama penelitian, serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran penerapan kegiatan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam peningkatan kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MIN 4 Muaro Jambi. Refleksi ini digunakan untuk mengetahui kekurangan - kekurangan yang terjadi sebagai acuan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam pengujian keabsahan ini di artikan sebagai data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2015).

- a. Triangulasi Sumber untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
- b. Triangulasi Teknik untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi maupun dokumentasi.

- c. Triangulasi Waktu juga sering mempengaruhi keabsahan data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara, akan memberikan data yang lebih valid. Untuk itu dalam menguji keabsahan data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

G. Teknik Analisis Data

(Sugiyono, 2015) analisis data akan dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai dilapangan. Menurut Nasution didalam Sugiyono, analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung terus sampai kepenulisan hasil penelitian. Namun dalam penelitian ini, analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan, fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses ini dilakukan penajaman, pemfokusan penyelisihan data yang kurang bermakna dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan divertifikasikan.

2. Penyajian Data

Penyajian data (data display) beberan, setelah direduksikan data siap dibebarkan artinya, tahapan analisis sampai pada pembeberan data berbagai macam data perlu diteliti tindakan yang telah direduksikan perlu dibebarkan dengan tertata rapi.

3. Penarikan Kesimpulan

(Sugiyono, 2015) penarikan kesimpulan yaitu peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari pra siklus dilanjutkan ke siklus I dan dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada data kualitatif yang merupakan hasil observasi aktifitas guru dan siswa dapat dihitung melalui.





$$P = \frac{\text{jumlah skor pengamatan aktivitas tindakan guru dan siswa}}{\Sigma n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

Σ = Jumlah skor siswa pengamatan aktivitas tindakan guru dan siswa

Σn = Jumlah siswa

Data penelitian kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika didapatkan dengan cara sebagai berikut:

$$\frac{\Sigma (\text{Siswa yang tuntas})}{\Sigma N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Σ = Jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM

Σn = Jumlah siswa

H. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Tindakan kelas (PTK) pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila telah terdapat sedikitnya 75% siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan atau ketuntasan belajar dilihat berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan di MIN 4 Muaro Jambi, dapat dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 75% - 100% atau nilai 75. Sedangkan KKM yang digunakan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 75% atau nilai 75.



I. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan									
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
1.	Pengajuan Judul	√									
2.	Pembuatan Proposal			√							
3.	Pengajuan Dosen Pembimbing			√							
4.	Bimbingan Sebelum Seminar Proposal				√	√					
5.	Seminar Proposal						√				
6.	Perbaikan Proposal							√			
7.	Pengurusan Izin Riset							√			
8.	Pelaksanaan Siklus I									√	

9.	Pelaksanaan Siklus II										√	
10.	Ujian Skripsi											√



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Historis dan Geografis Madrasah

a. Historis Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi merupakan lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada dibawah naungan Departemen Agama yang berstatus Negeri. Pada mulanya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi Bernama Madrasah Ibtidaiyah Negeri Nurul Huda yang didirikan oleh masyarakat Mendalo Darat yang peduli akan pentingnya pendidikan agama pada anak yang disponsori oleh pramuka masyarakat bernama H.Ismail dan M. Ishak. Madrasah Ibtidaiyah 4 Muaro Jambi didirikan pada tahun 1992 dan mengalami perubahan status menjadi negeri pada tahun 1995 berdasarkan kementrian agama RI Nomor 515 A Tahun 1995. Madrasah ibtidaiyah negeri 04 muaro jambi pada awalnya bernama Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mendalo Darat yang didirikan pada tahun 1992 dengan status swsta. Kemudian pada tahun 1995 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mendalo Darat melalui surat keputusan penegrian Madrasah yang dikeluarkan oleh Kementrian Agama yaitu KMA RI Nomor 515 A tanggal 2 november 1995 dinegrikan dan di ubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi merupakan singkatan dari sekolah dasar yang berbasis Agama di Kabupaten Muaro Jambi. Madrasah ini mengedepankan keseimbangan penyelenggara materi agama dan umum. Selama berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda, Kemudian di Negerikan hingga sekarang telah mengalami beberapa pergantian pimpinan, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Nama- Nama Kepala Sekolah sejak didirikan hingga sekarang

No	Nama	Jabatan	Priode	Ket
1.	H. Ismail	Kepala	1976- 1992	MI- NH
2.	Mar'i	Kepala	1992- 1933	SDA
3.	M. Ishak	Kepala	1993- 1995	SDA
4.	Drs. Bustanudin Arif	Kepala	1994- 2004	MIN
5.	H. Muhammad Arsyad, S.Ag., M.Pd.I	Kepala	2004- 2010	MIN
6.	Fitri Rianti, S.Ag	Kepala	2010 –Sekarang	MIN

Bagian TU MIN 04 Muaro Jambi, Tentang Data Kepala Sekolah yang pernah Menjabat di MIN 04 Muaro Jambi

Pernah mula dinegrikannya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi beralamat pinggir jalan Jambi- Muara Bulian Km.13 tepatnya gedung Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda sekarang dan dilahan itu juga dibuatkan gedung oleh pemerintah (Dapertemen Agama) diatas tanah seluas 70.785 M2 wakaf dari bapak H. Ismail di RT.09 Jl. Sidodadi 700 M dari Jalan Jambi- Muara Bulian desa Mendalo Darat dan setelah gedungnya selesai, maka secara spontan ia berpindah hingga sekarang.

b. Geografis Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi terletak dijalan Jambi- Muara Pijoan Km. 13 Mendalo Darat Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi. Madrasah ini dibangun diatas tanah seluas 70.785 M2 yang mana tanah tersebut adalah merupakan wakaf dari M. Sholeh bin Sapirin dengan batas batas sebagai berikut:

- 1) Sebelah utara berbatasan dengan tanah siti halimah
- 2) Sebelah barat berbatasan dengan tanah H. Marhasan46
- 3) Sebelah selatan berbatasan dengan tanah H. Toyib



4) Sebelah timur berbatasan dengan jalan Pematang Gajah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi memiliki lokasi yang sangat strategis untuk tempat belajar yang mempunyai ciri- ciri:

- 1) Berbatas langsung dengan ibu kota provinsi sehingga mempunyai akses paling dengan kota.
- 2) Lokasinya jauh dari pusat keramaian dan kebisingan lalu lintas jalan raya \pm 700 M dari jalan raya.
- 3) Berdekatan dengan lembaga pendidikan lain seperti SD, SLTP/MTs, SLTA/MA maupun universitas.

2. Data Madrasah

Tabel 4.2 indentitas sekolah MIN 04 Muaro Jambi

No	Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah	MIN 04 Muaro Jambi
2.	Status Sekolah	Negeri
3.	Alamat Sekolah	Jl. Jambi- Pijoan KM 13 Mendalo Darat
4.	Desa	Pematang Gajah Mendalo Darat
5.	Kecamatan	Jambi Luar Kota
6.	Kab/Kota	Kabupaten Muaro Jambi
7.	Provinsi	Provinsi Jambi
8.	Kode Pos	36361
9.	KBM	Pagi dan Siang
10.	Tahun Berdiri	1992
No	Identitas Sekolah	
11.	Luas Tanah Bangunan	Tahun Berdiri

Bagian TU MIN 04 Muaro Jambi Tentang Indentitas Sekolah MIN 04 Muaro Jambi





3. Visi dan Misi Sekolah Madrasah

a. Visi Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi mempunyai visi yaitu sebagai berikut " Mencetak Peserta Didik Islami"

b. Misi Madrasah

- 1) Menciptakan Generasi Qurani.
- 2) Meletakkan pengetahuan dasar agama/ umum menghasilkan lulusan yang handal.
- 3) Terampil Beribadah.
- 4) Mempunyai akhlakul karimah dalam kehidupan masyarakat.

4. Keadaan Guru Dan Siswa

a. Keadaan Guru

Tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi adalah tenaga edukatif yang berlangsung berhadapan dengan siswa yang mempunyai tugas utama mengelolah pelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Untuk itu, demi tuntasnya tugas tersebut guru harus memiliki pengetahuan yang luas, berkompeten dan loyal terhadap tugasnya karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar terletak dipundak seorang guru.

Adapun guru dan pegawai di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi semuanya berjumlah 35 orang dengan latar belakang pendidikan yang berbeda baik umum maupun agama. Dengan demikian sumber daya pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi telah memenuhi persyaratan baik dari segi kualitas dan kuantitas.

b. Keadaan Siswa

Siswa merupakan objek pendidikan, didikan dan diberikan bermacam-macam ilmu pengetahuan serta berbagai keterampilan, siswa merupakan unsur yang esensial dari pendidikan yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya siswa tentunya tujuan

pembelajaran tidak akan terlaksana. Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Mendalo Darat 2022/2023 berjumlah 344 siswa yang terbagi menjadi enam kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Daftar keadaan siswa MIN 4 Muaro Jambi

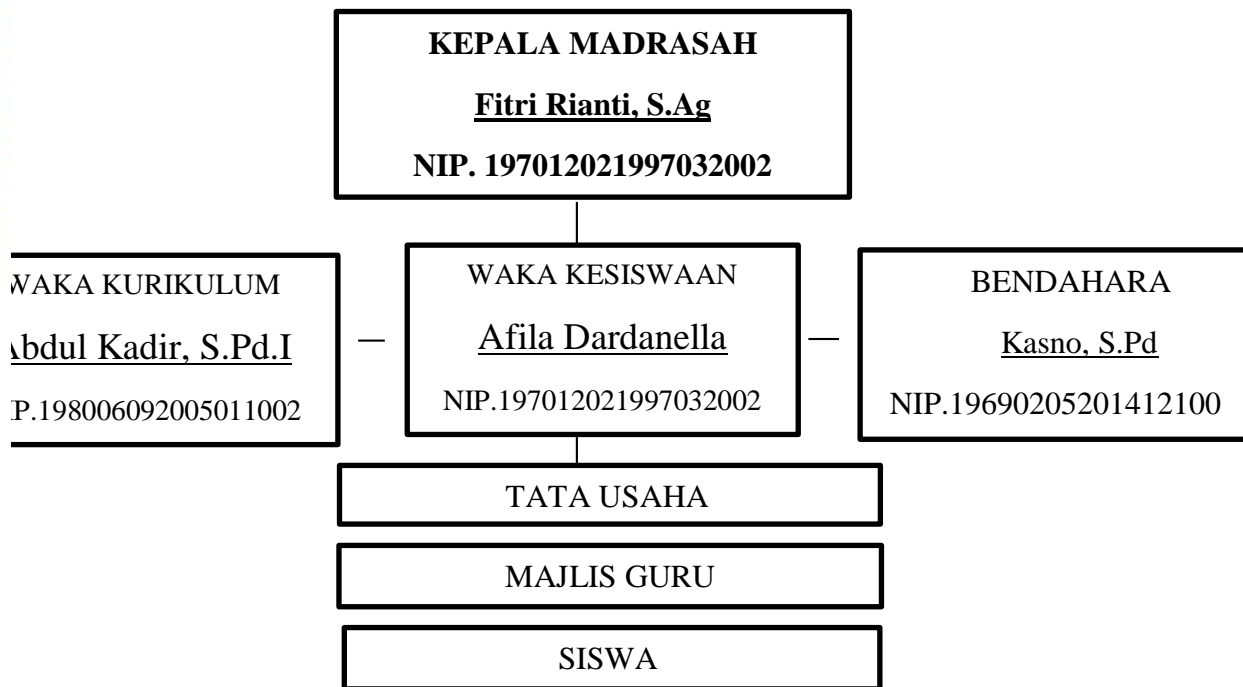
No	Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi			
	Kelas	Siswa		Jumlah siswa
		Laki- laki	Perempuan	
1.	Kelas 1 A	14	11	25
2.	Kelas 1 B	11	14	25
3.	Kelas 1C	10	13	23
4.	Kelas II A	12	10	22
5.	Kelas II B	10	9	19
6.	Kelas II C	11	9	19
7.	Kelas III A	8	13	21
8.	Kelas III B	7	11	18
9.	Kelas III C	10	11	21
10.	Kelas IV A	9	10	19
11.	Kelas IV B	16	12	28
12.	Kelas V A	13	7	20
13.	Kelas V B	9	9	18
14.	Kelas V C	10	13	23
15.	Kelas VI A	9	12	21
16.	Kelas VI B	12	10	22
Jumlah Keseluruhan Siswa		171	173	344

