

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIA MTs ALKHAIRAAT KALUKUBULA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN BULAT

Wahyuni H. Mailili

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Alkhairaat (UNISA) Palu
nuning06match@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA MTs Alkhairaat Kalukubula pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbentuk kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA MTs alkhairaat Kalukubula pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Rancangan penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan tindakan 3) observasi dan 4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian tes, wawancara, observasi dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk uraian. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu : (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan, pada aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai kategori Baik dan siklus II sangat baik, hal ini dapat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil dan proses dalam pembelajaran matematika. Hasil analisis tes akhir siklus I diperoleh hasil persentase nilai rata-rata dengan daya serap siswa mencapai 73,07% dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai persentase 75% dari 28 siswa. Sedangkan pada analisis tes akhir siklus II mengalami peningkatan sesuai hasil observasi kegiatan siswa dan guru, persentase nilai rata-rata daya serap siswa mencapai 84,78% dengan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai target persentase 100% dari 28 siswa. Hal ini telah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbentuk kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA MTs Alkhairaat Kalukubula pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat.

Abstract:

This study discusses the efforts to improve student learning outcomes of class VIIA MTs Alkhairaat Kalukubula on multiplication materials and division of integers. The purpose of this study is to describe the application of learning media in the form of domino card to improve student learning outcomes of class VIIA MTs alkhairaat Kalukubula on multiplication materials and division of integers. This type of research is a classroom action research using a qualitative approach. The design of this study refers to the Kemmis and Mc.Taggart model consisting of four components, namely 1) planning 2) implementation of action 3) observation and 4) reflection. Data collection techniques used are the provision of tests, interviews, observations and field notes. The instrument used is a test in the form of a description. Data collection is done in three stages, namely: (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) drawing conclusions. The results showed, on student activity and teacher activity in learning activity in cycle I reached category of Good and cycle II very good, this can give impact to improvement result and process in learning mathematics. Result of final test analysis of cycle I obtained result of percentage of average value with student absorption reach 73,07% and classical learning completeness reach 75% percentage from 28 student. While in the final test analysis of cycle II has increased according to the observation of student and teacher activities, the percentage of the average value of absorption of students reached 84.78% with completeness of learning in a classical reach 100% percentage target of 28 students. This has shown that the application of learning media in the form of domino card can improve student learning result of grade VIIA MTs Alkhairaat Kalukubula on multiplication and distribution of integer.

Kata Kunci: Media Pembelajaran berbentuk kartu domino, Hasil Belajar matematika, perkalian dan pembagian bilangan bulat

PENDAHULUAN

Bilangan bulat merupakan salah satu konsep yang terdapat dalam matematika dimana dalam pengaplikasiannya tidak jarang ditemukan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika menuntun kita dalam berpikir kritis, logis, dan kreatif serta kemampuan

bekerja sama, hal ini penting agar kita memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti. Konsep bilangan bulat merupakan salah satu konsep dasar dalam mempelajari matematika dan mempelajari konsep matematika lanjutan. Salah satu kompetensi dasar SMP/Mts.dikelas VII berdasarkan Kurikulum 2013 pada pelajaran

matematika adalah bilangan bulat. Materi yang diajarkan pada siswa kelas VII meliputi operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Secara umum pokok bahasan yang diajarkan dikelas VII merupakan materi lanjutan dari materi ditingkat sekolah dasar berupa pengembangan konsep sebelumnya yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru matematika kelas VII bapak Muh. Taiyeb, S.Pd dan observasi di Mts. Alkhairaat Kalukubula diperoleh informasi bahwa siswa masih kurang pemahaman tentang perkalian dan pembagian bilangan bulat yang melibatkan bilangan negatif dan positif sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Fakta ini diperoleh melalui observasi yaitu pemberian tes kepada siswa dan diperoleh rata-rata ketuntasan belajar yakni 46,45 %.ketuntasan belajar siswa masih dibawah standar ketuntasan minimum.

Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian, serta pelajaran matematika belum menjadi mata pelajaran yang di favoritkan. Hal ini didukung oleh Suwarsono (Mailili, 2012:039). Matematika masih saja dianggap sebagai suatu bidang studi yang menakutkan oleh siswa dan masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Penyebab munculnya tanggapan tersebut secara tidak langsung dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pelaksanaan pembelajaran matematika sendiri, yakni pengelolaan proses pembelajaran yang kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, variatif, dapat meningkatkan aktifitas dan kreativitas siswa sehingga siswa terlatih dan termotivasi dalam belajar matematika yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar matematika. Siswa kelas VII umumnya berusia 12 tahun keatas menurut teori piaget siswa berada pada tahap ini sudah mampu berpikir secara logis tanpa kehadiran benda-benda konkrit, anak mampu melakukan abstraksi (Jaeng, 2007:32). Perkembangan dari tahap operasi konkret ke tahap ini tidak terjadi secara mendadak, ataupun berlangsung secara sempurna, tetapi berlangsung secara gradual. Sehingga pada tahun-tahun pertama ketika anak dalam tahap ini, kemampuan anak dalam berpikir abstrak masih belum berkembang sepenuhnya, sehingga dalam

beberapa hal pada proses pembelajaran anak masih memerlukan alat peraga (benda/model konkrit).

Salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, yaitu media pembelajaran berbentuk kartu domino. Media pembelajaran matematika sederhana ini dapat dibuat sendiri oleh guru. Dalam pembelajaran melalui metode permainan dengan media ini dilakukan kelompok antara tiga sampai empat orang kemudian diberikan satu set alat permainan berbentuk kartu domino perkalian dan pembagian bilangan bulat. Dengan kata lain menurut (Uno, 2009:184) salah satu dari tujuh gaya belajar efektif adalah bermain dengan bersosialisasi yaitu bergabung dan membaaur dengan orang lain untuk mendapatkan informasi dan belajar secara tepat.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.

Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

1. Teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram,1977)
2. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA,1969)
3. Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs,1970)
4. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT,1977)
5. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso,1989)
6. Gerlach & Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Azhar Arsyad, 2000: 3)

Dalam pengertian ini, pengajar, bahan ajar, dan lingkungan belajar merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fhotografis, atau elektronis untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. ((Azhar Arsyad, 2000: 4)

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator. Menurut Fleming dalam (Arsyad Azhar, 2000) media adalah “penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran dan isi pembelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan para mediasi, mulai dari pengajar sampai kepada peralatan yang paling canggih, dapat disebut media. Singkatnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Selanjutnya Heinich, dkk. mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Dengan menggunakan batasan tersebut, pengajar juga termasuk media pembelajaran sehingga merupakan bagian dari kajian strategi penyampaian. Gagne menggunakan istilah media instruksional untuk menunjukkan berbagai macam komponen lingkungan belajar yang dapat menimbulkan perangsang untuk pebelajar. Dengan kata lain, yang menyebabkan terjadinya komunikasi dengan pebelajar. Termasuk dalam pengertian ini pengajar, objek (benda), berbagai macam alat mulai dari buku sampai pada televisi, yang secara umum mempunyai fungsi memberikan input kepada pebelajar.

Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. (Latuheru, J.D, 2005: 25).

Tujuan Penggunaan Media pembelajaran

Prof. Drs. H. Tjatjo Thaha, M.Si mengemukakan beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran adalah:

1. Untuk memudahkan proses pembelajaran
2. Untuk meningkatkan kadar pembelajaran
3. Untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
4. Untuk memperkuat daya ingatan peserta didik. (Tjatjo Thaha, 2005: 15)

Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran dalam Proses Belajar

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Menurut Ashar Arsyad salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah “Sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
4. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik. Sering kali sesuatu yang diterangkan oleh guru diterima sebagai konsepsi yang berbeda oleh siswa yang berbeda pula. Penggunaan media seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain bisa memberikan konsep dasar yang benar.
5. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.

6. Media membangkitkan keinginan dan minat guru. Dengan menggunakan media pembelajaran, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
7. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkret sampai hal yang bersifat abstrak. Sebuah film Candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imaji yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi candi, dan sebagainya

Jadi ditinjau dari proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai proses komunikasi pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar). Sedangkan dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pengajar dengan lingkungannya, maka fungsi media pembelajaran dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media pembelajaran dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa media pembelajaran adalah merupakan benda yang dapat dimanfaatkan, di mana ia dapat dijangkau oleh pancaindera, maka dengan sendirinya dapat kita bayangkan bahwa bentuk-bentuknya lebih dari satu.

Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran

Medio Audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan yang hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, telepon.

Media Visual

Media visual dapat digolongkan kepada dua bagian, yaitu media visual diam dan media visual gerak. Yang termasuk media visual diam adalah ilustrasi, foto, flash card, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, overhead proyektor, mikro proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe. Sedangkan yang termasuk media visual gerak adalah gambar-gambar proyektor bergerak seperti film biasa dan sebagainya.

