

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIIIC SMP N 2 SEMARANG
PADA KOMPETENSI DASAR PEMFAKTORAN BENTUK ALJABAR
MELALUI ALAT PERAGA DOMINO¹**

oleh: Suroto²
email: suroto.yohanes@yahoo.co.id

Abstract

Mathematics is a branch of Natural Science (IPA) which has a very important role in the development of Science and Technology (Science and Technology). Math students can make a man who can think logically, critically, rationally and confidently. Mathematics is often regarded by students as a difficult subject to understand its application, both the theory and concepts. On the basis of competence factoring algebraic form each time the test is given, the results achieved are not satisfactory because the average under KKM (KKM 80). Therefore, the authors conducted a study entitled: Efforts to improve the understanding of the concepts and learning outcomes VIIIC grade junior high school mathematics N2 Semarang on the basis of competence factoring algebraic form through the domino props.

The purpose of the study were: (1) Improve understanding of the concept of core competencies factoring the algebra (2) Implement the use of props domino in improving mathematics learning outcomes on the basis of competence factoring algebraic form, (3) Minimizing errors in the form of algebraic factoring, (4) knowing the interest in learning the basic competencies factoring algebraic form by using props dominoes. The experiment was conducted two cycles and every cycle of three meetings. Each cycle consists of action planning, implementation, observation, reflection, and revision.

The results showed that: (1) Junior Achievement VIIIC grade N2 Semarang in learning the basic competencies factoring algebraic form after using props domino result in improved understanding of the concept of extraordinary achievement resulting highly satisfactory, the first test cycle average value 81.2 and second cycle average value 88.85 all average above KKM. (2) Understanding the concept of cycle I, category 2 is very less students, less 3 students, 7 students enough, either 8 students, and a very good 6 students. In the second cycle there was an increased understanding of the concept: student category students lacking 0, 0 less category students, 6 students enough categories, both categories of 10 students and 10 students excellent category. Based on a study conducted in the first cycle, and second, there has been an increase in the average value of the significant results of the evaluation, the use of props domino can improve understanding math

¹ Hasil Penelitian Tahun 2012

² Guru Matematika SMPN 2 Semarang

concepts and learning outcomes on the basis of competence factoring N2 Semarang SMP students VIIIIC academic year 20012 / 2013.

Keywords: *conceptual understanding, learning outcomes, domino*

Abstrak

Matematika adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempunyai peranan sangat penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya. Pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar setiap kali diberikan tes, hasil yang dicapai belum memuaskan karena rata-rata di bawah KKM (KKM 80). Oleh karena itu, penulis mengadakan penelitian yang berjudul: Upaya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar Matematika siswa kelas VIIIIC SMP N2 Semarang pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar melalui alat peraga domino.

Tujuan dari penelitian adalah: (1) meningkatkan pemahaman konsep kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar; (2) menerapkan penggunaan alat peraga domino dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar, (3) meminimalkan kesalahan dalam memfaktorkan bentuk aljabar, (4) mengetahui minat belajar pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar dengan menggunakan alat peraga domino. Penelitian dilaksanakan dua siklus dan setiap siklus tiga pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan revisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prestasi siswa kelas VIIIIC SMPN 2 Semarang dalam pembelajaran pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar setelah menggunakan alat peraga domino menghasilkan peningkatan pemahaman konsep yang luar biasa sehingga menghasilkan prestasi yang sangat memuaskan. Hasil tes siklus I nilai rata-rata 81,2 dan siklus II nilai rata-rata 88,85 semua rata-rata diatas KKM. (2) Pemahaman konsep siklus I, kategori sangat kurang 2 siswa, kurang 3 siswa, cukup 7 siswa, baik 8 siswa, dan sangat baik 6 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman konsep: siswa kategori sangat kurang 0 siswa, kategori kurang 0 siswa, kategori cukup 6 siswa, kategori baik 10 siswa dan kategori sangat baik 10 siswa. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, dan II, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi yang signifikan, maka penggunaan alat peraga domino dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika pada kompetensi dasar pemfaktoran siswa VIIIIC SMPN2 Semarang tahun pelajaran 20012/2013.

