



# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## KEEFEKTIFAN MEDIA KARTU DOMJUM (DOMINO PENJUMLAHAN) TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD NEGERI 2 DAPURNO WIROSARI

Wahid Shahroni<sup>1)</sup>, Singgih Adhi Prasetya<sup>2)</sup>, Kartinah<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/jwp.v4i2.18495

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media kartu domjum (domino penjumlahan) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-experimental design* yang berbentuk *one-group pretest-posttest design*. Sampel yang saya ambil pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang terdiri dari 19 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan), respon siswa terhadap media kartu domjum (domino penjumlahan) yaitu positif, aktifitas siswa dikelas dengan menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) sangat aktif, ketuntasan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan rata-rata tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) *pretest* yaitu 44,21%, selanjutnya setelah dilakukan penelitian menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) *posttest* yaitu 78,05%. Pada saat *pretest* hanya ada 3 siswa yang tuntas 16 siswa lainnya belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal 15%. Setelah dilakukan *posttest* terdapat 17 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dengan ketuntasan 90%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji t bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domjum (domino penjumlahan) efektif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno.

**Kata Kunci:** Keefektifan, Media Kartu, Kemampuan Berhitung

### History Article

Received 26 Februari 2024

Approved 1 Maret 2024

Published 15 Agustus 2024

### How to Cite

Shahroni, W., Prasetyo, S. A. & Kartinah. (2024). Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 2 Dapurno Wirosari. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 442-453.

### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No.24, Dr.Cipto-Semarang.

E-mail: <sup>1</sup> [wahidshahroni@gmail.com](mailto:wahidshahroni@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kunci bagi suatu negara untuk dapat mencapai suatu kemajuan dan juga perkembangan. Hal ini karena dengan adanya pendidikan, manusia mampu menggali potensi yang ada pada dirinya. Pada dasarnya pendidikan akan mempersiapkan seseorang untuk dapat menghadapi tantangan yang ada dalam hidupnya. Sehingga, pendidikan akan membantunya menemukan cara dalam menghadapi maupun menangani suatu kejadian. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menjadikan siswa sebagai pusat dalam belajar sehingga mereka terlibat aktif selama pembelajaran tersebut berlangsung. Jangan sampai pembelajaran yang berlangsung tersebut hanya guru saja yang aktif menjelaskan dan menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswanya hanya secara pasif mengikuti. Karena proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Selain itu, dengan siswa secara aktif mengikuti proses pembelajaran maka pembelajaran juga akan lebih menyenangkan (Yuliani et al., 2019).

Matematika mempunyai peranan sangat penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika juga dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berpikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Tetapi matematika seringkali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian, nilai tugas, nilai tes semester dan nilai ujian akhir nasional yang belum sesuai dengan harapan guru dan siswa.

(Edokpolor, 2016) Pembelajaran harus didesain sebaik mungkin agar interaksi tersebut dapat terlaksana dengan baik. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat membuat siswa secara tidak langsung menggunakan kemampuan berpikir kritisnya untuk memahami dan melakukan sesuatu. Selain itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang membuat siswa secara aktif memahami konsep materi, bukannya siswa hanya mendengarkan penjelasan gurunya saja ataupun belajar dari buku teks yang diberikan saja. Siswa juga harus mengalami sendiri kegiatan pemahaman konsepnya agar konsep yang didapatkan pun dapat diterima dengan baik dan mendalam oleh siswa melalui memahami materi, kemampuan berpikir kritis siswa juga akan terlatih. Hal tersebutlah yang menggambarkan pembelajaran berlangsung dengan baik.

Menurut Sugiarto (2018:296) Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada minat belajar siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Karena terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang ada, maka diperlukan keterampilan guru secara profesional untuk memilih media pembelajaran yang cocok digunakan dengan mempertimbangkan beberapa faktor: karakter peserta didik, jenis materi, sarana dan prasarana yang tersedia (Karim, 2020).