Media Proyeksi

Media proyeksi adalah jenis media pembelajaran dalam pembelajaran yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan dengan cara memproyeksikan terlebih dahulu dengan memakai alat proyektor. Media ini bertujuan untuk memberikan informasi aktual, memberikan persepsi yang benar dan cepat, terutama dalam pengembangan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang, dan sebagainya.

Jenis media pembelajaran proyeksi meliputi film bingkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, OHP, proyektor, micro proyektor.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, karena peneliti ingin mendeskripsikan dan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran berbentuk kartu domino. Penelitian ini menginterpretasikan atau menterjemahkan hasil penelitian yang diperoleh sebagai informasi untuk mendapatkan penjelasan tentang kondisi yang terjadi. Subjek penelitian yaitu siswa di kelas VIIA MTs. Alkhairaat Kalukubula yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 28 siswa, untuk keperluan wawancara diambil 3 siswa dari siswa yang berkemampuan rendah. Peneliti memberikan instrumen berupa soal-soal uraian pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat dan menganalisisnya. Setelah proses pembelajaran serta tes selesai dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan mendokumentasikannya dalam transkrip wawancara.

Ada pun jenis data terdiri atas : (a) data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara, (b). data kuantitatif yaitu data hasil tes sebelum maupun sesudah tindakan. Teknik pengumpulan data digunakan : (1) pengumpulan data berupa tes sebelum dan sesudah tindakan . adapun tujuan pemberian tes awal yaitu untuk mengetahui pengetahuan prasyarat sedang tes sedangkan tes individu yang diberikan pada setiap akhir tindakan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. (2) Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang pemahaman siswa dalam pembelajaran materi perkalian dan pembagian bilangan bulat yang diperoleh dari tes akhir tindakan. Pertanyaan-pertanyaan yang

diajukan pada saat wawancara tidak dibuat terstruktur tetapi bersumber dari hasil pekerjaan siswa dan jawaban-jawaban yang muncul dari pertanyaan sebelumnya. Selanjutnya pada saat wawancara berlangsung siswa dibimbing melakukan perbaikan pada kesalahan yang dilakukan. (3) Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendokumentasikan aktivitas siswa dan aktivitas guru (peneliti). (4) catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang tidak terdokumentasikan dalam lembar observasi.

Tahapan analisis data yang dilakukan (Moleong, 2011: 248) adalah:

1. Mereduksi data yaitu merangkum, menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data sejak awal pengumpulan data sampai dengan penyusunan laporan. Dalam penelitian ini data hasil wawancara dan catatan lapangan direduksi sesuai dengan tujuan penelitian. (2) menyajikan data, data aktivitas siswa dalam pembelajaran dan data hasil belajar akan disajikan dalam bentuk table dan selanjutnya diinterpretasikan data dari hasil tabel tersebut. (3) Menyimpulkan data, data yang telah disajikan dan dianalisis selanjutnya ditarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis tersebut. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi, pengecekan sejawat dan kecukupan referensi (Moleong, 2011: 327). Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu : (1) data kualitatif, data aktivitas guru dan siswa yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk presentase dan dihitung dengan rumus :

$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria keberhasilan tindakan :

- 90% ≤ NR ≤ 100% sangat baik
- 70% ≤ NR < 90% baik
- 50% ≤ NR < 70% cukup
- 30% ≤ NR < 50% kurang
- 0% ≤ NR < 30% sangat kurang

Ketuntasan berhasil jika nilai rata-rata minimal kategori baik untuk aktivitas siswa dan aktivitas guru.

2. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu domino. Di Mts. Alkhairaat Kalukubula, siswa dikatakan tuntas belajar secara individu

apabila hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran mencapai skor lebih atau sama dengan 65% sedangkan indikator keberhasilan tindakan apabila presentase ketuntasan klasikal mencapai lebih atau sama dengan 75% .

$$\text{Presentase Daya serap Individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum soal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan Belajar Kalsikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hal ini sesuai dengan kriteria yang digunakan di Mts. Alkhairaat Kalukubula tentang kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Prosedur dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan utama yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap persiapan meliputi penyusunan kerangka berfikir, penyusunan instrumen penelitian yang terdiri dari tes pengetahuan perkalian dan pembagian bilangan bulat, validasi instrumen oleh ahli, pembuatan media pembelajaran berbentuk kartu domino, penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) media pembelajaran berbentuk kartu domino, penyusunan lembar observasi aktivitas siswa dan guru (peneliti). Tahap pelaksanaan terdiri dari penerapan media pembelajaran berbentuk kartu domino pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Memberikan tes pengetahuan mengenai perkalian dan pembagian bilangan bulat serta wawancara. Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis. Tahap pelaksanaan tindakan mengacu pada model arikunto (2009:19) yang terdiri atas 4 komponen yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi . Tahap akhir mencakup kegiatan penyusunan laporan penelitian dan publikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Untuk siklus I, diawali dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk kartu domino dengan materi perkalian bilangan bulat, sedangkan pada siklus II penggunaan media pembelajaran berbentuk kartu domino dengan materi pembagian

bilangan bulat, adapun tahapan-tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Sebelum Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi (perkalian dan pembagian bilangan bulat), terlebih dahulu diberikan apersepsi yaitu berupa penguatan (mengingat kembali materi sebelumnya) dan mempersiapkan siswa belajar (berdoa, absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran).
2. Membagi siswa dalam beberapa kelompok yang anggotanya 3 – 4 orang pembagian kelompok berdasarkan hasil tes pada tes awal, masing-masing kelompok diberikan satu set alat permainan berbentuk kartu domino yang berisi soal materi perkalian dan pembagian bilangan bulat.
3. Memberikan kertas kosong pada siswa tujuannya menyelesaikan masalah dalam kartu, memberikan tabel kesalahan kepada siswa tujuannya agar siswa dalam kelompok dapat saling menilai. Sebagai contoh, apabila seorang siswa salah menurunkan kartu (nilainya tidak sama dengan kartu sebelumnya) maka siswa yang lain akan menulis nama siswa tersebut pada tabel kesalahan dan menandai dibagian mana dia melakukan kesalahan.
4. Memulai permainan dengan cara serupa dengan permainan domino, yakni siswa yang memiliki kartu palang kosong atau kartu yang nilai kedua bagian kartu tersebut sama.
5. Sebelum siswa mendapat giliran menurunkan kartu, terlebih dahulu siswa yang bersangkutan menulis/menghitung pada kertas yang telah disediakan agar kartu yang diturunkan memiliki nilai yang sama dengan kartu yang terpasang. Contoh kartu yang sudah terpasang dengan tanda $32 \times (-2)$ dan $(-3) \times (-15)$ maka siswa selanjutnya harus menurunkan kartu yang memiliki nilai sama dengan salah satu bagian kartu sebelumnya, misalnya $(-4) \times 16$ dan 9×5 .
6. Menyebutkan nilai pada masing-masing kartu sebelum menurunkan kartu. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui nilai kedua bagian kartu serta mencocokkan nilainya dengan kartu sebelumnya. Contoh kartu yang akan dipasang $(-21) \times 4$ dan $2 \times (-21)$ maka siswa yang memiliki kartu harus menyebutkan nilai kedua bagian kartu yaitu -84 dan -42. Jika nilai yang disebutkan benar maka permainan dilanjutkan. Akan tetapi jika siswa tersebut salah maka akan dicatat pada tabel kesalahan. Apabila dalam satu kelompok ada bagian kartu yang tidak dapat dipecahkan maka guru yang

akan menjelaskan dan mencatat pada tabel kesalahan kelompok. Dalam permainan tidak ada menang atau kalah, tetapi setiap siswa akan terdeteksi pada point mana masih kurang paham, dengan melihat pada tabel kesalahan yang diberikan.

7. Guru mengamati aktivitas siswa pada masing-masing kelompok saat permainan berlangsung, apa bila waktu memungkinkan guru memberikan kesempatan bagi siswa mengulang kembali permainan karena tidak menutup kemungkinan seorang siswa mendapat kartu yang sulit sedangkan siswa lainnya mendapat kartu yang mudah. Menurut Dimyani dan Mudjiono (Riyanto, 2008: 73) “ perlunya pengulangan adalah untuk melatih daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya pengamat, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang”
8. Setelah permainan, siswa dipersilahkan untuk mengumpulkan kertas masing-masing beserta tabel kesalahan.

Setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk turut serta dalam permainan. Setelah permainan selesai selanjutnya dilakukan diskusi dan membuat kesimpulan materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Penyajian dan teknik permainan yang baik akan menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan suasana menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan.

Setelah menerapkan media pembelajaran berbentuk kartu domino pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat, maka hasil yang diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran tersebut sebagai berikut :

- a. Pada siklus I, berdasarkan perolehan skor tes akhir, ternyata jumlah siswa yang tuntas atau memperoleh skor ≥ 65 adalah 21 orang dari 28 siswa yang mengikuti ujian, dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 75 % dan presentase daya serap klasikal sebesar 73,07 %. Berdasarkan analisis lembar observasi kegiatan siswa maka diperoleh presentase nilai rata-rata (NR) sebesar 86,53 % dengan kategori baik. Sedangkan untuk analisis kegiatan guru diperoleh presentase nilai rata-rata (NR) sebesar 88,23% dengan kategori baik.
- b. Pada Siklus II , berdasarkan perolehan skor tes akhir, ternyata jumlah seluruh siswa yang tuntas atau memperoleh skor ≥ 65 , dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 100%

dan presentase daya serap klasikal sebesar 84,78 %. Berdasarkan analisis lembar observasi kegiatan siswa maka diperoleh presentase nilai rata-rata (NR) sebesar 94,25 % dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk analisis kegiatan guru diperoleh presentase nilai rata-rata (NR) sebesar 95,58% dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data dari analisis yaitu untuk tes awal, diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 46,45% dan jumlah siswa yang memperoleh daya serap individu lebih besar atau sama dengan 65 sebanyak 13 orang dari 28 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang perkalian dan pembagian bilangan bulat (materi prasyarat) masih rendah. Untuk tes akhir tindakan siklus I diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 75% dan jumlah siswa yang memperoleh daya serap individu lebih besar atau sama dengan 65% sebanyak 21 orang dari 28 siswa. Hasil tes akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan hasil tes awal . dengan demikian , data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan telah dicapai. Ini berarti kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perkalian bilangan bulat sudah baik. Dari pengamatan yang dilakukan oleh observer, keaktifan siswa yang mengikuti pembelajaran sudah baik, hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Kemudian pada siklus II, dari hasil analisis tes akhir tindakan diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100 % dan semua siswa memperoleh daya serap individu lebih besar atau sama dengan 65. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pembagian bilangan bulat lebih baik dan telah meningkat.

Peningkatan hasil belajar ini merupakan dampak positif dari penerapan media permainan berbentuk kartu domino yang dikemas dalam bentuk pembelajaran hal ini didukung oleh pendapat Gee(Jonhson et al, 2011) mengemukakan bahwa permainan memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif. Selain itu Ming dan Chin (2013) mengatakan bahwa permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menghindari pembelajaran yang monoton. Dengan penggunaan media

pembelajaran berbentuk kartu domino siswa diberikan soal-soal latihan, yang tidak melulu pada LKS dan buku tetapi dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat mengerjakan soal dalam suasana yang menyenangkan sambil bermain serta berkompentensi sehingga belajar dapat secara alami dan tidak monoton.

KESIMPULAN.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media berbentuk kartu domino pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA Mts. Alkhairaat Kalukubula.
2. Tahap-tahap penting yang dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu domino sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:
 - a. Tahap awal, memberikan motivasi, penguatan materi, memberi contoh (apersepsi)
 - b. Tahap inti (penyampaian materi)
 - c. Tahap inti (Pelaksanaan permainan berdasarkan langkah-langkah yang telah ditentukan
 - d. Tahap inti (diskusi)
 - e. Tahap Akhir (membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan)
 - f. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dari presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus I adalah 75% dan siklus II adalah 100 %.
 - g. Penggunaan media pembelajaran berbentuk kartu domino merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar dapat terjadi secara alami dan tidak monoton. Dengan penggunaan media permainan ini mengerjakan soal latihan menjadi tidak biasa, sehingga siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar matematika khususnya perkalian dan pembagian bilangan bulat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S.,2009. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksara

- Jaeng,M., 2007. *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Palu : FKIP Universitas Tadulako
- Johnson L, Smith R, Willis H, Levine A, Haywood K., 2011. *The New Media Construction, Austin*. Retrieved from diakses 28 mei 2017
- Mailili, Wahyuni H., 2012. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran berbentuk Kartu Domino pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat*. Palu : FMIPA Untad. Media Eksakta Jurnal Matematika dan Sains vol. 8. No. 1. Hal. 038-043.
- Ming, Chaun Li dan Chin, Chung Tsai, 2013. ” *Game-Based Learning in Science Education: A Review of relevant Research*” dalam *J Sci Educ Technol* . 22 page 887-898
- Moleong, L., 2011/ *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim, 2008. *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Kencana
- Uno, Hamza B., 2008. *Orientasi baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.