Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar

Siti Nur Ajizah[1], Endang Wahju Andjariani [2], Galuh Kartika Dewi[3]
[1,2,3]STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia
E-mail: nuhannezzah08@gmail.com, endang.wahyu1818@gmail.com, galuhkartika86@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2023-10-12
Revised: 2023-11-23
Published: 2023-12-06

Keywords:
Domino Cards;
Math Learning.

Abstract
This study aims to develop a domino fraction media as a medium for learning mathematics in grade II elementary schools and improve student learning outcomes on fractions. The background of this research is the low student learning outcomes in learning mathematics, especially fraction material which has not yet reached the KKM score, this is because learning in class still often uses the lecture method and does not fully use concrete learning media. On the affective aspect, students are still less active in the process of learning mathematics. Therefore, the acquisition of student mathematics learning outcomes, especially fractional material, is still low. This research is a development research by producing a product, namely Fractional Domino Cards which aims to improve student learning outcomes in mathematics class II SD. This development research includes: the first step, media expert validation test and material to determine the feasibility of the media. The results of the research show that the learning media that have been developed in this study are of good quality, so they are suitable for use in learning. This is supported by several aspects, namely: (1) the results of the validation of learning media by the validator show that the learning tools are of good quality, valid and suitable for use, this is obtained from the calculation results of the validation of media experts and material experts. (2) the results of the validity and reliability of the test show that the test items used are valid and reliable so that they are effective for use.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2023-10-12
Direvisi: 2023-11-23
Dipublikasi: 2023-12-06

Kata kunci:
Kartu Domino;
Pembelajaran Matematika.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan yang belum mencapai nilai KKM, hal tersebut di sebabkan karena pembelajaran di kelas masih sering menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang konkrit. Pada aspek afektif siswa juga masih kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu perolehan hasil belajar matematika siswa khususnya materi pecahan masih rendah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan sebuah produk yaitu Kartu Domino Pecahan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kualitas baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasari oleh beberapa aspek yaitu: (1) hasil validasi media pembelajaran oleh validator menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memiliki kualitas yang baik, valid dan layak digunakan, hal tersebut di peroleh dari hasil perhitungan validasi ahli media dan ahli materi. (2) hasil validitas dan reliabilitas tes menunjukkan bahwa soal tes yang di gunakan valid dan reliabel sehingga efektif untuk di gunakan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia secara umum memberikan peranan yang sangat penting dalam menjamin kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan menjadi salah satu sarana yang cukup penting untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam menjamin sebuah kemajuan suatu Bangsa dan Negara. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mencapai suasana pembelajaran dan proses belajar mengajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki pengendalian diri yang baik, kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia serta ketrampilan yang di perlukan dirinya dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Anggralita,

S. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan tahapan awal belajar seseorang untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga penting sekali membangun karakter serta mempelajari pengetahuan dasar bagi anak agar dapat menggali kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan lainnya.

Pasca pandemi Covid-19, pembelajaran di sekolah mengalami beberapa perubahan, yang awalnya siswa dituntut untuk belajar mandiri dirumah dengan media pembelajaran online, kini siswa dapat belajar di sekolah secara tatap muka bersama guru dengan menggunakan media pembelajaran yang konkrit guna mendukung aktivitas belajar di sekolah. Galuh, K. (2017) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Apabila dalam proses pembelajran terasa nyaman maka kegiatan belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Dalam suatu pembelajaran matematika siswa diharapkan agar mampu memahami serta menguasai teori yang diajarkan. Namun pada praktiknya siswa juga membutuhkan media pendukung untuk memahami materi dan konsep matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru dan siswa guna untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa, sehingga bisa memperoleh penguasaan yang baik dalam materi matematika (Ahmad Susanto, 2013:186). Pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika secara utuh, mengembangkan ketrampilan penalaran matematika, ketrampilan memecahkan masalah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Mubarok K. (2022 :1977) hasil belajar adalah tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah yang berasal dari perolehan nilai siswa yang di berikan oleh guru dari segi pengetahuan siswa melalui tes. Tercapainya hasil belajar juga berpengaruh pada tercapainya tujuan belajar, jika hasil belajar siswa memuaskan maka tujuan pembelajaran telah berhasil tercapai begitupun sebaliknya jika hasil belajar kurang memuaskan maka tujuan pembelajaran belum sepenuhnya di katakan berhasil. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, create/menciptakan, evaluasi (Hidayati, E. W., 2018). Pada kegiatan belajar mengajar yang terjadi saat ini masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan sehingga membuat siswa pasif dan bermain sendiri sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Adella, M. F., 2023). Mengingat rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika materi pecahan, maka pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan menggunakan media Kartu Domino Pecahan agar siswa lebih tertarik untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti di SDN Masangan Wetan pada bulan November 2022, di ketahui bahwasanya guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar dan belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa sangat monoton dan kurang menarik perhatian siswa, guru juga masih mempunyai kendala dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan masih di bawah KKM 75, pada data yang diperoleh nilai matematika siswa masih dibawah 75 dengan rata-rata nilai 60 pada materi pecahan. Pada aspek afektif siswa juga masih kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Guru juga berharap ada media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan minat serta memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan di perkukan faktor pendukung seperti media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang layak dan juga sesuai dengan materi pembelajaran siswa.