Kartu domino disini bukan kartu yang biasa diperjualbelikan, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa

dalam belajar matematika. Media kartu domino merupakan salah satu dari bermacam media pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sundayana (2015:140) bahwa kartu domino matematika dapat melatih ingatan dan pemahaman mengenai rumus-rumus menentukan luas dan keliling daerah bangun datar, luas permukaan dan volume bangun ruang.

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

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 2 Dapurno Wirosari”.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang menjadikan filsafat positivisme sebagai landasannya. Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *Pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Instrument penelitian yang digunakan untuk memperoleh data pada metode ini akan dianalisis secara kuantitatif atau instrument, kemudian, hasil analisis akan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini bersifat actual tinggi karena setiap variabelnya akan diteliti hubungan kausalitas (sebab – akibat). (Arikunto,2014).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Dapurno yang berlokasi di Desa Dapurno, Kecamatan Wirosari, Kabupaten Grobogan. Populasi yang ditetapkan adalah semua siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa dengan siswa laki-laki 9 dan perempuan 10 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Instrument Probability Sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes dan nontes. Teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Sedangkan teknik nontes terdiri dari observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengujicobakan lima belas soal kepada siswa kelas III, kemudian setelah diujicobakan peneliti menghitung validitas soal, reabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran. Peneliti menggunakan 10 butir soal untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji n-gain, dan uji ketuntasan belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai guru dalam melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) di kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Adapun tahapan belajar dengan menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Sintaks dan Tahapan Pembelajaran domjum (domino penjumlahan)

Langkah	Aspek	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa.	Siswa menyimak informasi yang disampaikan guru.
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang.	Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru.
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menginstruksikan untuk membagikan kartu kepada teman yang ada dikelompoknya masing-masing.</li> <li>• Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada diatas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakn “lewat”, begitu seterusnya.</li> <li>• Guru menginstruksikan bahwa permainan selesai jika ada seorang pemain yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memulai permainan dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama rata kepada setiap pemain. Jika ada kartu lebih maka kartu tersebut dijadikan sebagai pembuka permainan.</li> <li>• Siswa memainkan kartu dan dilanjutkan pada teman sebelah kanannya, jika tidak bisa menyambung kartu maka siswa harus mengatakan “lewat”, dan begitu seterusnya.</li> </ul>

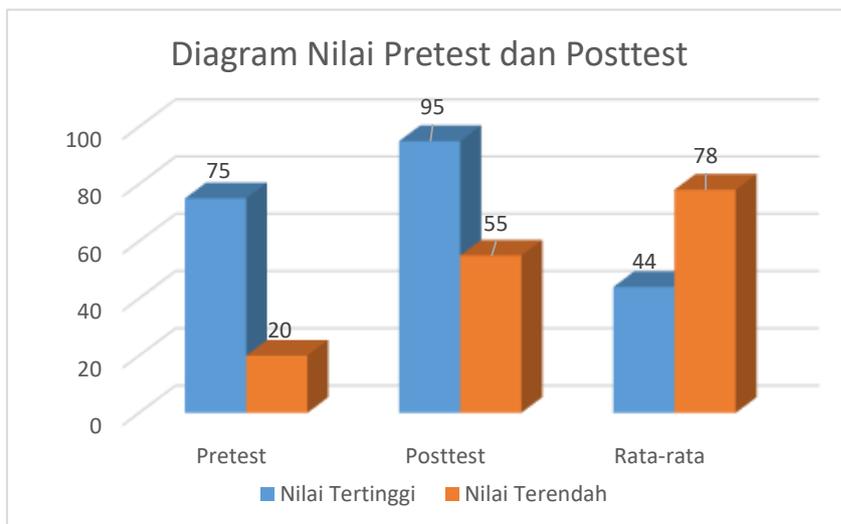
		habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”. Pemain yang menghabiskan kartu pertama kali dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika tidak ada kartu pemain yang habis, pemenangnya adalah pemain yang memegang kartu dengan jumlah sedikit dari kartu yang dipegang.	
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	Siswa bersama-sama mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Langkah 6	Memberikan penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.	Siswa mendapat penghargaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Dapurno, peneliti memperoleh hasil belajar nilai peserta didik kelas II sebelum dan sesudah diberikan media kartu domino (domino penjumlahan) berikut hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas II dibawah ini :

