

## Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba

Dahlan

Pengawas SD, Dinas Pendidikan Kabupaten Bulukumba  
malyoboro@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan pada pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa Kelas III khususnya pada Kompetensi Dasar Operasi Hitung Campuran, dan melatih siswa agar terampil menggunakan media. Manfaat penelitian ini bagi guru yakni terampil dalam menggunakan alat peraga/media Kartu Domino dan menerapkan metode diskusi. Bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya menerima pelajaran Matematika pada Kompetensi Dasar Operasi Hitung Campuran. Untuk menyelesaikan masalah yang timbul sebagai upaya pemecahannya adalah dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang dibagi dalam dua siklus. Simpulan yang diperoleh setelah penelitian ini adalah dengan menggunakan alat peraga kongkrit/media Kartu Domino dan metode diskusi hasil belajar siswa dapat meningkat.

**Kata Kunci:** *Keterampilan Operasi Hitung, Media Kartu Domino*

### PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa di dalam proses belajar menjadi dambaan bagi setiap guru. Oleh karena itu, berbagai usaha dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Usaha yang dapat dilakukan untuk itu adalah dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan sekolah serta meningkatkan peran guru. Karena dengan ditingkatkannya peran guru dan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat hasil evaluasi pelajaran Matematika pada materi Operasi Hitung di kelas III SD Negeri 240 Harue Kecamatan Bulukumba Kabupaten Bulukumba dari siswa sebanyak 11 anak, baru 3 siswa atau 27,27 yang dapat melakukan operasi hitung 8 siswa atau 72,72 % belum tuntas. Siswa dinyatakan tuntas apabila mendapat nilai 70% ke atas.

Sudah cukup lama kita semua terbenam dalam pembelajaran matematika yang bagi banyak orang terasa asing, formal dan hanya bermain angka atau symbol yang sulit dan serba tak berarti, bahkan tidak sedikit yang merasa ketakutan untuk menghadapi pelajaran matematika. Sejarah tumbuhnya matematika di berbagai belahan bumi karena adanya tantangan hidup yang dihadapi manusia di wilayah itu. Hal ini dapat diartikan bahwa matematika tumbuh antara lain karena diperlukan untuk mengatasi tantangan hidup

itu dikutip dari Soedjadi (2007). Melalui komunikasi antar manusia antar bangsa, matematika berkembang menjadi lebih luas, lebih umum, lebih berguna bagi kehidupann manusia.

Guru dan orang tua murid perlu benar-benar menyadari bahwa anak didik umumnya adalah manusia kecil yang tengah tumbuh berkembang semua organ dirinya. Semua orang itu ada, utuh dan lengkap adanya. Karunia yang luar biasa besarnya dari Sang Pencipta untuk disemai tumbuhkan dalam lingkungannya, oleh lingkungannya yang akhirnya memang untuk lingkungannya. Pembelajaran matematika di sekolah tidak langsung menggunakan objek-objek abstrak, namun dapat dan perlu dibantu dengan menggunakan objek-objek yang konkret sebagai jembatan untuk memahami matematika yang objeknya abstrak itu. Guru dan orang tua murid perlu percaya bahwa anak didiknya memiliki daya atau potensi yang perlu bantuan atau dorongan untuk berkembang sesuai dengan kodratnya. Bukan untuk dipaksa dikembangkan, diperintah, dan menjadi pak turut, anak didik memerlukan kesempatan untuk merenung, mengenali, berpikir, merasakan dan mencoba-coba melakukan sesuatu.

Pengalaman itu akan sangat membantu perkembangan potensinya kearah yang bermanfaat di masa depan. Naluri hidup

seorang anak memang selalu ingin tahu, ingin tahu apa saja, apa yang sedang dia hadapi, apa sebab demikian, mengapa begitu mengapa tidak begini. Penyaluran naluri alamiah itu secara tepat, tanpa memberi tekanan apapun, akan memberi keleluasan perkembangan yang dapat optimal dan memang ia membutuhkan. Anak didik itu hanya memerlukan pengamanan dirinya sewaktu diperlukan, selagi perkembangan pribadinya belum sanggup bersikap mandiri.