Mengingat pembelajaran di kelas yang masih konvensional maka perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran materi pecahan agar siswa lebih aktif dan pembelajaran tidak monoton, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajarn. Salah satu media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan adalah Kartu Domino Pecahan. Kartu domino disini bukan kartu yang biasa diperjualbelikan, melainkan kartu yang berisikan

soal dan jawaban yang bentuknya seperti kartu domino yang dapat digunakan untuk menarik siswa dalam mempelajari pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Kartu Domino Pecahan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi pecahan (Setiawan, Y.U, 2020). Kartu domino pecahan juga dapat digunakan untuk menghafalkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pecahan (Darhim 2001:314). Dalam penelitian ini kartu domino yang di kembangkan adalah kartu domino yang berisi gambar suatu benda yang melambangkan suatu nilai pecahan, kartu domino dibagi menjadi dua bagian, satu bagian berisi gambar dan bagian linnya berisi angka pecahan. Media kartu domino pecahan di disain menyerupai kartu domino. Namun pada media kartu domino pecahan memuat berbagai pasang soal serta jawaban mengenai materi pecahan.

Penerapan media pembelajaran kartu domino pecahan di sekolah dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran matematika khususnya materi pecahan. Karena dengan adanya media pembelajaran yang konkrit guru jug akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Lovita (2017), media konkrit merupakan media berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat siswa. Dengan desainnya yang menarik dan meggunakan metode permainan dalam menerapkannya, siswa akan lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran. Sehingga apabila pembelajaran terasa menyenangkan maka siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar". Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya melihat dan mengamati media kartu domino pecahan, tetapi juga ikut serta dalam kegiatan bermain berkelompok guna untuk mengaplikasikan media kartu domino pecahan pada realita pembelajaran di sekolah.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D). metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat mengembangkan dan menghasilkan sutu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Peneliti melakukan uji coba media pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Pelaksanaan penelitian bertempat di SDN Masangan Wetan Sukodono pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subyek penelitian adalah 22 siswa kelas IIA yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni (1) Lembar validasi ahli media, (2) Lembar validasi ahli materi, (3) Lembar tes siswa.

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan. Namun karena ada keterbatasan biaya dan waktu, peneliti memproduksi medi hanya untuk kebutuhan peneliti saja. Sehingga dalam hal ini penelitian ini dilakukan sampai 7 tahap saja, yaitu langkah pertama, potensi dan masalah, langkah kedua pengumpulan data, langkah ketiga desain produk, langkah keempat validasi desain, langkah kelima revisi desain, langkah keenam pembuatan produk, langkah ketujuh uji coba pemakaian produk dimana hasil dari uji coba pemakaian media serta penilaian di kelas akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media tersebut serta mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah memakai media *Kartu Domino Pecahan*. Tahap analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. **Teknik analisis data**

   Tahap ini memberi skor pada setiap kriteria dengan menggunakan tabel skala likert agar dapat mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Kartu Domino Pecahan* dengan menggunakan uji validitas media dan materi.

2. **Tes hasil belajar**

   Tahap ini merupakan pengujian soal-soal yang akan digunakan sebagai soal *pre test* dan *post test* dengan menggunakan SPSS versi 24, dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan N-gain. Uji Validitas ini digunakan untuk menguji dan mengetahui valid tidaknya instrument soal yang akan diuji coba pada kelas, sedangkan uji realibilitas untuk meguji konsistensi pada instrument soal. Peneliti menggunakan uji N-gain agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menentukan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* yaitu hasil dari soal *pre test* dan *post test.* Soal

tes terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan cara menggunakan teknik analisis data kelas uji coba dengan menghitung uji validasi media dan materi yang hasilnya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan dalam hal kelayakan dan keefisien pada media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran KARTIKRU dengan menggunakan pedoman skala likert yaitu dengan nilai 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup, 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat idak Setuju (STS).

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media *Kartu Domino Pecahan* dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI SIDOARJO, berikut hasil validasi dari ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Jumlah Skor	42
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	84
Kriteria	Layak

Media Pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\ \%$$

$$NP = \frac{42}{50} \times 100\ \%$$

$$= 84\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria layak dengan keterangan perlu revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran tematik pada media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* dilakukan oleh Wali Kelas IIA Sekolah Dasar, berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

Jumlah Skor	44
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	88
Kriteria	Sangat Layak

Materi pada media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\ \%$$

$$NP = \frac{44}{50} \times 100\ \%$$

$$= 88\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria Sangat layak tanpa revisi.

3. Hasil Soal Pretest dan Post Test

Hasil Penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan realibilitas tes untuk menge-tahui kevalidan dan konsistensi instrument soal yang terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 soal uraian serta dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

a) Uji Validitas Tes

Peneliti menggunakan uji validitas tes tujuannya untuk mengetahui valid tidaknya sebuah tes yang digunakan maka dapat dihitung menggunakan teknik product moment dengan α = 0,05 Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Peneliti menghitung kevalidan sebuah tes menggunakan SPSS (Statistic Product and Service Solution). Jumlah r_{tabel} dengan menyesuaikan jumlah siswa diperoleh 0,444 jika jumlah r_{hitung} melebihi jumlah r_{tabel} maka dikatakan valid.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas tes pilihan ganda

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket
Soal 1	0,618	0,444	0,002	0,05	Valid
Soal 2	0,639	0,444	0,001	0,05	Valid
Soal 3	0,607	0,444	0,003	0,05	Valid
Soal 4	0,458	0,444	0,032	0,05	Valid
Soal 5	0,578	0,444	0,005	0,05	Valid
Soal 6	0,683	0,444	0,000	0,05	Valid
Soal 7	0,670	0,444	0,001	0,05	Valid
Soal 8	0,583	0,444	0,004	0,05	Valid
Soal 9	0,713	0,444	0,000	0,05	Valid
Soal 10	0,546	0,444	0,009	0,05	Valid

Tabel 7. Hasil Uji Validitas tes uraian

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Ket
Soal 1	0,734	0,444	0,000	0,05	Valid
Soal 2	0,450	0,444	0,035	0,05	Valid
Soal 3	0,555	0,444	0,003	0,05	Valid
Soal 4	0,742	0,444	0,000	0,05	Valid
Soal 5	0,535	0,444	0,004	0,05	Valid

Jadi, hasil uji validitas pada soal pre test dan post test baik pilihan ganda dan uraian dikatakan valid karena hasilnya melebihi nilai r_{tabel} 0,444.

b) Uji Realibilitas Tes

Uji realibilitas tes sendiri digunakan untuk dapat mengetahui konsistensi instrument soal pada pre test dan post test. Kriteria suatu instrument peneitian dikatakan reliablel bila nilai alpha cronbach > 0,5.

Tabel 8. Hasil Uji Realibilitas

Soal	Cronbach's Alpha	N of Items
Pilihan Ganda	806	10
Uraian	657	5

c) Uji N-gain

Tujuan peneliti menggunakan uji N-gain ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum (pre test) dan setelah pembelajaran (post test). Peneliti menghitung N-gain dengan aplikasi SPSS. Menurut Archambault (Sitomurang, dkk., 2015) menghitung skor N-gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu:

$$\text{N-Gain} = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest} \text{ x } 100$$

Kriteria dari hasil skor N-Gain disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil perhitungan N-Gain

No.	Nama	Skor pretest	Skor post test
1	CTR	65	75
2	ZHR	80	100
3	GWN	50	75
4	KNZ	60	85
5	NDL	60	80
6	NLA	60	85
7	RSL	30	65
8	SFR	45	80
9	SVA	35	75
10	ASF	65	80
11	ARM	50	85
12	BNT	75	90
13	FLO	55	85
14	VRL	55	80
15	RAY	50	75
16	ASF	60	80
17	DNI	50	85
18	RKY	55	80
19	ALF	45	75
20	JNA	85	100
21	OMR	55	85
22	FHM	60	95
Jumlah		**1.245**	**1.815**
Rata-rata		**56,59**	**82,5**
Hasil N-gain		**0,6173**	