Kata Kunci: pemahaman konsep, hasil belajar, domino

A. PENDAHULUAN

Matematika adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempunyai peranan sangat penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika juga dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Matematika seringkali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar tidak memuaskan. Terlebih pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar dari tahun tahun rata-rata hasil ulangan dibawah KKM (KKM 80). Untuk itu perlu ada strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah/informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah, selain itu dengan menggunakan kartu domino ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Untuk itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran kartu domino tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berangkat dari pemikiran dan temuan di atas, penelitian ini mencoba menggunakan alat bantu berupa alat peraga domino untuk meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan

hasil belajar matematika pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar siswa Kelas VIII C SMPN 2 Semarang.

Pembelajaran secara klasik umumnya hanya menciptakan verbalisme. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Agar minat peserta didik dalam pembelajaran memahami konsep bertambah besar, maka perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran atau alat peraga untuk memudahkan siswa memahami bahan ajar tersebut.

Berangkat dari uraian di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil pemahaman konsep pemfaktoran bentuk aljabar pada siklus I maupun siklus II dalam pembelajaran menggunakan alat peraga domino?
- 2) Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran memahami konsep dengan menggunakan alat peraga domino?
- 3) Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar menggunakan alat peraga domino?

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagi siswa: (1) belajar dengan bermain pemahaman konsep lebih mendalam sehingga tidak mudah lupa; (2) dengan pemahaman konsep yang dalam maka hasil belajar lebih meningkat. Bagi guru: (1) setelah guru mengetahui tingkat kemajuan yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi kompetensi dasar pemfaktoran bentuk aljabar, guru dituntut untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran sehingga hasil belajar siswa terus meningkat; (2) melalui penelitian guru dapat mencari dan menemukan solusi dari

setiap permasalahan pembelajaran sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Pengertian Belajar

Definisi Belajar Menurut Para Ahli Winkel: Belajar adalah proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, kecakapan skill, kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilakukan sehingga menimbulkan tingkah laku yang progresif dan adaptif. Dari pengertian diatas, tampak belajar lebih menekankan pada proses, baik proses mental, proses adaptasi dengan lingkungan, proses melalui lingkungannya, proses melalui pengalaman, latihan maupun praktek. Selanjutnya ada pula yang merumuskan pengertian belajar yang menekankan pada perubahan sebagaimana dikatakan oleh Witherington, bahwa „belajar adalah perubahan dalam diri individu yang dapat dinyatakan sebagai suatu kecakapan, kebiasaan, pengertian dan apresiasi”.

2. Pengertian Alat Peraga

Dalam pembelajaran modern kita harus berusaha agar peserta didik itu lebih mengerti dalam mengikuti pelajaran dengan gembira, sehingga minatnya terhadap belajar akan lebih besar. Peserta didik akan lebih besar minatnya bila pelajaran itu disajikan dengan baik dan menarik, apa lagi disertai dengan permainan. Dengan dipergunakannya alat peraga domino, maka peserta didik diharapkan akan lebih termotivasi dalam belajar.

3. Fungsi dan Manfaat Alat Peraga

Secara umum, menurut Pujiati (2004) ada beberapa fungsi alat peraga

dalam proses pembelajaran, yaitu di antaranya:

- 1) sebagai media dalam menanamkan konsep-konsep matematika
- 2) sebagai media untuk menunjukkan hubungan antara konsep matematika dengan dunia di sekitar kita serta aplikasi konsep dalam kehidupan nyata;
- 3) supaya anak-anak dibantu pemahamannya sehingga lebih mengerti dan lebih besar daya ingatnya;
- 4) supaya anak-anak dapat melihat hubungan antara ilmu yang dipelajarinya dengan alam sekitar dan masyarakat. Dan dengan alat peraga dapat menumbuhkan kegairahan belajar.