Potensi untuk memahami sesuatu yang abstrak ataupun yang konkret sebenarnya ada pada diri anak didik, tetapi perkembangan anak itu cenderung terlebih dahulu mudah memahami yang konkret daripada yang abstrak. Hal ini sesuai dengan perkembangan kemampuan panca inderanya. Selaras dengan perkembangan usia anak, berkembang juga semua potensi yang ada pada dirinya. Potensi itulah yang amat perlu dipahami seorang guru dan orang tua, agar dapat dengan “tepat” memilih materi ajar ataupun pengetahuan lain yang dipandang perlu diketahui atau dipahami anak didik. Pemaksaan atau pemberian suatu materi ajar atau pengetahuan yang tidak tepat akan memungkinkan terjadinya “kelelahan” anak didik sewaktu masih muda.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga para siswa lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Melalui perantaraan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk menangkap materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Ketidakjelasan dan kerumitan bahan pelajaran yang akan disampaikan, dapat dipermudah dengan menghadirkan media sebagai alat bantu mengajar. Kehadiran media pula diharapkan dapat mewakili yang kurang mampu dijabarkan oleh komunikator (guru) melalui kata-kata atau kalimat.

Permainan Domat (Domino Matematika), sama halnya dengan domino biasa, namun media atau alat peraga domino ini dapat dimainkan oleh 2-8 orang, bedanya terletak pada kartu yang digunakan serta tata cara menurunkan kartu. Jika kartu dimono biasa berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang diwakili oleh lingkaran-lingkaran dengan bilangan terendah nol dan bilangan tertinggi adalah enam. Kalau pada permainan domino ini diwakili oleh lambang bilangan 1-9 dengan jumlah kartu sebanyak empat puluh lima (45) lembar

Hasil evaluasi mata pelajaran Matematika kelas III semester I dengan materi Operasi Hitung pada SD Negeri 240 Harue menunjukkan bahwa dari 11 siswa hanya ada 3 siswa yang mendapat nilai baik, yang berarti tingkat batas ketuntasannya hanya 27,27%. Penulis kemudian meminta bantuan teman sejawat untuk mengidentifikasi kekurangan yang menjadi penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek dalam PTK ini adalah siswa kelas III SDN 240 Harue tahun pelajaran 2016/2017. Penentuan kelas ini dilaksanakan peneliti berdasarkan hasil investigasi terhadap kelas yang diajar oleh peneliti dan kelas ini dipandang sangat diperlukan adanya peningkatan keterampilan operasi hitung dan kemampuan bernalar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan sejak mulai kegiatan perencanaan, persiapan hingga pelaksanaan tindakan, analisis data, dan penyusunan laporan PTK, dengan rincian sebagai berikut

- a. Refleksi awal dari hasil investigasi terhadap kelas yang menjadi subyek PTK. Kegiatan ini peneliti laksanakan melalui observasi dalam pembelajaran, wawancara dan angket kegiatan ini dilaksanakan mulai minggu kedua bulan Juli 2016.
- b. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2016 sampai dengan 8 Agustus 2016 dengan rincian: tanggal 30 Juli 2016 diadakan pertemuan pertama yang diawali dengan pretes siklus I, tanggal 4 Agustus 2016 diadakan pertemuan kedua, dan tanggal 8 Agustus 2016 pertemuan ketiga, dan diadakan postes siklus I.
- c. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2016 dengan rincian: tanggal 22 Agustus 2016 pertemuan pertama, tanggal 25 Agustus 2016 pertemuan kedua, tanggal 29 Agustus 2016 pertemuan ke tiga, dan pelaksanaan postes siklus II.
- d. Analisis data dilaksanakan mulai tanggal 1 September 2016 s/d tanggal 19 September 2016
- e. Pelaporan disusun pada minggu kedua dan ketiga bulan September 2016

Indikator keberhasilan dalam tindakan kelas ini dapat dijelaskan dalam tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Jenis Data, Instrumen Data, Kriteria Keberhasilan Tindakan Pengajaran**

No	Jenis Data	Instrumen Data	Indikator Keberhasilan
1.	Aktivitas siswa	a. Penyelesaian LKS, laporan hasil permainan Domat.	Nilai hasil permainan Domat game, menyusun laporan observasi mencapai $\geq 70$ , dan jumlah siswa yang memperoleh skor $\geq 70$ sebanyak $\geq 75\%$ serta meningkat dari siklus ke siklus
2.	Motivasi belajar siswa	b. Lembar observasi proses belajar (keterampilan kognitif, psikomotorik dan afektif) c. Kuisisioner motivasi belajar siswa	Skor kelompok mencapai $\geq 70$ , dan meningkat dari siklus ke siklus Skor rata rata motivasi belajar siswa $> 75\%$
3	Penilaian hasil belajar	d. Pretest dan postes	Hasil postest $> 75\%$