Bagian TU MIN 04 Muaro Jambi tentang keadaan siswa di MIN 04

Muaro Jambi

c. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 04 MUARO JAMBI



Gambar 4.1. Struktur Organisasi

*Bagian TU MIN 04 Muaro Jambi Sumber Organisasi di MIN 04 Muaro
Jambi*

d. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana maksudanya disini merupakan sesuatu yang digunakan sebagai alat dan fasilitas yang digunakan untuk menunjang terjadinya proses belajar mengajar tercapai tujuan pendidikan. Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang mempunyai fungsi penting dalam mempelancar proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pendidikan.

1) Sarana

Sarana adalah alat dan fasilitas yang digunakan sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan. Sarana dapat membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar dan juga

memberikan motivasi kepada siswa dengan baik. Adapun sarana yang dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4 Daftar MIN 4 Muaro Jambi.

No	Uraian	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
3.	Ruang Majelis Guru	1	Baik
4.	Ruang Dapur	1	Baik
5.	Ruang Kelas	15	Baik
6.	Wc Kepala Sekolah	1	Baik
7.	Wc Guru	1	Baik
8.	Wc Siswa	2	Baik
9.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
10.	Kantin	5	Baik
11.	Lapangan Olahraga	3	Baik
No	Uraian	Jumlah	Keterangan
12.	Mushola	1	Baik
13.	Ruang UKS	1	Baik
14.	Pos Satpam	1	Baik

2) Prasarana

Disamping sarana terdapat pula prasarana yang merupakan fasilitas yang membantu dan menunjang proses pembelajaran. Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Muaro Jambi, prasarana cukup memadai dalam arti sangat cukup untuk terlaksanakannya proses belajar mengajar.



Tabel 4.5 Daftar Prasarana MIN 4 Muaro Jambi.

No	Uraian	Keberadaan	Fungsi
1.	Instalasi Air	Ada	Baik
2.	Jaringan Listrik	Ada	Baik
3.	Akses Jalan	Ada	Baik
4.	Pakir Motor/ Mobil	Ada	Baik
5.	Lapanagan Upacara	Ada	Baik

B. Temuan Penelitian

1. Kondisi awal hasil belajar siswa

Keadaan awal hasil belajar siswa pada siswa kelas III MIN 4 muaro jambi masih kurang, berdasarkan observasi awal dengan melihat hasil pre test yang dilakukan. Dari 26 siswa kelas III C hanya 13 siswa yang mencapai indikator ketuntasan hasil belajar. Dari hasil data yang didapatkan peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk membenahi serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan media kartu domino dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil tes disimpulkan yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas III MIN 4 muaro jambi masih rendah. Dapat dilihat dari hasil ulangan pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana yang dilakukan oleh guru kelas III C. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.6 kondisi awal hasil belajar siswa

No	Nama Siswa	Hasil Siklus 1	KKM	Ketuntasan
1.	Alfhan Pratama S	30	70	TT
2.	Alisha Inara Z	70	70	T

3.	Aziz Nur AR	75	70	T
4.	Cakra D	70	70	T
5.	Davinia RP	30	70	TT
6.	Dery A	75	70	T
7.	Fattahul May R	50	70	TT
8.	Hafis Nur A	70	70	T
9.	Hafizu Kh	30	70	TT
10.	Keisha A	50	70	TT
11.	Khanza AH	70	70	T
12.	M. Abidzar R	20	70	TT
13.	M. Liyani Azzam F	70	70	T
14.	Mardaftul Y	70	70	T
15.	Muhammad Ali A	60	70	TT
16.	Muhammad Gh	40	70	TT
17.	M. Raska Aditya P	40	70	TT
18.	Naufal Dary A	70	70	T
19.	Nurfaiza Az	65	70	TT
20.	Raden Qahhar Al	70	70	T
21.	Raniatul Jannah	60	70	TT
22.	RD.Khailana ZAl	70	70	T
23.	Sulthan Akbar W	40	70	TT
24.	Wahyu Al	70	70	T
25.	Zakia Talita S	50	70	T
26.	Aisyah Al	20	70	TT
Jumlah		1.435		
Nilai Rata-rata Siswa		55.19%		
Jumlah Siswa yang Berhasil		12		
Persentase Keberhasilan Siswa		67.69%		

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM KALIJAGA
SEMARANG
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Jumlah Siswa yang Belum Berhasil	14
Persentase Jumlah Siswa yang Belum Berhasil	41.78%

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi masih rendah. Siswa yang tuntas dalam tes tersebut sebanyak 12 orang atau sekitar siswa 67.69% sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas berjumlah 14 orang atau sekitar 41.78%, nilai rata-rata siswa 55.19% sedangkan nilai KKM dalam pelajaran matematika adalah 70 artinya tes siswa masih rendah.

Dari hasil yang diperoleh diatas, peneliti mulai melakukan penelitian PTK atau tindakan kelas dengan penerapan media kartu domad untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas III MIN 4 Muaro Jambi.

2. Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali tahap pertemuan dalam proses pembelajaran yaitu pada tanggal 14 februari 2023 sampai 15 tanggal februari 2023. 15 Tanggal februari 2023 memberikan tes kepada siswa setelah selesai siklus I. Siklus I dilakukan mulai dari tahap kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini dilakukan oleh penyelidik dengan menganalisis kurikulum. Pada tahap ini materi yang dibahas yaitu pada Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana, pelaksanaan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media kartu domino , sebelum mengajar guru mempersiapkan RPP, menyediakan lembaran observasi aktivitas guru dan siswa, mempersiapkan media kartu domino, mempersiapkan soal tes, menyiapkan lembar wawancara guru dan siswa, dan alat dokumentasi.

Tabel 4.7 Jadwal Perencanaan Siklus I.

No	Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Selasa / 14 februari 2023	Pertemuan I	Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana
2.	Rabu / 15 februari 2023	Pertemuan II	Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana
	Rabu / 15 februari 2023	Pertemuan II	

b. Pelaksanaan Siklus I

Tahap ini dilakukan pada pada 14 – 15 februari 2023 yang terbagi dalam dari 3 tahap pertemuan, pertemuan pertama materi yang dipelajari yaitu jenis –jenis pekerjaan.

Pertemuan I

Pada Pertemuan I ini dilaksanakan pada 14 februari 2023 jam pelajaran ke 1-4 pada 7.30 – 10.30 dengan terdiri dari beberapa mata pelajaran yang akan dipelajari yakni matematika.

1) Kegiatan Awal

Pertemuan ini pada pukul 7:30 dimulai dengan mengucapkan salam kepada siswa. Lalu guru meminta siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran serta dilanjutkan dengan absensi. Selanjutnya guru menanyakan bagaimana kabar hari ini, sudah pada sarapan apa belum?, lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru juga mengenalkan tentang media kartu domino.

2) Kegiatan Inti



Guru menunjukkan sebuah media kartu domino kemudian menjelaskan isi dari media kartu domino tersebut kepada siswa, Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media kartu domino yang disampaikan oleh guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing-masing Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino.

Guru memberikan instruksi permainan di dalam kartu domino yaitu pertama keluarkan satu kartu domino. Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari kartu domino yang pecahannya bernilai sama. Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah di keluarkan oleh kelompok sebelumnya. Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang.

Setiap kelompok dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan guru. Dan guru akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh siswa. Setelah siswa memahami apa itu pecahan sederhana, guru meminta untuk mengerjakan soal yang terdiri dari soal pilihan ganda.

3) Penutup

Pada akhir, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari, kemudian guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru dan siswa melakukan refleksi dan mengucapkan syukur atas pekerjaan kita miliki. Selanjutnya guru menyampaikan informasi terkait materi untuk dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan ditutup dengan



do'a dan salam bersama.

Pertemuan II

Pembelajaran ke II pada siklus I dilakukan hari Rabu, 15 februari 2023 pada jam pembelajaran ke 4-7, 10.00 – 12.30. pembahasan yang akan dibahas yaitu Matematika dengan tahap kegiatan pembelajaran adalah :

1) Kegiatan Awal

Pembelajaran dilakukan pukul 10.00 dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas oleh guru. Berdoa dipimpin oleh siswa. Guru melaksanakan absensi. Guru memberikan informasi terkait dengan pembahasan materi.

Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari yang telah dibahas. Guru juga memberitahu bahwa diakhir pembelajaran akan diadakan tes yang berupa test.

2) Kegiatan Inti

Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media kartu domino yang disampaikan oleh guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing-masing Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino, Siswa diminta duduk berkelompok, guru memberikan siswa soal tentang pecahan sederhana dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan cara yang berbeda.

Siswa diminta duduk dikelompok masing-masing. Guru menyiapkan media kartu domino untuk masing-masing kelompok. Guru memberikan instruksi permainan yaitu pertama keluarkan satu kartu domino. Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari

kartu domino yang pecahannya bernilai sama. Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah dikeluarkan oleh kelompok sebelumnya. Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang.