4. Pengertian Kartu Domino

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika.

5. Pengertian Konsep

Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Menurut Bahri (2008:30) pengertian konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-

objek ditempatkan dalam golongan tertentu.

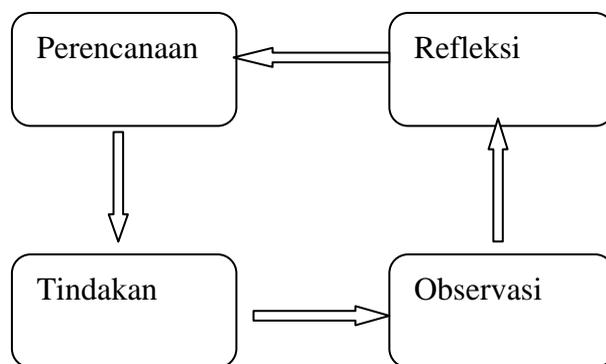
B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas VIII. Upaya perbaikan ini dilakukan untuk mencari jawaban atas

permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas khususnya pada materi pembfaktoran bentuk aljabar.

Penelitian ini dalam pelaksanaannya terdiri dari siklus-siklus berbentuk spiral yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N2 Semarang Jl. Brigjen Katamsno No.14 Semarang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMP N2 Semarang tahun pelajaran 2012/2013.

3. Data Penelitian

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian terbagi beberapa siklus (*cycle*), dan peneliti secara langsung melibatkan diri aktif dan intensif dalam kegiatan penelitian.

Model siklus yang akan digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Kasbolah (1998 / 1999) yang meliputi empat tahapan, yaitu : a) tahap perencanaan tindakan; b) tahap tindakan pelaksanaan; c) tahap pengamatan atau observasi, dan d) tahap refleksi, yang masing-masing dilakukan melalui dua atau tiga tahap siklus.

Rincian kegiatan pada setiap kegiatan adalah sebagai berikut.

1) Perencanaan

- menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan.
- menentukan fokus amatan dengan membuat instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Implementasi skenario tindakan yang telah direncanakan, yang dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap dampak tindakan

3) Observasi

Tahapan ini berjalan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini peneliti mengamati dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama tindakan

berlangsung, dengan menggunakan format observasi yang telah disusun, atau menggunakan catatan lapangan yang formatnya bebas. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif, misalnya hasil tes, hasil kuis, nilai tugas, dll; atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan diskusi, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan. Data yang terkumpul dicek, kemudian membandingkan data yang diperoleh dengan data lain, dan sebagainya.

4) Refleksi

- Tahapan ini mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, kemudian dievaluasi untuk memperbaiki tindakan berikutnya.
- Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan.
- Analisis data meliputi reduksi data, paparan data, dan penyimpulan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sarana atau alat dalam memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah:

- 1) Wawancara. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data, komunikasi tersebut dilakukan melalui dialog atau tanya-jawab secara lisan.
- 2) Observasi. Observasi merupakan suatu teknik untuk mengamati secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan secara langsung ataupun tidak.

- 3) Lembar Tes. Alat pengumpul data yang berupa lembaran-lembaran soal yang bertujuan mengetahui sejauh mana keberhasilan program pengajaran yang telah dilakukan.

5. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan yaitu:

- 1) Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

- 2) Data kualitatif berupa aktivitas siswa.

Dalam menganalisis data dilakukan melalui pengumpulan seluruh data yang diperoleh melalui teknik tes maupun melalui non tes, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran domin, validitas data diperoleh dengan teknik triangular yaitu:

- 1) Menggunakan cara yang bervariasi untuk memperoleh data yang sama.
- 2) Menggali data yang sama dari sumber yang berbeda dalam penelitian ini antara lain guru dan siswa.
- 3) Mempertimbangkan pendapat ahli dan teman sejawat guna pengecekan kesahihan data