**HASIL & PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti memaparkan mengenai kondisi lapangan pada saat tindakan pembelajaran berlangsung, yaitu merekam semua aspek yang terjadi pada waktu penelitian. Supaya situasi pembelajaran dapat pembaca ikuti secara utuh, maka peneliti memaparkan semua proses yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran, mulai dari kegiatan awal hingga peneliti menutup pembelajaran dari masing-masing pertemuan. Paparannya sebagai berikut:

**A. Siklus 1**

**1. Pelaksanaan dan Hasil siklus I**

Pembelajaran siklus 1 selama tiga kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk postes. Pertemuan pertama diawali dengan pembuka pelajaran dan melakukan pengapabsenan siswa yang tidak hadir. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang hadir 11 orang. Guru menyampaikan informasi tentang Kompetensi Dasar "Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran". Dalam kesempatan ini pembelajaran dilakukan melalui informasi dan tanya jawab antara guru dan siswa, guru banyak mengomentarkan

masalah-masalah yang kontekstual untuk dipecahkan oleh siswa. Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ini dengan menggunakan lembar pengamatan dalam proses pembelajaran (terlampir). Pada pertemuan pertama guru juga menginformasikan serta memberi motivasi bahwa pembelajaran tentang Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran, tidak hanya dilakukan secara teoritis saja, tetapi perlu mendapat pengalaman langsung dari permainan Domat. Siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya dalam permainan Domat tersebut.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilaksanakan pada jam 08.00 – 09.15, dalam kesempatan ini pembelajaran difokuskan pada penguasaan operasi hitung dengan cara malakukan permainan Domat.

Dalam melaksanakan diskusi observasi tentang Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran. Tugas masing masing siswa adalah bermain Domat dalam kelompoknya masing-masing dengan hasil sebagai berikut :

a. Kelompok Perkalian yakni:

**Tabel 2. Daftar Hasil Permainan Domat Kelompok Perkalian Siklus 1**

No	Nama Siswa	Hasil		Keterangan
		Bintang	Nilai Kartu	
1	MUH. TASBI	-	43	Peringkat V
2	KIAN FEBRIAN	-	52	Peringkat VI
3	AHMAD RASUL FIRDAUS	☆☆	7	Peringkat I
4	FAISAL	☆☆	18	Peringkat II
5	MUH. CIPUTRA.S	☆☆	21	Peringkat III
6	MUH. IKRAM	-	39	Peringkat IV

Berdasarkan hasil permainan Domat untuk kelompok perkalian yang dilaksanakan

sebanyak satu kali putaran dengan empat kali game, maka pada skor akhir dijelaskan bahwa;

siswa yang bernama Ahmad Rasul Firdaus memperoleh dua bintang (☆☆), sebagai pemain terbaik pertama dan nilai kartu tujuh maksudnya adalah jumlah nilai yang tertinggal pada saat permainan berlangsung. Faisal dan Cifutra masing-masing mendapat satu bintang,

Tabel 3. Hasil Permainan Domat Kelompok Pembagian Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil		Keterangan
		Bintang	Nilai Kartu	
1	FEBRIANTI	-	47	Peringkat V
2	NADIRA	☆☆	33	Peringkat III
3	AVIRLY TRI PUTRI	☆☆	39	Peringkat IV
4	ANDINI MIFTAHUL	☆☆	29	Peringkat II
5	EVI MEIRANI	☆☆	23	Peringkat I

Berdasarkan hasil permainan Domat untuk kelompok pembagian yang dilaksanakan sebanyak satu kali putaran dengan empat kali game, maka pada skor akhir dijelaskan bahwa; ada empat siswa yang mendapat masing-masing satu bintang (☆☆), jadi pada kelompok pembagian ini kemampuan siswa berimbang maka yang membedakan skor akhir untuk penentuan peringkat adalah jumlah point hasil akumulasi kartu yakni; Evi Meirani skor akumulasi 23, Andini Miftahul skor akumulasi 29, Nadira skor akumulasi 33, dan Avirly Tri Putri skor akumulasi 39.