3) Penutup

Siswa diarahkan guru ketempat duduknya masing-masing dikarenakan akan dilakukan test. Siswa diberi waktu untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dalam waktu kurang lebih 5 menit. Kemudian guru memberikan instruksi kepada siswa sebelum mengerjakan soal test dan guru memberikan waktu 30 menit untuk siswa menyelesaikan soal test.

Jika telah selesai guru serta siswa diminta menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas. Guru menanyakan kepada siswa bagaimana dengan belajar hari ini apakah menyenangkan, dan guru menginfokan pembahasan pada pelajaran berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca doa serta salam bersama.

c. Hasil Observasi Siklus I

1) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, hal ini dapat di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator Atau Aspek Yang Di nilai	Skor		Jumlah	Rata-Rata %
		P1	P2		
1	Proses mengalami				
	a. Berani Bertanya	2	4	6	60
	b. Berani menjawab pertanyaan teman	3	3	6	60
2	c. Berani mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajari				
	Proses Transaksi				
	a. Saling membantu	4 2	3 3	7 5	70 50
3	b. Saling memberi pemahaman	4	4	8	80
	c. Bekerja sama dalam kelompok				
3.	Proses Mengatasi Masalah				
	a. Mengutarakan	2	4	6	60



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

ide- ide baru dalam kelompok	3	3	6	60
b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam kelompok	3	3	6	60
c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi				
Jumlah	26	30	56	
Rata- Rata (%)	72,22%	83,33%	155,55%	
Rata- Rata Keseluruhan (%)	77,77%			

Keterangan:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Sangat Kurang Aktif | P1 : Pertemuan Pertama |
| 2. Kurang Aktif | P2 : Pertemuan Kedua |
| 3. Cukup Aktif | |
| 4. Aktif | |
| 5. Sangat Aktif | |

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan penerepan media pembelajaran berbasis media kartu domino dapat dikatakan belum memenuhi KKM yaitu dengan persentase pertemuan I rata-ratanya mencapai 72,22% sedangkan pertemuan II rata-ratanya mencapai 83,33%, dan rata-rata keseluruhan pertemuan I dan pertemuan II adalah mencapai 77,77%, sedangkan untuk persentase ketuntasannya adalah 75% dari indikator/aspek yang diamati dan dinilai dalam keterampilan kognitif siswa



dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis kartu domino

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

4.9 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru (Siklus 1).

No.	Fase	Tingkah laku guru	Skor		Jumlah	Rata-rata %
			P1	P2		
1.	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu	4	4	8	80
		b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	3	4	7	70
		c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran.	2	3	5	50
		d. Guru mengajak siswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.	3	4	7	70
2.	Menanya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang	3	3	6	60



		<p>pelajaran yang berlangsung.</p> <p>b. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan penugasan siswa dalam melakukan aktifitas.</p>	2	4	6	60
3.	Menalar dan menggumpulk andata	a. Guru mendorong siswa dalam menggumpulka ninformasi.	2	3	5	50
		b. Guru mendesain pengelompokk an kelompok diskusi	3	3	6	60
4.	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok.	3	4	7	70
		b. Guru membimbing siswa dalam	4	4	8	80

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

		melaksanakan tugasnya.				
5.	Mengkomunikasikan	c. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. d. Guru membantu Siswa	2 3	4 3	6 6	60 60
	Jumlah		34	43	77	
	Rata-Rata %		70,83%	89,58%	160,41%	
	Jumlah Keseluruhan %		80,20%			

Keterangan:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Sangat Kurang Aktif | P1 : Pertemuan Pertama |
| 2. Kurang Aktif | P2 : Pertemuan Kedua |
| 3. Cukup Aktif | |
| 4. Aktif | |
| 5. Sangat Aktif | |

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu domino pada siklus I sudah baik. Hal ini dapat dilihat pada persentase nilai rata-rata aktivitas guru pada pertemuan I yaitu 70,83% dan pertemuan II 89,58% dan keseluruhan persentase



nilai rata-rata aktivitas guru pada pertemuan I dan pertemuan II adalah 80,20%. Dari hal ini menunjukkan aktivitas mengajar guru kurang bisa mendorong siswa merumuskan masalah berdasarkan materi pelajaran dan fenomena yang diamat. Hal ini berdampak pada siswa dalam merumuskan suatu permasalahan mengenai materi pelajaran. Oleh karena itu peneliti ini masih harus dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3) Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Siklus 1	KKM	Ketuntasan
27.	Alfhan Pratama S	70	70	T
28.	Alisha Inara Z	70	70	T
29.	Aziz Nur AR	80	70	T
30.	Cakra D	80	70	T
31.	Davinia Rp	50	70	TT
32.	Dery A	80	70	T
33.	Fattahul May R	80	70	T
34.	Hafis Nur Ar	70	70	T
35.	Hafizu Kho	70	70	T
36.	Keisha A	80	70	T
37.	Khanza Adiba H	70	70	T
38.	M. Abidzar R	50	70	TT
39.	M. Liyani Azzam F	70	70	T
40.	Mardaftul Y	80	70	T
41.	Muhammad Ali A	70	70	T
42.	Muhammad Gh	80	70	T
43.	M. Raska Aditya P	50	70	T T
44.	Naufal Dary A	70	70	T
45.	Nurfaiza Az	80	70	T

46.	Raden Qahhar Al	70	70	T
47.	Raniatul J	80	70	T
48.	RD.Khailana Zaeeni Al	70	70	T
49.	Sulthan Akbar W	60	70	TT
50.	Wahyu Al	70	70	T
51.	Zakia Talita S	80	70	T
52.	Aisyah Al	60	70	TT
Jumlah		1.840		
Nilai Rata-rata Siswa		70,76%		
Jumlah Siswa yang Berhasil		22		
Persentase Keberhasilan Siswa		85%		
Jumlah Siswa yang Belum Berhasil		4		
Persentase Jumlah Siswa yang Belum Berhasil		15,38%		

Hasil dari tabel 4.10 diatas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih rendah dan belum memenuhi Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM). Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 70,76% jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya 22 orang atau 85% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dan siswa yang belum berhasil sebanyak 4 orang atau 15,38% dari jumlah siswa keseluruhan, artinya tindakan yang diberikan pada siklus I belum mencapai Indikator Kriteria Kelulusan siswa pada kelas III mata pelajaran matematika di MIN 4 muaro jambi.



d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru pada pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan bila dibandingkan dengan pra tindakan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Namun hasil tersebut belum mencapai kriteria kesuksesan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, karena masih ada juga sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), aktivitas maupun hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria kesuksesan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan karena masih adanya kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini masih perlu ke siklus selanjutnya.

Adapun kendala yang dihadapi pada pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Hasil Belajar

Perolehan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada siklus I pembelajaran matematika adalah 70,76% dengan nilai KKM 70 dengan persentase ketuntasan 85% dari 22 orang siswa dan ketidak tuntas dengan persentase 15,38% dari 4 orang siswa.

Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I yaitu kurangnya fokus siswa dalam belajar, kurang telitinya siswa dalam mengerjakan soal tes, kurang mampunya peneliti dalam menguasai kelas, dan kurang terkontrolnya kegiatan diskusi siswa.

2) Aktivitas Siswa

a) Masih ada siswa yang kurang mampu menggali pengetahuan mengenai materi pelajaran seperti mengingat kembali pelajaran, berlatih, berpikir kreatif, dan berpikir kritis.

- b) Masih ada siswa yang kurang mampu dalam memahami materi pelajaran seperti membangun pengetahuannya sendiri melakukan pengamatan, dan menambah pengetahuan baru.
 - c) Masih ada siswa yang kurang mampu menerapkan materi pelajaran seperti menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru, dan bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran.
- 3) **Aktivitas Guru**
- a) Guru masih belum optimal dalam memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Guru masih belum optimal membantu siswa untuk mendefinisikan materi pelajaran.
 - c) Guru masih belum optimal dalam mendorong siswa untuk merumuskan materi pelajaran.
 - d) Guru masih kurang optimal mendorong siswa dalam mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang dirumuskan.
 - e) Guru masih kurang optimal mendorong siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas.

3. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali tahap pertemuan dalam proses pembelajaran yaitu pada tanggal 24 februari 2023 sampai 25 tanggal februari 2023. 25 Tanggal februari 2023 memberikan tes kepada siswa setelah selesai siklus II. Siklus II dilakukan mulai dari tahap kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap ini dilakukan oleh penyelidik dengan menganalisis kurikulum. Pada tahap ini materi yang dibahas yaitu pada Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana, pelaksanaan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media kartu domino, sebelum mengajar guru mempersiapkan RPP, menyediakan lembaran observasi aktivitas guru dan siswa, mempersiapkan media kartu domino, mempersiapkan soal tes, menyiapkan lembar wawancara guru dan siswa, dan alat dokumentasi.

Tabel 4. 11 Jadwal Perencanaan Siklus II.

No	Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
1.	Jum'at / 24 februari 2023	Pertemuan I	Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana
2.	Sabtu / 25 februari 2023	Pertemuan II	Pembelajaran matematika pelajaran 3 Pecahan Sederhana
	Sabtu / 25 februari 2023	Pertemuan II	

b. Pelaksanaan Siklus II

Tahap ini dilakukan pada pada 24 – 25 februari 2023 yang terbagi dalam dari 3 tahap pertemuan, pertemuan pertama materi yang dipelajari yaitu jenis –jenis pekerjaan.

Pertemuan I :

Pada Pertemuan I ini dilaksanakan pada 24 februari 2023 jam pelajaran ke 2- 4 pada 8.00 – 9.00 dengan terdiri dari beberapa mata pelajaran yang akan dipelajari yakni matematika.

1) Kegiatan Awal

Pertemuan ini pada pukul 8:00 dimulai dengan mengucapkan salam kepada siswa. Lalu guru meminta siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran serta dilanjutkan dengan absensi. Selanjutnya guru menanyakan bagaimana kabar hari ini, sudah pada sarapan apa belum?, lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru juga mengenalkan tentang media kartu domino.

2) Kegiatan Inti

Guru menunjukkan sebuah media kartu domino kemudian menjelaskan isi dari media kartu domino tersebut kepada siswa, Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media kartu domino yang disampaikan oleh guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing - masing Siswa Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino.

Guru memberikan instruksi permainan di dalam kartu domino yaitu pertama keluarkan satu kartu domino. Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari kartu domino yang pecahannya bernilai sama. Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah di keluarkan oleh kelompok sebelumnya. Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang.

Setiap kelompok dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan guru. Dan guru akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh siswa. Setelah siswa memahami apa itu pecahan



sederhana, guru meminta untuk mengerjakan soal yang terdiri dari soal pilihan ganda.

3) Penutup

Pada akhir, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari, kemudian guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru dan siswa melakukan refleksi dan mengucapkan syukur atas pekerjaan kita miliki. Selanjutnya guru menyampaikan informasi terkait materi untuk dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan ditutup dengan do'a dan salam bersama.