**Tabel 2.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sumber Variasi	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	75	95
Nilai Terendah	20	55
Rata-rata	44,21	78,05

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat terdapat selisih nilai antara *pretest* tertinggi dan terendah. Nilai tertinggi yaitu 75 sedangkan nilai terendahnya adalah 20. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 44,21. Nilai rata-rata kelas tersebut belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yakni 65. Siswa yang tuntas KKM pada *pretest* ini sejumlah 3 orang dan 16 siswa masih lainnya belum tuntas. Dari data *pretest* dan *posttest* dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 1.** Perbandingan nilai pretest dan posttest

Analisis Data Awal (Uji Normalitas)

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data awal dari nilai pretest pada kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Data berdistribusi normal apabila  $L_0 < L_{tabel}$ . Adapun hasil perhitungan normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Daftar Uji Normalitas Nilai *Pretest*

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,129	0,195	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 2, hasil perhitungan data nilai *posttest* diperoleh  $L_0 = 0,129$  dengan  $n = 19$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , dari daftar nilai kritis L didapat  $L_{tabel} = 0,195$  Karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,129 < 0,195$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Analisis Data Uji Akhir (Uji Normalitas)

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data awal dari nilai posttest pada siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Data berdistribusi normal apabila  $L_0 < L_{tabel}$ . Adapun hasil perhitungan normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Daftar Uji Normalitas Nilai *Posstest*

Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
-------	-------	-------------	------------

<i>Posttest</i>	0,149	0,195	Berdistribusi Normal
-----------------	-------	-------	----------------------

Berdasarkan tabel 3, hasil perhitungan data nilai *posttest* diperoleh  $L_0 = 0,149$  dengan  $n = 19$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , dari daftar nilai kritis  $L$  didapat  $L_{tabel} = 0,195$  karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,149 < 0,195$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Uji t-test

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan data nilai hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Hipotesis statistik untuk keperluan t-test sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada perbedaan kemampuan berhitung siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno.

$H_a$  = Terdapat perbedaan kemampuan berhitung siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno.

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji-t, pada hasil perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah dilakukan perhitungan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji-t

Subyek	Hasil belajar	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$
Siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno	<i>Pretest Posttest</i>	17,95	2,026

Berdasarkan analisis tabel 4, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,95 > 2,026$  maka  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan kemampuan belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) yang diterapkan pada siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno .

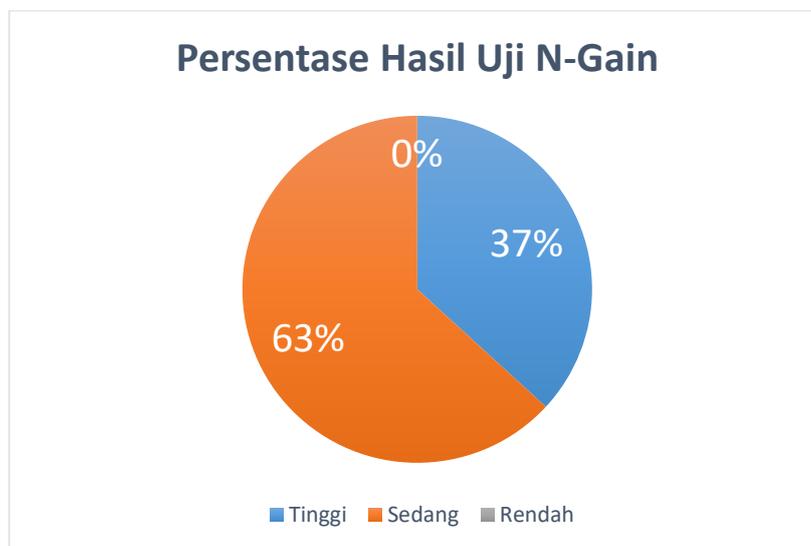
#### Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran menggunakan media. Peningkatan hasil ini diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan hasil nilai *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. berikut adalah tabel data nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa.