**2. Refleksi siklus I**

Kelebihan-kelebihan yang ditemukan selama melaksanakan tindakan melalui pembelajaran dengan permainan Domat pada Kompetensi Dasar "Melakukan Operasi Hitung Campuran" digunakan oleh peneliti untuk dipertahankan dan dikembangkan. Sebaliknya kelemahan yang muncul dari pembelajaran tersebut di atas, digunakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi dan upaya perbaikan pada pertemuan berikutnya dalam siklus kedua. Paparan hasil refleksi dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1). Partisipasi siswa saat pembelajaran sudah mulai nampak jika dibandingkan sebelum diadakan PTK.
- 2). Siswa semakin termotivasi untuk berbicara
- 3). Siswa nampak bergembira selama mengikuti pembelajaran. Kegembiraan ini berdampak kepada semangat belajar siswa, sehingga hasil postesnya meningkat dari pretes (rata-rata pretes 52 meningkat menjadi rata - rata postes 79,5).
- 4). Upaya peneliti memfasilitasi berlangsungnya PTK cukup bagus. Hal ini nampak dari alat-alat yang tersedia selama

dengan nilai kartu 18 dan 21 sementara Muh. Tasbi, Kian Febrian dan Muh. Ikram tidak mendapat bintang. Artinya ketiga siswa tersebut pernah menutup game lebih awal

b. Kelompok Pembagian yakni:

- berlangsungnya tindakan (ada laptop, LCD, Kartu Domat)
- 5). Guru sebagai peneliti telah berusaha memperbaiki kinerjanya
  - 6). Guru sebagai peneliti telah berupaya memberi motivasi yang cukup bermakna bagi siswa.
  - 9). Peneliti selalu mengadakan diskusi dengan para observer di akhir pembelajaran pada setiap pertemuan.

Berdasarkan analisa data dan kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan PTK maka dapat disimpulkan bahwa Permainan Domat sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar "melakukan operasi hitung bilangan campuran" meningkat, sehingga adanya upaya meningkatkan lagi motivasi belajar siswa melalui tindakan siklus ke II.

**B. Siklus 2**

**1. Pelaksanaan dan Hasil siklus 2**

Pembelajaran siklus 2 selama tiga kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk postes. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2016 kegiatan diawali dengan pembuka pelajaran dan melakukan pengapabsenan siswa yang tidak hadir. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang hadir 11 orang. Guru menyampaikan informasi tentang Kompetensi Dasar "Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran". Dalam kesempatan ini pembelajaran dilakukan melalui informasi dan tanya jawab antara guru dan siswa, guru banyak mengomentarkan masalah-masalah yang ditemukan pada siklus 1 untuk diperbaiki pada kegiatan siklus 2 oleh siswa. Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ini dengan menggunakan lembar pengamatan dalam proses pembelajaran (terlampir). Pada

pertemuan pertama guru juga menginformasikan serta memberi motivasi bahwa pembelajaran tentang Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran, melalui permainan Domat pada siklus 1 masih terdapat kekurangan dan hambatan untuk selanjtnya diperbaiki pada siklus 2 dengan trik-trik khusus untuk menurunkan setiap kartu yakni memperhatikan nilai kartu tersebut. Siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya dalam permainan Domat pada siklus 1. Pada

pertemuan kedua pembelajaran dilaksanakan pada jam 08.00 – 09.15, dalam kesempatan ini pembelajaran difokuskan pada teknik menurunkan kartu yakni; jika terdapat kartu yang hasil operasinya sama maka yang diutamakan untuk diturunkan lebih awal adalah jumlah point tertinggi. Dalam melaksanakan diskusi observasi tentang Melakukan Operasi Hitung Bilangan Campuran. Tugas masing masing siswa adalah bermain Domat dalam kelompoknya masing-masing dengan hasil sebagai berikut:

a. Kelompok Perkalian yakni:

Tabel 4. Daftar Hasil Permainan Domat Kelompok Perkalian Siklus 2

No	Nama Siswa	Hasil		Keterangan
		Bintang	Nilai Kartu	
1	MUH. TASBI	-	37	Peringkat VI
2	KIAN FEBRIAN	☆	29	Peringkat IV
3	AHMAD RASUL FIRDAUS	☆	13	Peringkat I
4	FAISAL	☆	17	Peringkat II
5	MUH. CIPUTRA.S	☆	21	Peringkat III
6	MUH. IKRAM	-	35	Peringkat V