Pertemuan II

Pembelajaran ke II pada siklus II dilakukan hari jum'at, 25 februari 2023 pada jam pembelajaran ke 4-6, 10.00 – 11.00. pembahasan yang akan dibahas yaitu Matematika dengan tahap kegiatan pembelajaran adalah :

1) Kegiatan Awal

Pembelajaran dilakukan pukul 10.00 dengan dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas oleh guru. Berdoa dipimpin oleh siswa. Guru melaksanakan absensi. Guru memberikan informasi terkait dengan pembahasan materi.

Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari yang telah dibahas. Guru juga memberitahu bahwa diakhir pembelajaran akan diadakan yang berupa test.

2) Kegiatan Inti

Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media kartu domino yang disampaikan oleh guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana

setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing masing Siswa bergabung ke kelompoknya masing-masing Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino, Siswa diminta duduk berkelompok, guru memberikan siswa soal tentang pecahan sederhana dan siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut dengan cara yang berbeda.

Siswa diminta duduk dikelompok masing-masing. Guru menyiapkan media kartu domino untuk masing-masing kelompok. Guru memberikan instruksi permainan yaitu pertama keluarkan satu kartu domino. Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari kartu domino yang pecahannya bernilai sama. Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah di keluarkan oleh kelompok sebelumnya. Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang.

3) Penutup

Siswa diarahkan guru ketempat duduknya masing-masing dikarenakan akan dilakukan test. Siswa diberi waktu untuk mengulangi pelajaran yang telah dipelajari dalam waktu kurang lebih 5 menit. Kemudian guru memberikan instruksi kepada siswa sebelum mengerjakan soal test dan guru memberikan waktu 30 menit untuk siswa menyelesaikan soal test.

Jika telah selesai guru serta siswa diminta menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas. Guru menanyakan kepada siswa bagaimana dengan belajar hari ini apakah menyenangkan, dan guru

menginfokan pembahasan pada pelajaran berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca doa serta salam bersama.

c. Hasil Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, hal ini dapat di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator Atau Aspek Yang Dinilai	Skor		Jumlah	Rata-Rata %
		P1	P2		
1	Proses mengalami				
	a. Berani Bertanya	4	5	9	90
	b. Berani menjawab pertanyaan teman	4	4	8	80
	c. Berani mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajari	4	5	9	90
2	Proses Transaksi				
	a. Saling membantu	5	5	10	100
	b. Saling memberi pemahaman	4	4	8	80
		5	5	10	100

	c. Bekerja sama dalam kelompok				
3.	Proses Mengatasi Masalah	3	4	7	70
	a. Mengutarakan ide- ide baru dalam kelompok	4	5	9	90
	b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam kelompok	5			
	c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi	4	5	9	90
	Jumlah	37	42	79	
	Rata- Rata (%)	82,22%	93,33%	175,55%	
	Rata- Rata Keseluruhan (%)	87,77%			

Keterangan:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Sangat Kurang Aktif | P1 : Pertemuan Pertama |
| 2. Kurang Aktif | P2 : Pertemuan Kedua |
| 3. Cukup Aktif | |
| 4. Aktif | |
| 5. Sangat Aktif | |

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan penerepan media pembelajaran berbasis kartu domino sudah menunjukkan peningkatan dan



telah memenuhi KKM dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dibuktikan dengan persentase pertemuan I rata-ratanya mencapai 82,22% sedangkan pertemuan II rata-ratanya mencapai 93,33%, dan rata-rata keseluruhan pertemuan I dan pertemuan II adalah mencapai 87,77%. Dari hal ini sudah menunjukkan aktivitas mengajar guru di kelas sudah sangat baik dan guru sudah dapat mendorong siswa merumuskan masalah berdasarkan materi pelajaran dan fenomena yang diamati.

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

4.13 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru (Siklus II).

No.	Fase	Tingkah laku guru	Skor		Jumlah	Rata-rata %
			P1	P2		
1.	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu	5	5	10	100
		b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	4	5	9	90
		c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran	4	5	9	90
		d. Guru mengajak	5	5	10	100



		siswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.				
2.	Mennya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pelajaran yang berlangsung.	4	4	8	80
		b. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan penugasan siswa dalam melakukan aktifitas.	5	4	9	90



3.	Menalar dan mengumpulkan data	a. Guru mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi.	4	5	9	90
		b. Guru mendesain kelompok kankelompok diskusi	4	5	9	90
4.	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok.	4	4	8	80
		b. Guru membimbing siswa dalam melaksanakan tugasnya.	5	5	10	100
5.	Mengkomunikasikan	a. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya.	3	5	10	100
			3	4	7	70



	b. Guru membantu Siswa				
	Jumlah	50	56	99	
	Rata- Rata%	83,33%	93,33%	176,66%	
	Jumlah Keseluruhan %	88,33%			

Keterangan:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Sangat Kurang Aktif | P1 : Pertemuan Pertama |
| 2. Kurang Aktif | P2 : Pertemuan Kedua |
| 3. Cukup Aktif | |
| 4. Aktif | |
| 5. Sangat Aktif | |

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, dapat diketahui bahwa persentase aktivitas guru pada proses pembelajaran matematika pada siklus II mengalami peningkatan yang baik dibandingkan siklus I. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase nilai rata-rata pertemuan I yaitu 83,33% dan pertemuan II 93,33% dan keseluruhan persentase nilai rata-rata aktivitas guru pada pertemuan I dan pertemuan II adalah 88,33%. Dari hal ini sudah menunjukkan aktivitas mengajar guru di kelas sudah sangat baik dan guru sudah dapat mendorong siswa merumuskan masalah berdasarkan materi pelajaran dan fenomena yang diamati. Hal ini berdampak pada siswa dalam merumuskan suatu permasalahan mengenai materi pelajaran.



3) Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Siklus II	KKM	Ketuntasan
1.	Alfhan Pratama S	90	70	T
2.	Alisha Inara Z	90	70	T
3.	Aziz Nur Ar	90	70	T
4.	Cakra D	100	70	T
5.	Davinia Rp	100	70	T
6	Dery An	90	70	T
7	Fattahul May R	70	70	T
8	Hafis Nur Ar	100	70	T
9	Hafizu Kho	80	70	T
10	Keisha A	90	70	T
11	Khanza Adiba H	80	70	T
12	M. Abidzar R	100	70	T
13	M. Liyani Azzam F	90	70	T
14	Mardaftul Y	90	70	T
15	Muhammad Ali A	60	70	T

16	Muhammad G	90	70	T
17	M. Raska Aditya P	90	70	T
18	Naufal Dary A	70	70	T
19	Nurfaiza Az	90	70	T
20	Raden Qahhar Al	100	70	T
21	Raniatul J	100	70	T
22	RD. Khailana Z	100	70	T
23	Sulthan Akbar W	90	70	T
24	Wahyu Al	80	70	T
25	Zakia Talita S	90	70	T
26	Aisyah Al	90	70	T
Jumlah		2.350		
Nilai Rata-rata Siswa		90,38%		
Jumlah Siswa yang Berhasil		25		
Persentase Keberhasilan Siswa		96,15%		
Jumlah Siswa yang Belum Berhasil		1		
Persentase Jumlah Siswa yang Belum Berhasil		3,8%		

Hasil dari tabel 4.14 diatas diketahui bahwa pada pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis kartu domino pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibanding dengan siklus I.



Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata siswa 90,38% dengan nilai KKM 70, jumlah siswa yang tuntas ada 25 orang siswa dengan persentase 96,15% dan siswa yang tidak tuntas ada 1 orang siswa dengan persentase 3,8%. Dalam konversi penilaian hasil belajar siswa dikategorikan sangat baik. Sesuai dengan indikator keberhasilan, jika siswa dinyatakan tuntas dalam belajar apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 nilai KKM. Maka siklus II hasil belajar siswa dikategorikan meningkat dari siklus I dan hasil belajar siswa dikategorikan tuntas. Oleh karena itu, penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi.

d. Tahap Refleksi

Tahapan refleksi setelah melewati tahap pelaksanaan, tindakan, dan tahapan observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini tampak pada hasil belajar siswa setelah penerepan media pembelajaran berbasis kartu domino yang ditempuh oleh guru dengan memberikan ransangan kepada siswa. Pemberian ransangan tersebut membuat siswa aktif dalam mencapai indikator/aspek yang diamati dan dinilai dalam keterampilan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika sehingga dapat disimpulkan siswa cenderung aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, siklus II sudah mencapai kategori diatas KKM yaitu 90,38%. Oleh sebab itu penelitian yang peneliti lakukan berakhir pada siklus II.

C. Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan saat semua data sudah terkumpul, data tersebut berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil observasi aktivitas mengajar guru, hasil dan tes hasil belajar siswa. Hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan teknik observasi adalah:

1. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 77,77%, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar

87,77%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat pesat pada aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kartu domino.

2. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 80,20%, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,33%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dan kemampuan guru dalam mengelola kelas sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Hasil observasi tes belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu domino dalam pembelajaran matematika pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 70,76%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,38%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,62%. Sedangkan validitas item soal pada siklus I adalah 0,2001 maka validitas item soal tes pilihan ganda siklus I dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ ($0,2001 \leq 0,388$) dan validitas item soal pada siklus II adalah 0,3915, maka validitas item soal tes pilihan ganda siklus II dikatakan valid karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,3915 \geq 0,388$).