Jadi, hasil uji N-gain yaitu nilai rata-rata soal pre test 56,59 dan post test 82,5 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,61 dikategorikan pada kriteria "sedang" dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas II meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan.*

B. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* ini diuji oleh 2 tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh presentase untuk media 84% dengan kriteria "Layak dengan revisi" dan hasil kelayakan materi memperoleh persentase 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi pada media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* layak digunakan pada saat uji coba tapi dengan sedikit revisi, setelah revisi bisa digunakan di kelas. Penggunaan Media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan* dapat menciptakan suasana belajar jadi menyenangkan sehingga siswa berminat untuk memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari serta dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan kelemahan *Kartu Domino Pecahan* ini adalah hanya bisa dimainkan secara berkelompok serta jumlah kartu yang tersdia terbatas yaitu 20 kartu.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji validitas tes, uji realibilitas tes, serta uji N-gain. Tes *pre test* dan *post test* terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 uraian pada uji validitas tes dikatakan valid karena melebihi r_{tabel} yaitu 0,444. Sedangkan untuk uji realibilitas tes dikatakan reliable karna nilai alpha cronbach > 0,5 yaitu 0,806 pada tes pilihan ganda dan 0, 657 pada tes uraian. Serta menggunakan uji N-gain dengan nilai rata-rata soal pre test 56,59 dan post test 82,5 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,61 dengan kriteria "Sedang", sehingga terdapat peningkatan hasil belajar

dalam penggunaan media pembelajaran *Kartu Domino Pecahan.*

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan di dalam penelitian yang telah di uraikan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil validasi media kartu domino pecahan yang meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan juga tes hasil belajar dinyatakan valid atau memenuhi kelayakan. Sehingga dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika khususnya materi pecahan kelas II SD. hal tersebut di peroleh dari hasil perhitungan validasi ahli media dan ahli materi. Data yang di peroleh dari validasi ahli media adalah 84% yang termasuk dalam kriteria layak dengan keterangan perlu revisi, sedangkan hasil validasi ahli materi adalah 88% yang termasuk salam kriteria sangat layak. 2) Hasil penerapan media pembelajaran kartu domino pecahan dilapangan, terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domino pecahan. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu domino pecahan rata-rata lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu domino pecahan. Hal tersebut dapat dilihat dari uji validitas tes dengan hasil yaitu 0,444 dikatakan valid, uji realibilitas tes 0,806 pada tes pilihan ganda dan 0, 657 pada tes uraian yang dikatakan realiable, serta uji N-gain dengan hasil nilai rata-rata soal pre test 56,59 dan post test 82,5 sehingga memberikan hasil nilai N-Gain 0,61 dengan kriteria "Sedang" pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran matematika dengan media kartu domino pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD dapat dinyatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan simpulan, disarankan guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dijadikan sebagai masukan untuk dapat mengembangkan lagi media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan juga menyenangkan agar peserta didik tertarik dan menjadi aktif serta mudah memahami materi pelajaran yang diperoleh.

DAFTAR RUJUKAN

Adella, M. F., Andjariani, E. W., & Dewi, A. L. S. (2023). *Pengaruh Metode Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD*. Jurnal JIME - Ilmiah Mandala Education, 9 (2), 1403-1411. http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i2.5097

Archambault, J. 2008. *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. Arizona: State University.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darhim. (2001). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dewi, A. L. S. (2022). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal JIME - Ilmiah Mandala Education. 8(1), 1062-1066. http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919

Dewi, G. K. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contxtual Teaching nd Learning Dengan Media Mind Mapping Untuk Mengingkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Lingkungn Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar, 1 (1). https://repository.stkippgri-sidoarjo.ac.id/id/eprint/99

Hidayati, E. W. (2018). *Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian.* Indonesian Journal of Islamic Education Studies, 1 (1). https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519

Lovita, R. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Benda Konkrit Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Cerebral Palsy Kelas III di SLB Negeri 1 Bantul.* Widia Ortodidaktika, 6 (3), 241-251.

Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). *Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD.* JIME - Ilmiah Mandala Education, 8 (3). 1976 -1982. http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3553

Purwanto, D. (2013). *Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pemelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII.* Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains,1 (01). https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/1367

Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Primary Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar, 12 (1), 1–12. https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706

Sugiyono, (2013). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sundayana, R. (2013). *Media Pemblajaran Maematika*. Bandung: Alfabeta, 66

Susanto, A. (2013). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media