Berdasarkan hasil permainan Domat untuk kelompok perkalian yang dilaksanakan sebanyak satu kali putaran dengan empat kali game, maka pada skor akhir dijelaskan bahwa; siswa yang bernama Ahmad Rasul Firdaus memperoleh satu bintang ( ☆ ), sebagai pemain terbaik pertama dan nilai kartu 13 maksudnya adalah jumlah nilai yang tertinggal pada saat

permainan berlangsung. Faisal dan Cifutra, serta Kian Febrian masing-masing mendapat satu bintang, dengan nilai kartu 17 dan 21 Kian Febrian nilai kartu 29 dan Muh. Ikram tidak mendapat bintang.

b. Kelompok Pembagian yakni:

Tabel 5. Daftar Hasil Permainan Domat Kelompok Pembagian Siklus 2

No	Nama Siswa	Hasil		Keterangan
		Bintang	Nilai Kartu	
1	FEBRIANTI	-	30	Peringkat IV
2	NADIRA	☆	17	Peringkat II
3	AVIRLY TRI PUTRI	☆	25	Peringkat III
4	ANDINI MIFTAHUL	-	38	Peringkat V
	EVI MEIRANI	☆☆	8	Peringkat I

Berdasarkan tabel 8 hasil permainan Domat untuk kelompok pembagian yang dilaksanakan sebanyak satu kali putaran dengan empat kali game, maka pada skor akhir dijelaskan bahwa; siswa yang bernama Evi Meirani mendapat dua bintang ( ☆☆ ) dengan nilai kartu 8 sebagai pemain terbaik pertama. Sedangkan siswa yang bernama Nadira dan Avirly Tri Putri pada peringkat kedua dan ketiga dengan perolehan masing-masing satu bintang ( ☆ ) dengan nilai kartu 17 dan 25.

**2. Refleksi siklus 2**

Kelebihan-kelebihan yang ditemukan selama melaksanakan tindakan melalui

pembelajaran dengan permainan Domat pada Kompetensi Dasar ”Melakukan Operasi Hitung Campuran” digunakan oleh peneliti untuk dipertahankan dan dikembangkan. Sebaliknya kelemahan yang muncul dari pembelajaran tersebut di atas, digunakan oleh peneliti sebagai bahan refleksi dan upaya perbaikan pada pertemuan berikutnya. Paparan hasil refleksi dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1). Partisipasi siswa saat pembelajaran dengan permainan Domat meningkat jika dibandingkan pada siklus satu.
- 2). Siswa semakin termotivasi untuk berbicara dan menjelaskan kartu yang dipegang dengan menggunakan operasi

- hitung; Perkalian, Pembagian, Penjumlahan, dan Pengurangan
- 3). Siswa nampak bergembira selama mengikuti pembelajaran. Kegembiraan ini berdampak kepada semangat belajar siswa, sehingga hasil postesnya meningkat dari siklus 1 (rata-rata pretes 79,5 meningkat menjadi rata - rata postes 82,5).
  - 4). Upaya peneliti memfasilitasi berlangsungnya PTK cukup bagus. Hal ini nampak dari alat-alat yang tersedia selama berlangsungnya tindakan (ada laptop, LCD, Kartu Domat)
  - 5). Guru sebagai peneliti telah berusaha memperbaiki kinerjanya
  - 6). Guru sebagai peneliti telah berupaya memberi motivasi yang cukup bermakna bagi siswa.
  - 9). Peneliti selalu mengadakan diskusi dengan para observer di akhir pembelajaran pada setiap pertemuan.

Berdasarkan analisa data dan kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan PTK siklus dua (2) maka dapat disimpulkan bahwa Permainan Domat sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar belajara siswa pada kompetensi dasar "melakukan operasi hitung bilangan campuran" meningkat, sehingga adanya upaya meningkatkan lagi motivasi belajar siswa melalui permainan Domat.

**Pembahasan**

**1. Perolehan Proses Belajar**

- a. Keberhasilan aktivitas siswa dalam hal penguasaan konsep perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan, selama proses pembelajaran melalui permainan Domat pada setiap siklus telah menunjukkan hasil yang signifikan.
- b. Aktivitas Siswa Berupa Keterampilan Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif selama kegiatan berlangsung mengalami peningkatan khususnya peningkatan

kemampuan menjelaskan hasil operasi hitung dari setiap kartu yang dipegang.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama berlangsungnya pembelajaran dan hasil wawancara dengan siswa, perkembangan keterampilan kognitif, psiko-motorik, dan afektif yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika melalui permainan Domat pada kompetensi dasar "Melakukan Operasi Hitung Campuran" pada siswa kelas III SDN 240 Harue Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba akibat pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

- Siswa merasa senang melaksanakan tugas dalam pembelajaran dengan permainan Domat tentang penguasaan konsep Perkalian, Pembagian, Penjumlahan, dan Pengurangan.
- Siswa meningkat kemampuannya di dalam menjelaskan, khususnya dalam hal keberanian menyampaikan pendapat, menghargai pendapat orang lain dan penguasaan pemahaman dasar konsep matematika.
- Siswa lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan permainan Domat memiliki hasil yang lebih besar dari pada pembelajaran yang hanya dilaksanakan dengan ceramah.
- Siswa lebih menyadari bahwa pembelajaran dengan melaksanakan langsung proses penggunaan operasi hitung melalui permainan Domat dianggap lebih tepat guna.
- Ada peningkatan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi sendiri berdasarkan pengetahuannya sendiri , melalui permaian Domat.
- Siswa lebih memiliki keberanian dalam melakukan upaya pemahaman tentang operasi hitung.
- Ada keinginan peneliti untuk menerapkan model permaian Domat dalam penguasaan konsep dasar matematika dengan materi yang lain yang relepan.

**Tabel 6. Hasil Evaluasi Sebelum Perbaikan Pembelajaran**

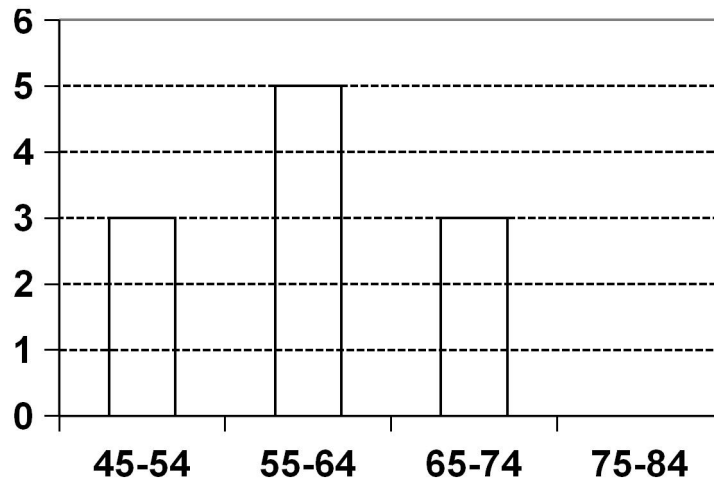
No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	45-54	3
2	55-64	5
3	65-74	3
4	75-84	
	Jumlah	11

Dari tabel hasil evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran dapat dilihat bahwa siswa yang

mencapai nilai 65-74 ada 3 siswa atau 27,27% dari 11 siswa. Sedang 5 siswa atau

45,45% mendapatkan nilai 55-64, dan terdapat 3 siswa atau 27,27% dengan nilai antara 45-54. Hasil evaluasi sebelum perbaikan

pembelajaran dalam bentuk grafik dapat disajikan dalam diagram di bawah ini:



Grafik 1. Hasil Evaluasi Sebelum Perbaikan Pembelajaran

Adapun hasil perolehan data siklus I disajikan dalam tabel di bawah ini:

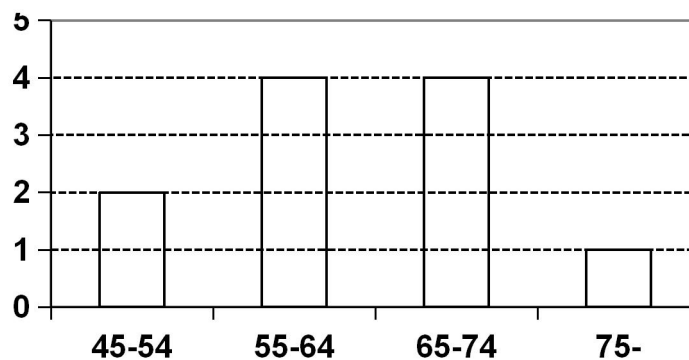
**Tabel 7. Hasil perbaikan siklus I**

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	45-54	2
2	55-64	4
3	65-74	4
4	75- keatas	1
Jumlah		11

Dari tabel hasil evaluasi pada perbaikan pembelajaran siklus I dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai nilai ketuntasan 75 ke atas ada 1 siswa atau 9,09% dari 11 siswa.

Siswa yang mendapat nilai antara 65-74 yakni 4 orang 36,36%.

Hasil evaluasi pada siklus I dalam bentuk grafik dapat disajikan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 2. Hasil Perbaikan Siklus I

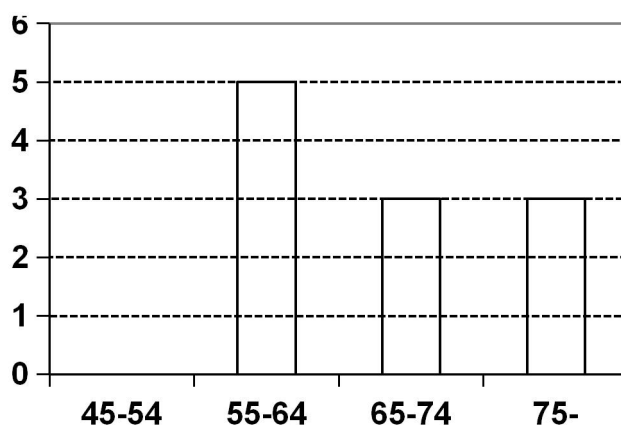
Adapun hasil perbaikan yang didapatkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Perbaikan Siklus II**

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	45-54	-
2	55-64	3
3	65-74	5
4	75- keatas	3
Jumlah		11

Dari tabel hasil evaluasi pada perbaikan pembelajaran siklus 2 dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai nilai ketuntasan 75 ke atas ada 3 siswa atau 27,27% dari 11

siswa. Siswa yang mendapat nilai antara 65-74 yakni 5 orang 45,45%. Adapaun hasil evaluasi hasil belajar pada siklus II dapat dijelaskan pada grafik di bawah ini :



Grafik 3. Hasil Evaluasi Belajar Siklus II

### KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan semua uraian di atas, khususnya uraian pada bab IV peneliti menyampaikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika pada Kompetensi dasar Melakukan Operasi Hitung Campuran pada siswa kelas III SDN 240 Harue Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba, melalui permainan Domat dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu Domino telah mengakibatkan siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran dengan penguasaan konsep dasar matematika melalui permainan Domat merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas III SDN 240 Harue Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba.
4. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu Domino tentang pemahaman konsep dasar matematika telah membentuk siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, mandiri dan bekerjasama, serta lebih termotivasi untuk belajar.

### Saran

Mengacu kepada kesimpulan di atas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Supaya pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam penanaman konsep dasar matematika bagi siswa kelas awal di sekolah dasar.
2. Dalam penelitian ini, kemampuan argumentasi siswa mulai muncul namun belum optimal, maka perlu dikembangkan dengan metode atau media pembelajaran yang lain.
3. Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan permainan Domat pada pembelajaran matematika yang dipadukan dengan metode-metode pembelajaran lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali Imron,1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Gunartono. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- H. Din Wahyudin. 2001. *Pengantar Pendidikan IPA*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.



- Mulyani, Sumantri, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Pelatih TIM Sekolah, Jum. 2007. *Apa dan Mengapa Pembelajaran Tematik*. Semarang.
- Prasetyo T.2004. *Hubungan konsep diri dan kecemasan siswa dengan prestasi belajar IPA pada siswa SD yang diajar dengan pola SEQIP di Kecamatan Tingkir Kota Salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
- Rostina Sundayana, 2015. *Media dan Alat peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Soedjadi, 2007 *Masalah kontekstual Sebagai Batu Sendin Matematika Sekolah Dasar*. Surabaya: Pusat Sains dan matematika Sekolah
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suhardjono, 2009. *Pertanyaan dan Jawaban di Sekitar Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, Penerbit Cakrawala Indonesia (LP3 Universitas Negeri Malang)
- Wardani, I.G.A.K. dkk. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.