D. Interpretasi Hasil Analisis Data

Hasil analisis data yang dilakukan maka diperoleh bahwa pada pelaksanaan siklus I dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan keterampilan kognitif siswa belum optimal. Namun terjadi peningkatan pada keterampilan kognitif siswa setelah dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun data yang diperoleh adalah:



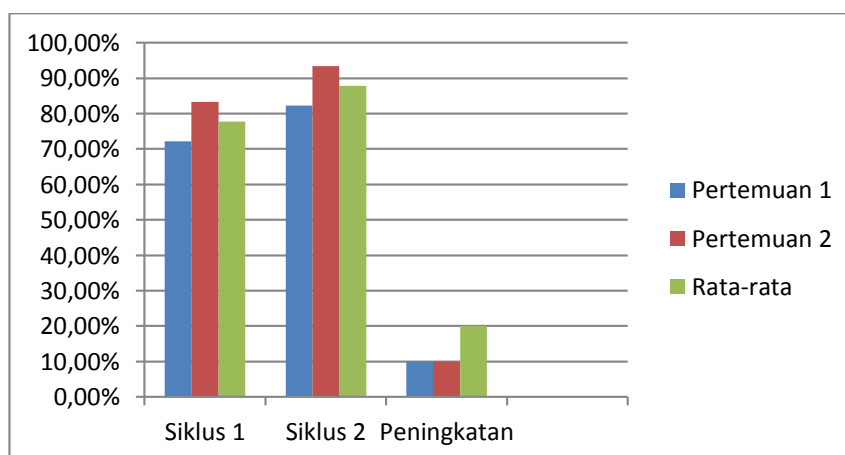
1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam melakukan pengamatan terhadap kegiatan aktivitas siswa, aktivitas mengajar guru, dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi digunakan peneliti sebagai bahan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Hasil observasi yang didapatkan pada penelitian ini adalah:

Tabel 4.15 Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Skor aktivitas siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
Siklus I	72,22%	83,33%	77,77%
Siklus II	82,22%	93,33%	87,77%
Peningkatan	10%	10%	20%

Adapun persentase aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dilihat dalam diagram berikut :



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Belajar Siswa

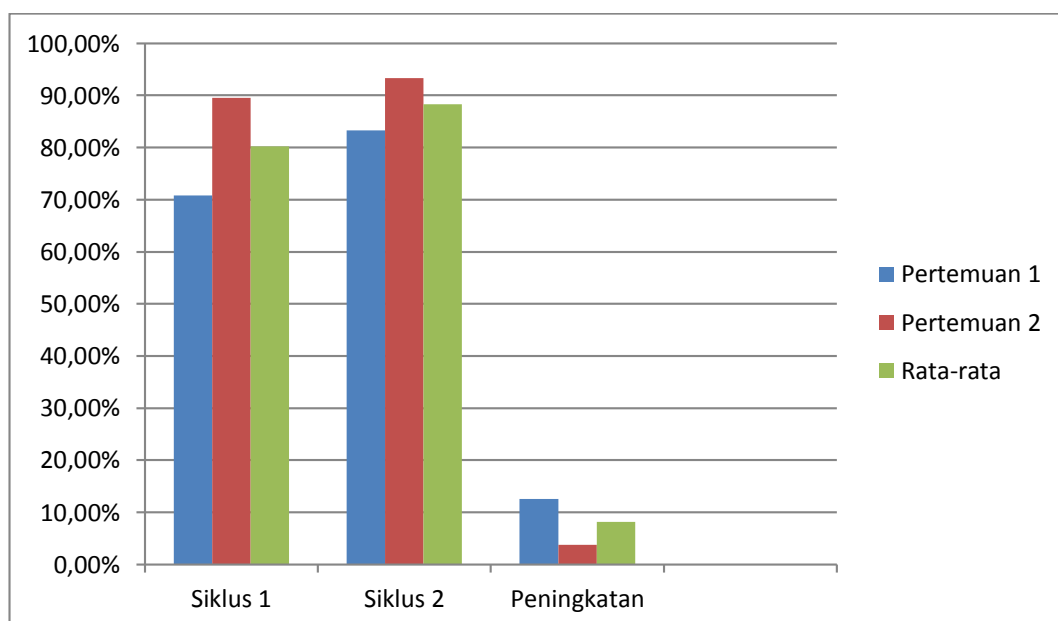


Berdasarkan tabel 4.14 dan gambar 4.2 terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan media media kartu domino sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi selama proses pembelajaran.

Tabel 4.16 Persentase Aktivitas Mengajar Guru

Skor Aktivitas Mengajar Guru	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
Siklus I	70,83%	89,58%	80,20%
Siklus II	83,33%	93,33%	88,33%
Peningkatan	12,5%	3,75%	8,12%

Adapun persentase aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan tabel 4.15 dan gambar 4.3 terjadi peningkatan aktivitas mengajar guru dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru mengalami perbaikan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan media media kartu domino sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi.

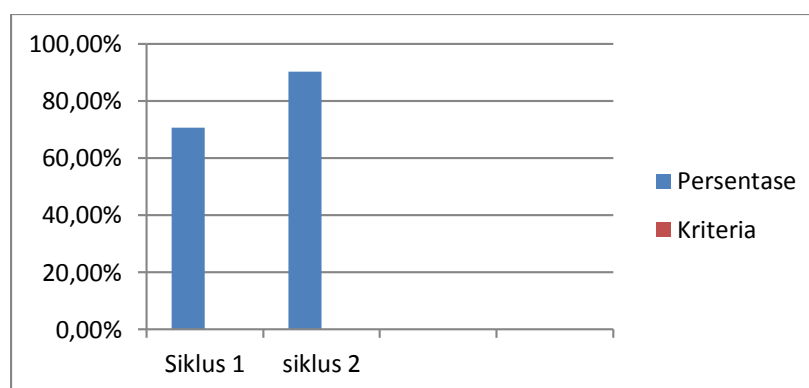
2. Tes

Tes digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil tes yang diperoleh dari mengerjakan soal digunakan peneliti sebagai bahan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Hasil belajar yang didapatkan pada penelitian ini adalah :

Tabel 4.17 Persentase Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Persentase	Kriteria
Siklus I	70,76%	Tuntas
Siklus II	90,38%	Tuntas

Adapun persentase hasil belajar siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar 4.5 Diagram Hasil belajar Siswa



E. Pembahasan

1. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis kartu domino pada kelas III C di MIN 4 Muaro Jambi. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kartu domino telah menunjukkan hasil yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kelas III C MIN 4 Muaro Jambi. Hal ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Kartu domino karena dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta melatih pengetahuan siswa sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi.
2. Selain itu dilihat dari hasil observasi selama penelitian di MIN 4 Muaro Jambi pada kelas III C, terlihat sangat jelas hasil belajar siswa meningkat dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hasil aktivitas siswa pada siklus I mencapai 77,77% namun mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,77%. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa diakhir siklus I diperoleh rata-rata 70,76% dengan kategori mendekati tuntas dan hasil belajar siswa meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 90,38% dengan kategori tuntas. Berdasarkan analisis observasi dan hasil tes belajar siswa dari siklus I ke siklus II di MIN 4 Muaro Jambi mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu domino meningkatkan hasil belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi.
3. Adapun dampak yang diperoleh siswa dengan diterapkannya media Pembelajaran kartu domino yaitu siswa semula tidak aktif dalam pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kini sudah aktif dalam menyelesaikan soal-soal dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media kartu domino dapat meningkatkan hasil



belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dampak pengaruh media pembelajaran berbasis kartu domino masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran seperti hasil belajar siswabelum mencapai ketuntasan, aktivitas siswa masih rendah seperti masih banyak siswa yang belum mampu menggali pengetahuan mengenai materi pelajaran, masih ada siswa yang kurang mampu memahami materi pembelajaran. Selain aktivitas siswa, aktivitas guru juga masih rendah seperti guru masih belum optimal dalam memotivasi siswa, guru masih belum optimal membantu siswa untuk mendefinisikan materi pelajaran, guru belum optimal mendorong siswa untuk merumuskan materi pelajaran, guru masih kurang optimal untuk melakukan refleksi dan evaluasi. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I, dengan adanya perbaikan pada siklus II maka dampak yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu domino meningkat, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang meningkat sebanyak 19,62%.

4. Upaya yang peneliti lakukan dalam mengatasi permasalahan faktor penghambat dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II yaitu peneliti melakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran dari kegiatan prasiklus, kegiatan siklus I, kegiatan siklus II. Upaya yang peneliti lakukan diantaranya adalah peneliti harus mengetahui latar belakang siswa, peneliti melakukan proses tindakan atau proses pembelajaran dengan kondisi faktual dan juga disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, materi pelajaran secara langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, peneliti melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran seperti mencoba, melakukan dan mengalami sendiri, peneliti melakukan kegiatan inquiry, peneliti harus mengembangkan sifat ingin tahu siswa, peneliti membiasakan siswa untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses belajar yang baik dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik tersebut maka sebagai seorang guru harus memahami karakteristik siswa, dengan demikian guru dapat mengambil tindakan yang tepat dan melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam proses pembelajaran.

Penelitian penerapan media kartu domino dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dikaitkan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa mampu berpikir kritis dan aktif, tentu hal ini membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti laksanakan dalam 2 siklus dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media media kartu domino pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa penerapan media media kartu domino dalam pembelajaran Matematika di kelas III C MIN 4 Muaro Jambi terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada setiap siklusnya, persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I yaitu rata-rata 70,77% sedangkan persentase pada siklus II yaitu rata-rata 90,38%, dalam hal ini hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 19,62%. Maka penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III C MIN 4 Muaro Jambi. Adapun item soal setelah proses tindakan yang diberikan sebagaimana tertuang dalam validitas item soal pada siklus I adalah 0,2001 maka validitas item soal tes pilihan ganda siklus I dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ ($0,2001 \geq 0,388$), dan validitas item soal pada siklus II adalah 0,3915, maka

validitas item soal tes pilihan ganda siklus II dikatakan valid karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,3915 \geq 0,388$).

Dampak yang diperoleh siswa dalam penerapan media kartu domino sangat berpengaruh, yang awalnya siswa tidak aktif dalam pembelajaran kini sudah terlihat aktif, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun proses peningkatan hasil belajar siswa ada beberapa upaya yang peneliti lakukan peneliti harus mengetahui latar belakang siswa, peneliti melakukan proses tindakan atau proses pembelajaran dengan kondisi faktual dan juga disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, materi pelajaran secara langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, peneliti melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran seperti mencoba, melakukan dan mengalami sendiri, peneliti melakukan kegiatan inkuiri, peneliti harus mengembangkan sifat ingin tahu siswa, peneliti membiasakan siswa untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menyampaikan beberapa saran yang insyaallah bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah No 04 muaro jambi. Adapun saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya menyesuaikan materi yang diajar dengan media yang digunakan, melakukan perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru hendaknya tidak monoton dengan metode ceramah dalam pembelajaran, tetapi bisa dikembangkan melalui media yang dapat menarik minat dan sesuai dengan karakteristik siswa dengan model media digunakan seperti media kartu domino.
2. Guru harus mampu menjadi motivator dan fasilitator bagi siswa.
3. Guru senantiasa meninjau perkembangan siswa pada proses mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.

4. Siswa sebaiknya dapat lebih meningkatkan kecakapan berpikir sebagai acuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
5. Untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian tindakan kelas Untuk penyelidik lain yang melakukan penelitian tindakan kelas, hendaknya dilakukan sampai tercapai indikator yang diharapkan.

C. Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah yang sedalam-dalamnya kepada Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dengan baik. meskipun peneliti menyadari didalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi bahasa maupun sistematis penulisannya. Hal ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat serta dapat memberikan pedoman bagi semua yang membutuhkan khususnya bagi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Akhir kata penulis mendoakan semoga kita semua dalam naungan Allah SWT. Amin Ya Robbal „Alamin.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, E. D., & Permata, R. D. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Papan Abjad Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 680–685. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/977>
- Amin, K., Jailani, M. S., & Hakim, N. (2022). Pendidikan Ramah Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pendidikan Ramah Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran *Journal of ...*, 1(1), 6–22. <https://ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/jdsr/article/view/1332>
- Arrosih, Marianti, & Rasidi, M. A. (2022). Pengaruh sikap belajar terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal PGMI*, 14(1), 1–8. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad%0AVol>.
- Azzuhri, M., & Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 6(3), 348–445.
- Delviana2, S. S. Idan N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TS-TS pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan*, 18, 131–140.
- Hilmi, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Journal*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1885>
- Izmi, M. (2017). Penerapan batang cuisenaire untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(3), 1–9.
- Jailani, M. S. (2016). Komitmen Profesionalisme Guru Bersertifikasi dalam Pembelajaran (Studi Kasus Pada Guru Madrasah Kota Jambi). *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 41–56. <https://doi.org/10.18860/jt.v9i1.4744>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Lestari, A., & Sembiring, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Oleh Siswa Kelas X Sma Esa Prakarsa Kec. Selesai. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 21–31. <https://doi.org/10.37755/jspk.v9i1.268>
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Prasetyo, D., & Widjanarko, D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memelihara Komponen Sistem Bahan Bakar Bensin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 15(2), 123484.
- Sanjaya, M. D., & Sanjaya, M. R. (2022). Upaya Peningkatan Implementasi Pendidikan Di Era Milenial Di Desa Tanjung Dalam Kabupaten OKU. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 21–33. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v3i1.4505>

- Sari, S. Y., Nugroho, A. D., & Indrawati, I. (2019). Eksistensi keluarga dalam pembentukan karakter anak usia dini. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 146–154.
- Sari, S. Y., Purnama, M. D. I., & Indrawati. (2021). Alternative Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Alikasi Active Presenter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring Alternatives For Making Learning Media Through ActivePresenter Applications To Increase Student (Dalam Jaringan). *Seminastika*, 1–5. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v3i1.299>
- Sari, S. Y., & Purnama, M. I. (2021). *Optimalisasi Daya Penalaran Mahasiswa melalui Peningkatan Budaya Literasi di Perguruan Tinggi*. 148–152.
- Shintya, E., Jaenudin, A., Info, A., Domino, K. P., Matematis, P. K., Jaenudin, A., & Matematika, P. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap pemahaman konsep matematis pada materi pecahan siswa kelas iii sd negeri karang mulya kecamatan situraja kabupaten sumedang tahun pelajaran 2020/2021. *Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 21–29. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/242>
- Simamora, A. E., & Panggabean, R. E. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajarankooperatif Tipe Numberedheadtogether(Nht)Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkaliansiswa Kelas Iii Sd Negeri 067093 Medan T.a 2018/2019. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(2), 1–8.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2(1), 89–95.
- Syahruruzi, F., Irwan, S., & Widodo, H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Materi Ham Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas X Sma Persiapan Stabat Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.37755/jspk.v1i1.57>
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.

LAMPIRAN

Lampiran I: Instrumen Pengumpulan Data

A. Lembar Observasi

muatan pelajaran : Matematika
materi : Menenal Pecahan Sederhana
kelas : III

• Tujuan observasi

1. Mengetahui Penerapan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III.
2. Menggunakan Penerapan media kartu domino ini dapat membuat siswa bersemangat dengan pembelajaran Matematika di kelas.
3. Penerapan media kartu domino bisa membuat pembelajaran di kelas lebih kondusif.

• Petunjuk :

1. Kegiatan observasi yang dilakukan peneliti harus beradap dan tidak mengganggu pembelajaran yang sedang berlangsung tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan guru dan siswa.
2. peneliti memberikan skor dalam kegiatan observasi dengan ketentuan:

Skor	Kualitas
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hari/Tanggal : Selasa 14 Februari 2023

Siklus : I (Satu)

Pertemuan : I (Satu)

Aspek-Aspek penilaian siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

No	Indikator atau aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Proses mengalami a. Berani Bertanya b. Berani menjawab pertanyaan teman A. Berani mencobamempraktekkan materi yang sedang dipelajari				✓ ✓ ✓	
2	Proses Transaksi a. Saling membantu b. Saling memberi pemahaman c. Bekerja sama dalam kelompok				✓ ✓	✓ ✓
3	Proses Mengatasi Masalah a. Mengutarakan ide- ide baru dalam kelompok b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam kelompok c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi			✓	✓ ✓	



2) Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kartu Domino

Lampiran lembar observasi guru

Nama Guru : Melda Imelia

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Skor				
			1	2	3	4	5
	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu b. Guru menjelaskan tujuan pembelajar c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. d. Guru mengajak siswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.		√	√	√	
	Menanya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pelajaran yang berlangsung b. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan		√	√		



		penugasan siswa dalam melakukan aktifitas.					
	Menalar dan menggumpulkan data	c. Guru mendorong siswa dalam menggumpulkan informasi. d. Guru mendesain pengelompokkan kelompok diskusi	√		√		
	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok. b. Guru membimbing siswa dalam melaksanakan tugasnya.		√		√	
	Mengkomunikasikan	e. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. f. Guru membantu Siswa	√			√	

Mengetahui

Deswira Aini, S. Pd

© Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM KEISTISAMIAN
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
 J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hari/Tanggal : Rabu 15 Februari 2023

Siklus : I (Satu)

Pertemuan : II (Dua)

No	Indikator atau aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Proses mengalami c. Berani Bertanya d. Berani menjawab pertanyaan teman e. Berani mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajari				√ √ √	
2	Proses Transaksi a. Saling membantu b. Saling memberi pemahaman c. Bekerja sama dalam kelompok				√	√ √
3	Proses Mengatasi Masalah a. Mengutarakan ide- ide barudalam kelompok b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam			√	√	



	kelompok						✓	
	c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi							

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

2) Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kartu Domino

Lampiran lembar observasi guru

Nama Guru : Melda Imelia

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu b. Guru menjelaskan tujuan pembelajar c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran d. Guru mengajak siswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.			√	√	
2	Menanya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pelajaran yang berlangsung. c. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan penugasan siswa			√	√	



		dalam melakukan aktifitas.					
3	Menalar dan menggumpulkandata	a. Guru mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi. b. Guru mendesain pengelompokkan kelompok diskusi			√	√	
4	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok. b. Guru membimbing siswa dalam melaksanakan tugasnya.				√	√
5	Mengkomunikasikan	a. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. b. Guru membantu Siswa				√	√

Mengetahui

Deswira Aini, S. P



1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hari/Tanggal : Jum'at 24 Februari 2023

Siklus : II (Dua)

Pertemuan : I (Satu)

No	Indikator atau aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Proses mengalami a. Berani Bertanya b. Berani menjawab pertanyaan teman c. Berani mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajari				√ √ √	
2	Proses Transaksi a. Saling membantu b. Saling memberi pemahaman c. Bekerja sama dalam kelompok				√	√ √
3	Proses Mengatasi Masalah a. Mengutarakan ide- ide baru dalam kelompok b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam kelompok c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi			√	√ √	



2) Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kartu Domino

Lampiran lembar observasi guru

Nama Guru : Melda Imelia

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu b. Guru menjelaskan tujuan pembelaja c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. d. Guru mengajak siswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.				✓ ✓ ✓	✓ ✓
2	Menanya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pelajaran yang berlangsung. b. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan penugasan siswa				✓	✓



		dalam melakukan aktifitas.					
3	Menalar dan menggumpulkan data	a. Guru mendorong siswa dalam menggumpulkan informasi. b. Guru mendesain pengelompokkan kelompok diskusi				√	
4	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok. b. Guru membimbing siswa dalam melaksanakan tugasnya.				√	√
5	Mengkomunikasikan	a. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. b. Guru membantu Siswa			√		√

Mengetahui

Deswira Aini, S. P



1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hari/Tanggal : Sabtu 25 Februari 2023

Siklus : II (Dua)

Pertemuan : II (Dua)

No	Indikator atau aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Proses mengalami a. Berani Bertanya b. Berani menjawab pertanyaan teman c. Berani mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajari				√	√
2	Proses Transaksi a. Saling membantu b. Saling memberi pemahaman c. Bekerja sama dalam kelompok				√	√
3	Proses Mengatasi Masalah a. Mengutarakan ide- ide baru dalam kelompok b. Menyelesaikan masalah/soal yang diberikan guru dalam kelompok c. Kejelasan dalam berjalannya diskusi				√	√

2) Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kartu

Domino

Lampiran lembar observasi guru

Nama Guru : Melda Imelia

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Orientasi siswa kepada masalah	a. Guru memasuki kelas tepat waktu b. Guru menjelaskan tujuan pembelajar c. Guru memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. d. Guru mengajaksiswa untuk mengingat pembelajaran yang lalu.					✓ ✓ ✓ ✓
2	Menanya dan memunculkan permasalahan	a. Guru menggali pengetahuan siswa tentang pelajaran yang berlangsung. b. Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang dapat memberikan penugasan siswa				✓ ✓	

		dalam melakukan aktifitas.					
3	Menalar dan mengumpulkan data	a. Guru mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi. b. Guru mendesain pengelompokkan kelompok diskusi				√	√
4	Mengasosiasi dan merumuskan Jawaban	a. Guru memonitor kerja siswa dalam kelompok. b. Guru membimbing siswa dalam melaksanakan tugasnya.			√		√
5	Mengkomunikasikan	a. Guru memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. b. Guru membantu Siswa				√	

Mengetahui

Deswira Aini, S. P

Lampiran Lembar Wawancara Siswa

Nama siswa : Raniatul Jannah

Kelas : III C

Hari/tanggal : 24 Februari 2023

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Apakah kamu tertarik belajar pecahan dengan menggunakan media kartu domino?	Suka dan senang
2	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino?	Bagiku pelajaran matematika itu memang menyulitkan,tapi bisa, mengasah otak.
3	Apakah Guru matematika Kamu dapat membuat pembelajaran media kartu domino menjadi menyenangkan dan tidak membosankan?	Baik dan selalu tenang dan sabar
4	Apakah kamu dapat memahami materi pelajaran dan soal-soal yang di berikan gurumu?	Iya
5	Apakah kamu bertanya pada gurumu atau temanmu saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah pelajaran?	Iya
6	Apakah kamu dapat memahami pembelajaran dengan cara yang digunakan gurumu?	Iya
7	Apakah cara pembelajaran yang digunakan guru kamu sekarang menyenangkan?	Iya sangat Senang
8	Apakah kamu pernah belajar dengan memecakan masalah secara mandiri atau kelompok?	Iya