**Tabel 6.** Persentase Hasil Uji N-Gain

Klasifikasi	Hasil Kemampuan Kognitif	
	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	7	36,8%
Sedang	12	63,2%
Rendah	-	-
Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest yang didapatkan. Terdapat 7 siswa (36,8%) dalam kategori peningkatan tinggi, 12 siswa (63,2%) dalam kategori peningkatan sedang, siswa dalam kategori peningkatan rendah tidak ada, siswa dalam kategori tetap tidak ada, siswa dalam kategori terjadi penurunan tidak ada. Persentase uji gain tersebut dapat digambarkan dalam gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Presentase Hasil Uji N-Gain

#### Uji Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dinyatakan sudah tercapai ketika siswa sudah mampu menguasai materi pembelajaran yang dibuktikan dengan memperoleh nilai pada uji ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 65%. Ketuntasan *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa SD Negeri 2 Dapurno disajikan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 7.** Presentase Ketuntasan Belajar Individu

No	Hasil Belajar	Tingkat Minimal Ketuntasan	Presesntase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pretest	65%	3 (15%)	16 (85%)
2	Posttest	65%	17 (90%)	2 (10%)

Berdasarkan tabel 6, ketuntasan siswa tersebut dapat terlihat bahwa terdapat 16 siswa yang belum tuntas dengan presentase 85% dan 3 siswa yang tuntas dengan presentase 15% pada tes yang dilakukan sebelum menggunakan media domjum (domino penjumlahan) diterapkan. Sedangkan, pada tes yang dilakukan setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media domjum (domino penjumlahan) terdapat 17 siswa yang tuntas dengan presentase 90% dan 2 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 10%.

#### Uji Ketuntasan Belajar Kelas

Uji ketuntasan belajar kelas dinyatakan tuntas apabila tercapai 70% siswa yang tuntas belajar. Hasil uji ketuntasan klasikal siswa yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 8.** Ketuntasan Klasikal

Data	Ketuntasan Belajar Klasikal	Rata – rata
Pretest	15%	44,21
Posttest	90%	78,05

Berdasarkan tabel 7, dapat terlihat bahwa ketuntasan belajar klasikal sebelum diberikan pembelajaran yang menggunakan domjum (domino penjumlahan) adalah 15% dengan rata-rata 44,21. Sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal setelah diberikan pembelajaran yang menggunakan media domjum (domino penjumlahan) adalah 90% dengan rata-rata 78,05.

Pembahasan ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Peneliti menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) untuk mengajarkan materi penjumlahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media kartu domjum (domino penjumlahan) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Media kartu domjum (domino penjumlahan) adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berupa kartu permainan yang terdiri dua bagian yang memuat pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan. Cara memainkannya cukup sederhana yaitu dengan memasangkan bagian pertanyaan dengan jawaban yang cocok

pada kartu domjum (domino penjumlahan) lain. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran kartu domjum (domino penjumlahan) mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami penjumlahan dan tertarik pada proses pembelajaran. Media dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Media Kartu Domjum (domino penjumlahan)

Proses tahap sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan uji normalitas awal terlebih dahulu menggunakan nilai siswa sebelum mendapat perlakuan yang dalam hal ini adalah nilai *pretest*. Data hasil uji coba normalitas awal yang mana diuji menggunakan uji Liliefors dengan nilai *pretest* didapatkan hasil  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,129 < 0,195$  dengan  $n = 19$  dan  $\alpha = 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Proses tahap akhir peneliti juga melakukan pengujian normalitas kembali. Uji normalitas akhir ini akan menggunakan nilai siswa setelah diberikan perlakuan atau nilai *posttest*. Hal ini dilakukan untuk melihat data yang didapatkan pada tahap akhir ini berdistribusi normal atautah tidak. Pada pengujian tahap akhir yang mana menggunakan nilai hasil *posttest*, didapatkan hasil  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,149 < 0,195$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis juga dilakukan untuk menguji apakah pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) ini mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa. Pada pengujian hipotesis ini digunakan uji-t dan didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,95 > 2,026$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan kemampuan berhitung siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) pada siswa kelas II SDN 2 Dapurno.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini kemudian mendapatkan berbagai data seperti halnya nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* siswa. *Pretest* yang mana merupakan hasil nilai siswa sebelum diberikan perlakuan, didapatkan nilai rata-ratanya adalah 44,21. Pada *pretest* ini

hanya ada 3 siswa yang tuntas dan 16 siswa lainnya belum tuntas. Sedangkan pada *posttest* yang mana merupakan hasil siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) didapatkan nilai rata-rata sebesar 78,05. Pada *posttest* ini terdapat 17 siswa yang tuntas dan hanya ada 2 siswa yang belum tuntas. Kenaikan nilai rata-rata dan juga peningkatan jumlah siswa yang tuntas setelah diberikan perlakuan ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) ini mampu mempengaruhi kemampuan berhitung siswa.

Pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) terbukti efektif sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai siswa setelah menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) lebih tinggi dari pada siswa sebelum menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan). Penelitian menjadi meningkat karena adanya keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan) sehingga siswa lebih mudah menguasai penjumlahan dan memahaminya.

Hasil ketuntasan siswa yang didapatkan pada pembelajaran setelah diberikan perlakuan ini menunjukkan hal yang baik. Dimana terdapat 3 siswa yang tuntas dan 16 yang belum tuntas. Hasil tersebut jauh lebih baik daripada hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Terdapat peningkatan 17 siswa yang tuntas meskipun masih ada 2 siswa yang belum tuntas. Belum tuntasnya siswa ini disebabkan oleh beberapa hal yang salah satunya adalah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Ketika mereka merasa malas mengikuti pembelajaran maka mereka tidak mampu menyerap materi dengan baik sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan soal yang diberikan. Kendala lain yang ditemukan adalah masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam perhitungan dan membaca soal sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal. Kendala tersebut juga yang menyebabkan siswa masih belum mampu memahami materi penjumlahan yang akhirnya masuk dalam kategori siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan juga analisis data yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media kartu domjum (domino penjumlahan), respon siswa terhadap media kartu domjum (domino penjumlahan) yaitu positif, aktifitas siswa dikelas dengan menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) sangat aktif, ketuntasan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan kartu domjum (domino penjumlahan) sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domjum (domino penjumlahan) efektif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data statistik dan kenyataan di lapangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan hasil belajar

siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domino (domino penjumlahan), respon siswa terhadap media kartu domino (domino penjumlahan) yaitu positif, aktifitas siswa dikelas dengan menggunakan kartu domino (domino penjumlahan) sangat aktif, ketuntasan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan kartu domino (domino penjumlahan) sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan rata-rata tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum menggunakan media kartu domino (domino penjumlahan) *pretest* yaitu 44,21%, selanjutnya setelah dilakukan penelitian menggunakan media kartu domino (domino penjumlahan) *posttest* yaitu 78,05%. Pada saat *pretest* hanya ada 3 siswa yang tuntas 16 siswa lainnya belum tuntas dengan ketuntasan belajar klasikal 15%. Setelah dilakukan *posttest* terdapat 17 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dengan ketuntasan 90%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji t dan didapatkan hasil dengan  $df = 19$  dan taraf signifikan 0,05  $t_{hitung} = 17,95$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,95 > 2,026$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino (domino penjumlahan) efektif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati. 2017. *Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pelangi, 9 (2), 123-134.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Edokpolor, J. E. (2016). Onstructivist Approaches : Emerging Paradigm for the Teaching and Learning of. *Nigerian Journal of Business Education*, 3(1), 149–158. <http://www.nigjbed.com.ng/index.php/nigjbed/article/view/16>
- Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dikelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Mahfudah, S. (2019). Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Tema Panas Dan Perpindahannya Siswa Kelas V SD Negeri Tlogomulyo Semarang. *Skripsi Universitas PGRI Semarang*
- Sugiarto, T., Sutantyo, A., & Prasetyo, A. S.(2018). Keefektifan media pembelajaran. *Jurnal sekolah (JS)*, 295-300.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliani, Y., Iriawan, S. B., & Robandi, B. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Penemuan Terbimbing Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20531>