Data yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan teori atau aturan yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus ini peneliti mencoba mengadakan atau mempersiapkan pembelajaran tentang pemfaktoran bentuk aljabar dengan indicator bahwa peserta didik dapat

menyelesaikan operasi bentuk aljabar yaitu: penjumlahan, pengurangan, perkalian, perpangkatan dan memfaktorkan. Dalam pembelajaran pra siklus ini, peneliti belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran bersifat klasikal. Guru lebih banyak memberikan ceramah tanpa melibatkan peserta didik. Setelah mengadakan pembelajaran, kemudian guru mengadakan tes. Dari hasil tes atau evaluasi yang diadakan, pada pembelajaran pra siklus didapat hasil rata-rata sebesar 6,42. Hasil ini dianggap kurang memuaskan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini guru masih merumuskan rencana program pembelajaran operasi bentuk aljabar. Pada siklus ke-1 ini guru mencoba memperkenalkan media pembelajaran melalui alat peraga domino.

b. Pelaksanaan dan Observasi

Pada pembelajaran pertama materi yang diajarkan operasi bentuk aljabar melalui kata yang disertai oleh gambar sesuai dengan persiapan mengajar yang telah dibuat. Waktu yang tersedia adalah 2 kali pertemuan (4 jam pelajaran). Bagi siswa kelas VII banyaknya satu jam pelajaran adalah 40 menit, maka waktu yang tersedia adalah dua kali 160 menit. Langkah-langkah pembelajaran kegiatan inti yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus ke-1 ini adalah:

Pertemuan 1.

- 1) Guru memperkenalkan media pembelajaran dengan menyebutkan nama alat peraga
- 2) Guru memberi contoh operasi aljabar yang tertera pada kartu domino.
- 3) Beberapa siswa diminta menunjukkan hasil operasi aljabar.
- 4) Guru menjelaskan dan memberi contoh cara bermain domino dari hasil operasi aljabar.
- 5) Beberapa siswa diminta menunjukkan seperti yang dilakukan guru.
- 6) Guru mengelompokkan siswa menjadi 8 kelompok.
- 7) Siswa melaksanakan bermain domino yang telah dibuat guru.
- 8) Guru berkeliling mengamati dan mencatat keaktifan siswa.
- 9) Diakhir pelajaran siswa diberi PR untuk mengaplikasikan operasi bentuk aljabar.

Pertemuan ke 2.

- 1) Guru memberi apersepsi tentang operasi bentuk aljabar
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang operasi bentuk aljabar
- 3) Guru mengelompokkan siswa untuk melanjutkan permainan domino.
- 4) Siswa memainkan kartu domino yang dibuat oleh guru sebanyak 5 set secara bergantian.
- 5) Guru berkeliling mengamati siswa sambil mencatat keaktifannya.
- 6) Guru memberikan tes kepada siswa.

Pada siklus pertama telah diadakan tes oleh guru dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Keaktifan siswa siklus I

Pertemuan	SKA	KA	Ak	S Ak
1.	5	10	8	3
2.	3	7	10	6

Keterangan

SKA = Sangan Kurang Aktif

KA = Kurang Aktif

Ak = Aktif

S Ak = Sangat kurang Aktif

Tabel 2. Pemahaman Konsep Siklus I

Pertemuan	SKr	Kr	Ckp	Baik	S Baik
1.	4	5	8	7	4
2.	2	3	7	8	6

Keterangan :

S.Kr = sangat kurang

Kr = kurang

Ckp = cukup

B = baik

Sb = sangat baik

Tabek 3. Hasil Tes Siklus I

Nilai	50	60	70	80	90	100
Jml Siswa	1	2	4	10	7	3

c. Refleksi Tampilan Siklus I

Dengan menggunakan alat peraga domino pada pembelajaran Operasi bentuk Aljabar memberikan kontribusi kepada peserta didik mengenai materi yang dipelajarinya. Dari pengamatan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa maupun pemahaman konsep antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sedangkan analisis data didapat rata-rata nilai dan hasil observasi yang dapat ditafsirkan sebagai berikut. Hasil rata-rata nilai pra siklus adalah 6,52 dan hasil rata-rata nilai tindakan pertama adalah 81,2. Hasil yang dicapai pada siklus pertama belum memuaskan karena masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan dalam pemahaman konsep belum maksimal. Pada tampilan pertama, materi yang disajikan sudah sesuai dengan yang

direncanakan, namun hasil belum maksimal, hal ini disebabkan masih ada celah siswa kurang aktif, permainan domino semuanya dibuat oleh guru, sehingga perlu pengulangan agar siswa lebih aktif dan hasil tes lebih baik lagi.

d. Saran Tampilan Berikutnya

Pada tampilan berikutnya penggunaan alat peraga domino harus dibuat oleh siswa sendiri dan dalam permainan saling tukar menukar kartu dengan demikian siswa akan lebih aktif dan hasil yang diharapkan bisa lebih baik lagi. Semua dilakukan untuk menunjang keberhasilan prestasi belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran sebaiknya interaksi yang terjalin tidak kaku sehingga tidak mengundang siswa menjadi gaduh. Guru lebih banyak

memberikan pengulangan, agar siswa dapat lebih mengingat memahami konsep-konsep pemfaktoran melalui kartu domino yang tepat.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan

Pada tindakan kedua perencanaan dibuat dan dirumuskan dalam bentuk persiapan mengajar harian dengan bahasan masih pada pemfaktoran bentuk aljabar yang lebih menekankan pada faktor-faktor aljabar.

b. Pelaksanaan dan Observasi

Pertemuan ke-1

Pelaksanaan tindakan kedua adalah mengaktualisasikan scenario pembelajaran berupa persiapan mengajar harian yang telah disiapkan sebelumnya. Seperti biasanya pada kegiatan awal, guru mempersiapkan peserta didik pada situasi belajar yang kondusif, peserta didik menyiapkan dirinya untuk belajar dengan berdo'a terlebih dahulu, dan memberi salam kepada guru kelas. Kemudian guru mengabsen peserta didik dan melakukan apersepsi yaitu dengan mengulang pelajaran. Langkah berikutnya adalah:

- 1) Guru tidak melakukan tanya jawab kepada seluruh siswa dan juga menunjuk beberapa siswa agar maju ke depan untuk menyelesaikan pemfaktoran bentuk aljabar yang telah disiapkan.
- 2) Guru mengulangi pengelompokkan siswa yang terdiri dari 3 atau 4 siswa.
- 3) Guru memberi penugasan kepada siswa untuk membuat kartu domino secara berkelompok, masing-masing kelompok membuat satu set kartu domino.
- 4) Siswa berdiskusi membuat kartu domino sesuai dengan yang diinstruksikan guru.

- 5) Guru berkeliling mengamati dan mencatat aktifitas siswa.
- 6) Guru menginstruksikan kepada siswa agar pekerjaan dilanjutkan dirumah mengingat waktu jam pelajaran telah usai.

Pertemuan ke-2 pembelajaran berupa persiapan mengajar harian yang telah disiapkan sebelumnya. Seperti biasanya pada kegiatan awal guru mempersiapkan peserta didik pada situasi belajar yang kondusif, peserta didik menyiapkan dirinya untuk belajar dengan berdo'a terlebih dahulu, dan memberi salam kepada guru kelas. Kemudian guru mengabsen peserta didik dan melakukan apersepsi, serta menanyakan kartu yang telah dibuatnya. Langkah berikutnya adalah:

- 1) Guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kelompok masing-masing.
- 2) Guru memberi tugas kepada siswa agar menukarkan kartu domino yang telah dibuat antar kelompok sebanyak lima kali permainan.
- 3) Guru berkeliling mengamati siswa sambil mencatat aktivitas yang dilakukan.
- 4) Setelah selesai permainan siswa diberi tes untuk mengevaluasi pembelajaran.

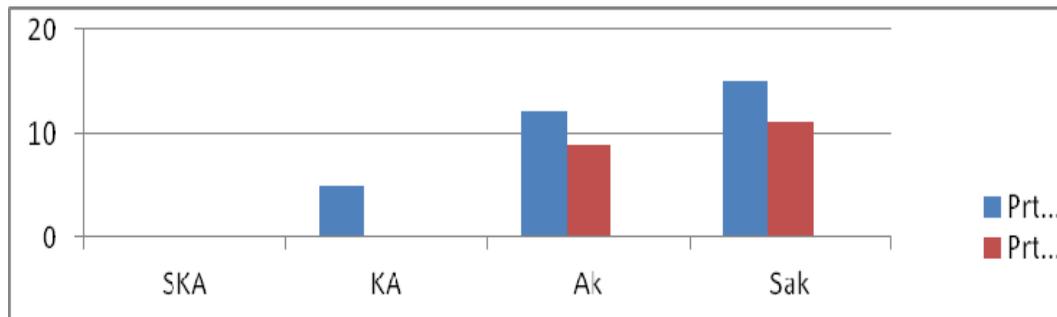
c. Refleksi Tampilan Siklus ke-2

Pada tindakan kedua ini pada umumnya proses pembelajaran dan kinerja guru sudah mengalami kemajuan yang pesat dibandingkan dengan tampilan pada tindakan pertama. Komunikasi guru dan siswa berjalan sangat lancar dan peserta didik terlihat sangat antusias sehingga pembelajaran berjalan sangat interaktif. Di bawah ini akan ditampilkan rincian hasil evaluasi pada siklus ke-2.

Tabel 4. Hasil pengamatan aktivitas siswa

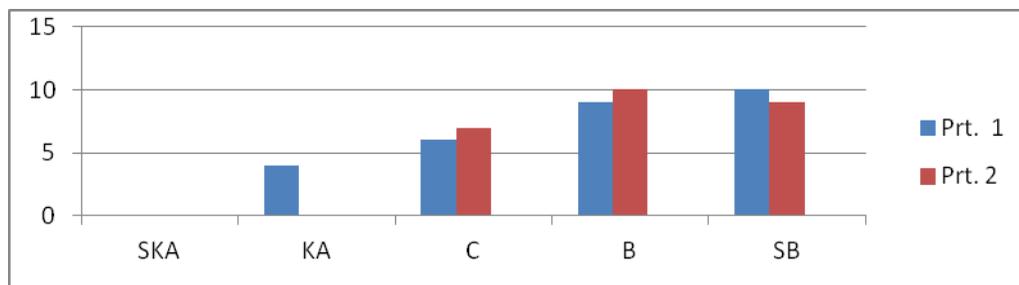
Pertemuan	S K A	K A	Aktif	S A
1.	-	5	12	9
2.	-	-	15	13

mulai dari pra siklus, siklus ke-1 hingga siklus ke-2



Tabel 5 Pemahaman Konsep Siklus 2

Pertemuan	Skr	Kr	C	B	SB
1.	0	4	6	9	7
2.	0	0	7	10	9



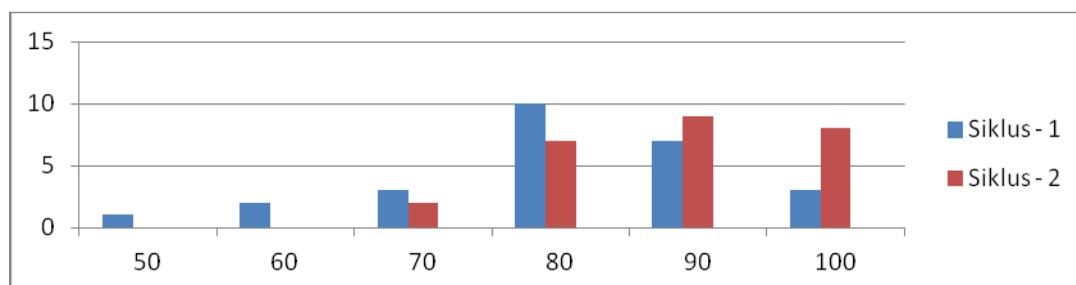
Grafik 2 Pemahaman Konsep siklus - 2

Tabel 6. Hasil Tes siklus – 2

Nilai	60	70	80	90	100
Jml. Siswa	0	2	7	9	8

Tabel 7. Perbandingan Nilai siklus – 1 dan siklus - 2

Nilai	50	60	70	80	90	100
Siklus – 1	1	2	3	10	7	3
Siklus - 2	0	0	2	7	9	8



Grafik 3. Nilai antara Siklus – 1 dan siklus - 2

Pada pembelajaran pra siklus tidak menggunakan alat peraga domino sehingga pembelajaran bersifat klasikal dan berjalan monoton tanpa ada interaksi yang aktif. Sedangkan pada pembelajaran siklus ke-1 penggunaan alat peraga domino sudah diterapkan, dan hasilnya cukup memuaskan, walau masih ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai di bawah standar. Kemudian pada pembelajaran siklus ke-2 pembelajaran berjalan lebih interaktif lagi dengan komunikasi yang lancar sehingga memberikan hasil evaluasi yang memuaskan. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga domino memengaruhi hasil belajar siswa yang sangat baik dan positif. Dan cenderung dapat mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan alat peraga domino

pada pembelajaran pemfaktoran bentuk aljabar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Prestasi siswa sekolah SMP N 2 Semarang dalam pembelajaran sebelum menggunakan alat peraga domino menghasilkan prestasi yang kurang memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 6,42.
- 2) Dalam pembelajaran pemfaktoran bentuk aljabar, penerapan alat peraga domino sebagai alat bantu sangat berperan penting bagi keberhasilan pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme siswa dan hasil nilai rata-rata siklus ke-1 yaitu sebesar 81,2.
- 3) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pemfaktoran bentuk aljabar mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-rata yang diraih adalah 6,42. Lalu pada siklus ke-1 membaik menjadi 81,2. Kemudian pada siklus ke-2 juga mengalami peningkatan sebesar 88,85. Hasil dari beberapa siklus tersebut

membuktikan bahwa penggunaan alat peraga domino dapat meminimalkan kesalahan pemfaktoran.

- 4) Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, dan II, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi. Maka dapat dikatakan, penggunaan alat peraga domino dapat meningkatkan minat belajar membaca peserta didik.

2. Saran

Adapun sebagai bahan masukan demi perbaikan di masa mendatang, penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

- 1) Bagi Guru Kelas
Guru hendaknya lebih mengeksplorasi lagi penggunaan alat peraga domino dalam pembelajaran pemfaktoran bentuk aljabar. Selain itu, keterampilan guru dalam memanfaatkan alat peraga pembelajaran pun hendaknya terus ditingkatkan.
- 2) Bagi Pihak Sekolah
Sekolah hendaknya mengupayakan tersedianya alat peraga pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Hal itu sangat mungkin dilakukan saat ini mengingat ketersediaan dana di sekolah saat ini sudah cukup memadai dengan adanya Bantuan Operasional Sekolah (BOS).
- 3) Bagi Dinas Pendidikan
Keterampilan guru dalam memanfaatkan alat peraga pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu dalam upaya pengembangan wawasan dan peningkatan keterampilan guru, hendaknya dinas pendidikan dapat memfasilitasi hal tersebut, baik de-

ngan mengadakan pelatihan-pelatihan, atau pun penyediaan buku alat peraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Kasbolah, K. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Depdikbud.
- Pujiati. 2004. *Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Ruseffendi, E. T., dkk. 1994. *Materi Pokok Pendidikan Matematika III*. Universitas Terbuka, Depdikbud: Jakarta.
- Shaleh, Abdul Rahman dan Wahab, Muhibid Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Persepsi Islam*: Jakarta.
- Usman. Moh. Uzer. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Winkel W. S. 1983. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Muhibbin, Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Irwanto. 1997. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sumadi, Suryabrata. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Winkel, WS. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.