9	Apakah kamu pernah membuat kesimpulan pembelajaran?	Iya
10	Apakan kamu pernah belajar dengan membuat konsep atau mengumpulkan informasi?	Iya
11	Apakah kamu pernah belajar matematika menggunakan media kartu domino?	Tidak pernah
12	Apakah kamu merasa sulit memahami pembelajaran menggunakan media kartu domino?	Tidak pernah
13	Apakah kamu merasakan bersemangat dan berminat dalam menggunakan media kartu domino yang di pelajari?	Iya
14	Apakah media kartu domino ini menarik?	Iya,sangat menarik
15	Apakah media kartu domino ini mudah di pahami?	Iya,sangat mudah





Lampiran Lembar Wawancara Siswa

Nama siswa : muhammad ghani

Kelas : III C

Hari/tanggal : 24 Februari 2023

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Apakah kamu tertarik belajar pecahan dengan menggunakan media kartu domino?	Iya sangat tertarik
2	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino?	Kadang suka bingung tapi senang
3	Apakah Guru matematika Kamu dapat membuat pembelajaran media kartu domino menjadi menyenangkan dan tidak membosankan?	Iya bu
4	Apakah kamu dapat memahami materi pelajaran dan soal-soal yang di berikan gurumu?	Iya sangat paham
5	Apakah kamu bertanya pada gurumu atau temanmu saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah pelajaran?	Iya
6	Apakah kamu dapat memahami pembelajaran dengan cara yang digunakan gurumu?	Dapat bu
7	Apakah cara pembelajaran yang digunakan guru kamu sekarang menyenangkan?	Sangat menyenangkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

8	Apakah kamu pernah belajar dengan memecakan masalah secara mandiri atau kelompok?	Pernah
9	Apakah kamu pernah membuat kesimpulan pembelajaran?	Pernah bu
10	Apakan kamu pernah belajar dengan membuat konsep atau mengumpulkan informasi?	Tidak pernah
11	Apakah kamu pernah belajar matematika menggunakan media kartu domino?	Pernah
12	Apakah kamu merasa sulit memahami pembelajaran menggunakan media kartu domino?	Tidak,sangat mudah
13	Apakah kamu merasakan bersemangat dan berminat dalam menggunakan media kartu domino yang di pelajari?	Iya
14	Apakah media kartu domino ini menarik?	Iya sangat menarik
15	Apakah media kartu domino ini mudah di pahami?	Sangat mudah dipahami





Lembar wawancara guru

Nama guru : Deswira Aini

Wali kelas : III C

Hari/Tanggal : 24 Februari 2023

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di MIN 4 Muaro Jambi?	11 Bulan
2	Sudah berapa lama ibu Mengajar di kelas III?	Berjalan delapan Bulan
3	Bagaimana cara ibu menyampaikan materi menggunakan media kartu domino?	Dengan menyebarkan kartu ke siswa 1/1
4	Apa kendala atau kesulitan ketika ibu menyampaikan materi menggunakan media kartu domino?	Anak sering lupa dengan tugasnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

5	Media apa yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Kartu, angka, dan gambar
6	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu domino tersebut?	Sangat memuaskan, dan anak suka materi tersampaikan
7	Apakah ibu pernah menggunakan penerapan media kartu domino?	Pernah
8	Apakah ada kesulitan dalam menerapkan media kartu domino?	Tidak
9	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu domino?	Sangat memuaskan dan anak-anak suka cara belajar tersebut.



@ Hak cipta milik UIN Sufha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi

Lampiran III : Silabus

SILABUS MATEMATIKA TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama Sekolah : MIN 4 Muaro Jambi Kelas/ Semester : V (Lima)/ 1 (Satu)
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pelajaran : Mengenal Pecahan Sederhana

KOMPETENSI INTI

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

tensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
nal pecahan	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pecahan sederhana (misal: setengah, seperempat, sepertiga, seperenam). Membaca, Membilang, dan Menulis lambang pecahan (setengah, seperempat, 	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam. Guru mengajak siswa untuk berdoa. Apersepsi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru mengenalkan tentang media kartu domino. 	<ol style="list-style-type: none"> Penilaian Sikap Sosial: Jujur, tanggung jawab, disiplin. Penilaian Sikap Spiritual : Bersyukur, toleransi, berdoa Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis Penilaian Keterampilan: Unjuk 		<ol style="list-style-type: none"> Media Kartu Domino Buku Matematik a siswa kelas III kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



<p>sepertiga, seperenam).</p>				
	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan sebuah media kartu domino kemudian menjelaskan isi dari media kartu domino tersebut kepada siswa, diantaranya sebagai berikut : • Guru menjelaskan bagian-bagian pecahan sederhana. • Guru menjelaskan bagian yang dibuat pecahan. • Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media 			



	<p>kartu domino yang disampaikan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing masing • Siswa bergabung ke kelompoknya masing-masing • Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. • Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino <p>Langkah - Langkah Menggunakan Kartu Domino</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta duduk dikelompok 			
--	--	--	--	--



		<p>masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan media kartu domino untuk masing-masing kelompok.• Guru memberikan instruksi permainan yaitu pertama keluaran satu kartu domino.• Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari kartu domino yang pecahannya bernilai sama.• Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah di keluaran oleh kelompok sebelumnya.• Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok		
--	--	---	--	--



	<p>tersebut menjadi pemenangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa tentang apakah siswa memahami apa itu pecahan sederhana. • Siswa bertanya kepada guru tentang apa saja yang belum diketahui dari pecahan sederhana yang ada didalam media kartu domino. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan guru. Dan guru akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh siswa 			
--	---	--	--	--



	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa memahami apa itu pecahan sederhana, guru meminta untuk mengerjakan soal yang terdiri dari soal pilihan ganda dan essay. • Guru bertanya kepada siswa tentang kesimpulan pembelajaran pada hari ini • Siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini (menyimpulkan) • Guru melakukan refleksi • Siswa memperhatikan penjelasan guru • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa • Siswa yang ditunjuk, memimpin teman temannya untuk berdoa • Guru mengucapkan salam penutup 			
--	--	--	--	--





--	--	--	--	--	--

Mengetahui Kepala Sekolah

Kepala Sekolah

Fitri Rianti, S.Ag

NIP. 197012021997032002

jambi, Maret 2023

Guru Kelas III C

Deswira Aini, S.Pd

NIP 197512181999032003

@ Hak cipta milik UIN Suftaha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftaha Jambi
2. Dilarang mempublikasikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftaha Jambi

LAMPIRAN IV: RPP

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Madrasah	: MIN 4 Muaro Jambi
Kelas / Semester	: III /Genap
Mata Pelajaran	: Matematika
Tema	: 5
Sub Tema	: 1
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga,serta cinta tanah air.
3. KI 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. K4 Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. Memahami pecahan sederhana (misal: setengah, seperempat, sepertiga, seperenam).
2. Membaca, Membilang, dan Menulis lambang pecahan (setengah, seperempat, sepertiga,seperenam).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media kartu domino, siswa mampu mengetahui bentuk pecahan setengah, seperempat, sepertiga,seperenam
2. Melalui media kartu domino, siswa mampu membaca, membilang, dan menulis lambang bentuk pecahan (setengah, seperempat, sepertiga, seperenam).

D. MATERI

Mengenal Pecahan Sederhana

E. Media/Sumber Belajar

3. Media Kartu Domino
4. Buku Matematika siswa kelas III kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018

F. PENDEKATAN & METODE

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, dan Penugasan

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengucapkan salam. 7. Guru mengajak siswa untuk berdoa. 8. Apersepsi. 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 10. Guru mengenalkan tentang media kartu domino 	10 Menit



Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan sebuah media kartu domino kemudian menjelaskan isi dari media kartu domino tersebut kepada siswa, diantaranya sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan bagian-bagian pecahan sederhana. ✓ Guru menjelaskan bagian yang dibuat pecahan. • Siswa memperhatikan penjelasan materi pecahan menggunakan media kartu domino yang disampaikan oleh guru. • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 kelompok kemudian guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya masing masing • Siswa bergabung ke kelompoknya masing-masing • Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media kartu domino. • Guru membagikan kartu domino kepada setiap kelompok yang jumlahnya ada 5 kartu domino <p>Langkah - Langkah Menggunakan Kartu Domino</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta duduk dikelompok masing-masing. • Guru menyiapkan media kartu domino untuk masing-masing kelompok. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan instruksi permainan yaitu pertama keluarkan satu kartu domino. 	30 Menit
------	--	-------------

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kemudian kelompok yang selanjutnya mencari kartu domino yang pecahannya bernilai sama. ✓ Untuk kelompok selanjutnya juga mencari pecahan yang sama yang sudah di keluarkan oleh kelompok sebelumnya. ✓ Setelah semua kartu domino pecahan pada salah satu kelompok sudah dikeluarkan semua berarti permainan selesai dan kelompok tersebut menjadi pemenangnya. • Setelah selesai semua tiap kelompok diminta untuk kembali duduk dengan tenang. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa tentang apakah siswa memahami apa itu pecahan sederhana. • Siswa bertanya kepada guru tentang apa saja yang belum diketahui dari pecahan sederhana yang ada didalam media kartu domino. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan guru. Dan guru akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh siswa • Setelah siswa memahami apa itu pecahan sederhana, guru meminta untuk mengerjakan soal yang terdiri dari soal pilihan ganda dan essay. 	
--	--	--



Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa tentang kesimpulan pembelajaran pada hari ini 2. Siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini (menyimpulkan) 3. Guru melakukan refleksi 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru 5. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa 6. Siswa yang ditunjuk, memimpin teman temannya untuk berdoa 7. Guru mengucapkan salam penutup 	5 Menit
---------	--	------------

H. Penilaian

5. Penilaian Sikap Sosial: Jujur, tanggung jawab, disiplin.
6. Penilaian Sikap Spiritual : Bersyukur, toleransi, berdoa
7. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
8. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

Mengetahui Kepala Sekolah

jambi, Maret 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas III C

Fitri Rianti, S.Ag

Deswira Aini, S.Pd

NIP. 197012021997032002

NIP 197512181999032003



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran V : Soal Tes

Soal Tes Pembelajaran Matematika Siklus I :

Nama :

Kelas:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar.

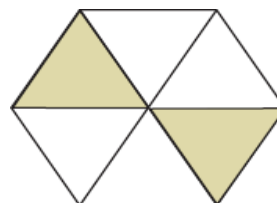
1. Bagian yang diarsir pada gambar dibawah ini menunjukkan pecahan ...

a. $\frac{2}{4}$

c. $\frac{2}{6}$

b. $\frac{4}{2}$

d. $\frac{6}{2}$



2. Pecahan $\frac{2}{3}$ dibaca...

a. dua pertiga

c. dua perlima

b. dua perempat

d. tiga perdua

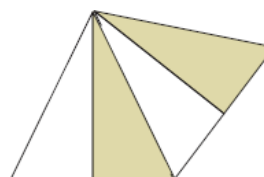
3. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan ...

a. $\frac{2}{4}$

c. $\frac{3}{4}$

b. $\frac{5}{4}$

d. $\frac{4}{2}$



4. Nilai pecahan untuk gambar yang diarsir berikut adalah ...

a. $\frac{1}{2}$

c. $\frac{1}{7}$

b. $\frac{1}{4}$

d. $\frac{1}{8}$



5. Pecahan $\frac{5}{10}$ dibaca...

a. Lima pe rlima

c. Lima per sembilan

b. Lima per tujuh

d. Lima per sepuluh

Tiga per empat ditulis ..



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

a. $\frac{4}{3}$

c. $\frac{2}{4}$

b. $\frac{5}{3}$

d. $\frac{3}{4}$

7. Nilai yang diarsir pada gambar dibawah ini adalah...

a. $\frac{3}{4}$

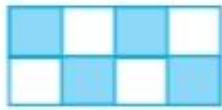
c. $\frac{3}{6}$

b. $\frac{3}{5}$

d. $\frac{3}{7}$



8.



Bagian yang diarsir pada gambar disamping menunjukkan pecahan...

a. $\frac{4}{8}$

c. $\frac{4}{10}$

b. $\frac{4}{9}$

d. $\frac{4}{11}$

9. Enam per sepuluh ditulis...

a. $\frac{6}{9}$

c. $\frac{6}{11}$

b. $\frac{6}{10}$

d. $\frac{6}{12}$

10. Pecahan $\frac{6}{6}$ dibaca...

a. Enam per dua

b. Enam per tiga

c. Enam per lima

d. Enam per enam

KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS I

1. c. $\frac{2}{6}$
2. a. dua pertiga
3. a. $\frac{2}{4}$
4. c. $\frac{1}{7}$
5. d. lima persepuluh
6. d. $\frac{3}{4}$
7. c. $\frac{3}{6}$
8. a. $\frac{4}{8}$
9. b. $\frac{6}{10}$
10. d. enam perenam

© Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Soal Tes Pembelajaran Matematika Siklus II :

Nama :

Kelas:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang kamu anggap benar.

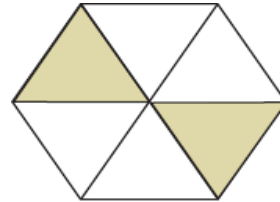
1. Bagian yang diarsir pada gambar dibawah ini menunjukkan pecahan ...

a. $\frac{2}{4}$

c. $\frac{2}{6}$

b. $\frac{4}{2}$

d. $\frac{6}{2}$



2. Pecahan $\frac{2}{3}$ dibaca...

a. dua pertiga

c. dua perlima

b. dua perempat

d. tiga perdua

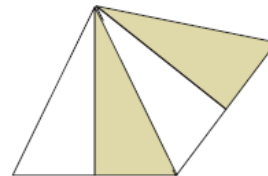
3. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan ...

a. $\frac{2}{4}$

c. $\frac{3}{4}$

b. $\frac{5}{4}$

d. $\frac{4}{2}$



4. Nilai pecahan untuk gambar yang diarsir berikut adalah ...

a. $\frac{1}{2}$

c. $\frac{1}{7}$

b. $\frac{1}{4}$

d. $\frac{1}{8}$



5. Pecahan $\frac{5}{10}$ dibaca...

a. Lima per lima

c. Lima per sembilan

b. Lima per tujuh

d. Lima per sepuluh



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

6. Tiga per empat ditulis ..

a. $\frac{4}{3}$

c. $\frac{2}{4}$

b. $\frac{5}{3}$

d. $\frac{3}{4}$

7. Nilai yang diarsir pada gambar dibawah ini adalah...

a. $\frac{3}{4}$

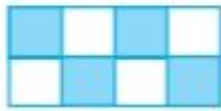
c. $\frac{3}{6}$

b. $\frac{3}{5}$

d. $\frac{3}{7}$



8.



Bagian yang diarsir pada gambar disamping menunjukkan pecahan...

a. $\frac{4}{8}$

c. $\frac{4}{10}$

b. $\frac{4}{9}$

d. $\frac{4}{11}$

9. Enam per sepuluh ditulis...

a. $\frac{6}{9}$

c. $\frac{6}{11}$

b. $\frac{6}{10}$

d. $\frac{6}{12}$

10. Pecahan $\frac{6}{6}$ dibaca...

a. Enam per dua

b. Enam per tiga

c. Enam per lima

d. Enam per enam

KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS I

1. c. $\frac{2}{6}$
2. a. dua pertiga
3. a. $\frac{2}{4}$
4. c. $\frac{1}{7}$
5. d. lima persepuluh
6. d. $\frac{3}{4}$
7. c. $\frac{3}{6}$
8. a. $\frac{4}{8}$
9. b. $\frac{6}{10}$
10. d. enam perenam

© Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Lampiran VI : Validitas

Hasil Validitas siklus I

NO	NA MA	KEL AS	BUTIR SOAL (X)										JUML AH (Y)	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Alfhan Pratama S	III C	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
2.	Alisha Inara Z	III C	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	
3.	Aziz Nur Ar	III C	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	
4.	Cakra D	III C	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	
5.	Davinia Rizkiya P	III C	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	
6.	Dery An	III C	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	

7.	Fattahul May R	III C	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
8.	Hafis Nur Ar	III C	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
9.	Hafizu Kh	III C	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
10.	Keisha A	III C	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
11.	Khanza Adiba H	III C	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7
12.	M. Abidzar R	III C	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	5
13.	M. Liyani Azzam F	III C	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
14.	Mardaftul Y	III C	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
15.	Muhammad Ali A	III C	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7

16.	Muhammad Gh	III C	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
17.	M. Raska Aditya P	III C	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	5
18.	Naufal Dary A	III C	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
19.	Nurfaiza Az	III C	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
20.	Raden Qahhar Al	III C	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7
21.	Raniatul J	III C	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
22.	RD.Khailana Zaeni Al	III C	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
23.	Sulthan Akbar W	III C	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6
24.	Wahyu Al	III C	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7

25.	Zakia Talita S	III C	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
26.	Aisyah Al	III C	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6
	r tabel		0.388	0.388	0.38	0.3	0.38	0.38	0.3	0.388	0.3	0.38	3.88
	r hitung		-	-	0.39	-	0.41	0.40	-	0.31604	-	0.73	2.00107
			0.0770	0.0513	611	0.0	092	161	0.0	5555	0.0	378	4188
			6112	2649		26			26		771		
	r hitung = rxy adalah 0.2001												





Lampiran III : Validitas

Hasil Validitas siklus II

NO	NAMA	KELAS	BUTIR SOAL (X)										JUMLAH (Y)
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Alfhan Pratama S	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2.	Alisha Inara Z	III C	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
3.	Aziz Nur Ar	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4.	Cakra D	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	Davinia R	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftwa Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftwa Jambi

6.	Dery A	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7.	Fattahul May R	III C	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
8.	Hafis Nur Ar	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Hafizu Kh	III C	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
10.	Keisha A	III C	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
11.	Khanza Adiba H	III C	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
12.	M.Abidz R	III C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9



13.	M. Liyani Azzam F	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14.	Mardaftul Y	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15.	Muhammad Ali A	III C	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6
16.	Muhammad Gh	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17.	M. Raska Aditya P	III C	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
18.	Naufal Dary A	III C	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7
19.	Nurfaiza Az	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9

20.	Raden Qahhar Al	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	Raniatul J	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22.	RD.Khailana Zaeni Al	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23.	Sulthan Akbar W	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
24.	Wahyu Al	III C	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
25.	Zakia Talita S	III C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26.	Aisyah Al	III C	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9



r tabel	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.38 8	0.388	0.38 8	0.3 88	0.38 8	3.88
r hitung	0.4484 8485	0.373 68	0.473 03312	- 0.044 94666	- 0.0311 39958	0.79 669	0.576 09	0.57 609	0.3 736 8	0.37 368	3.91533562 4
r hitung = rxy adalah 0,3915											



LAMPIRAN VII : Dokumentasi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Suntha Jambi

State Islamic University of Sunthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sufha Jambi

State Islamic University of Sufthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



@ Hak cipta milik UIN Suftha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi

State Islamic University of Sufthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA SELATAN
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I



@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.uinjambi.ac.id

KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Resi	Tgl.Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-02		R-0	-	

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Melda Imelia
NIM : 204190174
Pembimbing I : Dr. H. M. Syahrani Jailani, M.Pd.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika siswa kelas III MIN 4 Muaro Jambi
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	28-11-2022	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	28-11-2022	II	Bimbingan Proposal	
3	02-01-2023	III	Revisi Proposal	
4	06-01-2023	IV	Acc Seminar Proposal	
5	26-12-2022	V	Seminar Proposal	
6	11-01-2023	VI	Revisi Proposal Setelah Seminar	
7	13-01-2023	VII	ACC Riset dan Pengesahan Judul	
8	20-03-2023	VIII	Bimbingan Skripsi	
9	30-03-2023	IX	ACC Skripsi	

Jambi, April 2023
Dosen Pembimbing I

Dr. H. M. Syahrani Jailani, M.Pd.
NIP. 196908181996031002



@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.uinjambi.ac.id

KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Resi	Tgl.Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-02		R-0	-	

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Melda Imelia
NIM : 204190174
Pembimbing II : Bobby Syefrinando, M.Si
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Domino untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Matematika siswa kelas III min 4 Muaro Jambi
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	20-10-2022	I	Penyerahan Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	
2	20-10-2022	II	Bimbingan Proposal	
3	21-11-2022	III	Revisi Proposal	
4	28-11-2022	IV	ACC Seminar Proposal	
5	26-12-2022	V	Seminar Proposal	
6	03-01-2023	VI	Revisi Proposal Setelah Seminar	
7	10-01-2023	VII	ACC Riset dan Pengesahan Judul	
8	10-03-2023	VIII	Bimbingan Skripsi	
9	20-03-2023	IX	Revisi Skripsi	
10	30-03-2023	X	ACC Skripsi	

Jambi, April 2023
Dosen Pembimbing II

Boby Syefrinando, M.Si
NIP. 197709252009121002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR RIWAYAT (CURRICULUM VITAE)



Nama : Melda Imelia

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tanggal Lahir : Datuk Nan Duo, 31 Agustus 2001

Alamat Asal : Desa Datuk Nan Duo, Kecamatan Batang Asai,
Kabupaten Sarolangun.

Alamat Email : meldaimelia1@gmail.com

No. HP : 082283950137

Pendidikan Formal

SDN 103/VII Desa Datuk Nan Duo : Tamat Tahun 2013

MTSS Nurul Falah : Tamat Tahun 2016

SMKN 5 Sarolangun : Tamat Tahun 2019

S1 PGMI : Tamat Tahun 2023

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

© Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi