

## THE INFLUENCE OF DOMINO CARD LEARNING MEDIA ON STUDENTS' UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL CONCEPTS CLASS IV MIN 2 SOLOK

Rena Oktavia<sup>1</sup>, Zulvia Trinova<sup>2</sup>, Dorisno<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Imam Bonjol Padang

email: <sup>1</sup>[renaoktavia701@gmail.com](mailto:renaoktavia701@gmail.com), <sup>2</sup>[zulviatrinova@uinib.ac.id](mailto:zulviatrinova@uinib.ac.id), <sup>3</sup>[dorisno@uinib.ac.id](mailto:dorisno@uinib.ac.id)

Articel Received: 26/08/2024; Accepted: 06/09/2024

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of domino card learning media on understanding mathematical concepts in class IV students of MIN 2 Solok. The type of research used is experimental, with the research design is post-test only control group design. The population in this study were all fourth grade students of MIN 2 Solok. The sampling technique was carried out by random sampling. Class IV.1 as the experimental class and class IV.2 as the control class. The research instrument was carried out with an objective test. The data analysis technique was carried out by normality test, homogeneity test, hypothesis testing with t-test treatment with SPSS 25. The results showed that the average post-test value of the experimental class was 84.44, while the control class post-test value was 75.55. Based on the output results using the t-test: independent samples test, the sig.2-tailed value is 0.022 < 0.05, so H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted or it can be seen from  $t_{hitung} 2.363 > t_{tabel} 1.67469$ . This means that learning outcomes using domino card learning media in mixed fraction material have an influence on understanding mathematical concepts in students in class IV MIN 2 Solok.*

**Keywords :** learning media, understanding mathematical concepts

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap pemahaman konsep matematis pada peserta didik kelas IV MIN 2 Solok. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*experimental*), dengan desain penelitiannya yaitu *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 2 Solok. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *random sampling*. Kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.2 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian dilakukan dengan tes objektif. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan *treatment* uji-t dengan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 84,44, sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol adalah 75,55. Berdasarkan hasil output menggunakan t-test: *independent samples test*, diperoleh nilai *sig.2-tailed* sebesar 0,022 < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima atau bisa dilihat dari  $t_{hitung} 2,363 > t_{tabel} 1,67469$ . Artinya, hasil belajar menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam materi pecahan campuran memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis pada peserta didik di kelas IV MIN 2 Solok.

**Kata kunci:** media pembelajaran, pemahaman konsep matematis

### A. PENDAHULUAN

Pemahaman berasal dari kata dasar "paham", yang artinya memiliki pemahaman yang benar. Seseorang dianggap paham terhadap suatu hal jika ia benar-benar memahami dan dapat menjelaskan dengan baik apa yang dipahaminya. Pemahaman dapat dijelaskan sebagai penguasaan terhadap suatu konsep atau ide dengan pikiran yang konsisten serta terpadu (Sardiman, 2018: 42).

Pemahaman konsep menjadi fondasi utama dalam pembelajaran karena berbagai

materi dalam matematika saling terhubung. Jika dari awal tidak memiliki pemahaman yang baik terhadap materi, maka akan sulit untuk memahaminya secara keseluruhan di materi yang selanjutnya (Dorisno, Zulfahmi HB, 2021: 170).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD/ MI yaitu pemahaman konsep, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, mengomunikasikan gagasan, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Salah satu tantangan utama dalam pengajaran matematika di tingkat dasar di Indonesia saat ini adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika. Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar dengan cermat, jelas, dan akurat melalui lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah (Dwi et al., 2023). Guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep tersebut, diperlukan perbaikan dalam pengajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Selama ini pengajaran matematika di sekolah lebih berfokus pada penyampaian informasi melalui ceramah, bacaan, alih-alih memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep-konsep tersebut sendiri. Kurangnya media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik membuat berbagai kesalahan dalam memahami konsep matematika (Ruseffendi, 2005: 328).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MIN 2 Solok pada tanggal 15 Februari 2024, penulis menemukan banyak peserta didik yang tidak menyimak penjelasan dari guru, lalu ada juga yang berbicara dengan teman sebangku, dan pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang diajarkan peserta didik tidak mampu menjawabnya. Dengan demikian menunjukkan bahwa peserta didik tidak memahami konsep pelajaran yang dipelajari. Selain itu penggunaan media pada pembelajaran matematika belum maksimal diberlakukan. Media yang digunakan masih sebatas media video pembelajaran dan media gambar. Dengan demikian pembelajaran matematika terkesan monoton. Hal tersebut membuat peserta didik malas menyimak penjelasan dari guru dan menjadi tidak fokus dalam belajar. Sehingga pada saat mengerjakan latihan mereka sering lupa langkah-langkah menjawab soal latihan tersebut. Hal itu terjadi dikarenakan pemahaman konsep matematika peserta didik rendah.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara pada tanggal 16 Februari 2024 yang penulis lakukan dengan wali kelas IV.1 Wiwi Susanti, S.Pd. I yang mengatakan bahwa ada peserta didik yang tidak fokus dalam belajar sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menyatakan ulang konsep materi yang dipelajari, lalu wali kelas IV.2 Prisdonil Hengki, M.Pd dan wali kelas IV.3 Fidarnita S.Pd juga menyampaikan keluhan yang sama dimana masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyatakan ulang konsep materi yang dipelajari dalam pembelajaran matematika yang dibuktikan dengan penilaian harian peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Hengki, 2024). Hal ini bisa dilihat dari hasil Penilaian Harian (PH) peserta didik tahun pelajaran 2023/ 2024 di kelas IV 2

Solok, seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 1 Penilaian Harian matematika Kelas IV MIN 2 Solok**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan Peserta Didik				KKM
		Tuntas		Tidak Tuntas		
		Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	
IV.1	27	9	33%	18	67%	75
IV.2	27	13	48%	14	52%	75
IV.3	26	12	46%	14	53%	75

*Sumber: wali kelas IV.1 dan IV.2 MIN 2 Solok (Hengki, 2024)*

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan sebuah usaha agar dapat memperbaiki pemahaman konsep matematis supaya menjadi lebih baik. Cara yang tepat yaitu penggunaan media yang mampu menarik perhatian, keaktifan, antusias dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kartu domino dengan alasan media ini menarik dan juga unik. Selain itu kartu domino juga mampu menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. kartu domino dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, serta adanya sikap kerjasama satu sama lain yang dapat memperbaiki proses pembelajaran matematika.

Kartu domino adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk menguasai fakta dasar dalam memainkan kartu domino. Bentuk dari kartu domino yang menarik membuat peserta didik merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. Media permainan kartu domino dapat merangsang kemampuan motorik peserta didik. Jika peserta didik senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan kognitifnya akan berkembang. Media ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika (Shintya, et al., 2022: 24).

Kartu domino pada materi pecahan campuran sama dengan kartu domino pada umumnya. Dalam permainannya dilakukan oleh 2-4 pemain, dengan cara kartu pertama dikeluarkan nanti dilanjutkan dengan kartu berikutnya yang saling kerkaitan. Pada kartu domino yang sebenarnya berisikan urutan angka-angka dengan simbol lingkaran berwarna merah. Sedangkan pada kartu domino berisikan soal dan juga jawaban untuk kartu lainnya (Sundayana, 2016: 153-156).

Media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Ega Shintya, Agus Jaenudin dan Sutarmam dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep matematis Pada Materi Pecahan Peserta didik Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/ 2021. Kesimpulan bahwa menggunakan media kartu permainan domino memiliki pengaruh

yang positif terhadap pemahaman konsep matematis materi pecahan campuran" (Shintya, et al., 2022: 28).

## B. METODE

Jenis Penelitian ini yaitu memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen (*experimental*). Desain penelitian berupa *post-test only control Group Design*. Kelas eksperimen menerima perlakuan yaitu penggunaan media kartu domino dalam proses pembelajaran, sementara kelas kontrol tidak menerima perlakuan namun menggunakan cara pembelajaran langsung dan mendapat pengamatan. dalam desain ini, sampel diambil dengan cara *Random Sampling* (pengambilan data secara acak) dengan syarat data populasi harus berdistribusi normal, homogen dan memiliki kesamaan rata-rata (Sitorus, 2011 :118). Berdasarkan hitungan diperoleh data populasi berdistribusi normal, homogen dan memiliki kesamaan rata-rata, maka dilakukan penentuan sampel menggunakan teknik random sampling dengan cara pengundian nomor secara acak. dan terpilih bahwa kelas yang terambil pertama dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas IV.1 dan kelas yang terambil kedua sebagai kelas kontrol yaitu kelas IV.2. Jumlah seluruh sampel yaitu 54 peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan April-Mei tahun ajaran 2023/2024. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes objektif. Pada langkah awal, instrumen dibuat kemudian dilakukan uji instrumen, uji instrumen dilakukan pada kelas yang selain kelas sampel penelitian, selanjutnya uji validasi instrumen, setelah instrumen valid, lanjut dengan uji reliabilitas, indeks kesukaran soal dan daya beda soal. setelah itu dilakukan sebaran instrumen kepada kelas sampel penelitian. Setelah selesai dilakukan analisis data dengan uji-t.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil deskripsi data yang diperoleh berdasarkan tes yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2 Deskriptif Perbandingan Kelas**

No	Statistik	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
1	N	27	27
2	$\bar{x}$	84,44	75,55
3	Max	100	100
4	Min	60	40
5	S	12,50	15,02
6	$s^2$	156,410	225,641

Keterangan:

Kelas Eksperimen: Menggunakan media pembelajaran kartu domino

Kelas Kontrol : Menggunakan metode konvensional

N : Jumlah peserta didik

$\bar{x}$  : Rata-rata pemahaman konsep matematis

Max : Nilai tertinggi

Min : Nilai terendah

S : Standar deviasi  
s<sup>2</sup> : Variansi

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol adalah 27 perkelas. Rata-rata nilai tes pemahaman konsep peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pada kelas kontrol. Jarak nilainya lebih renggang atau berjauhan. dilihat dari standar deviasi, kelas eksperimen memiliki standar deviasi yang lebih kecil dibanding kelas kontrol, hal ini memiliki arti semakin rendah standar deviasi, maka semakin mendekati rata-rata, sedangkan jika nilai standar deviasi tinggi, maka semakin lebar tentang variasi datanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas kontrol.

Analisis data uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok data berdistribusi normal atau tidak, untuk uji normalitas ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* berbantuan SPSS 25. Maka didapatkan hasil sebagaimana yang terdapat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Eksperimen	Kontrol
N		27	27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	84.44	75.55
	Std. Deviation	12.506	15.021
Most Extreme Differences	Absolute	.157	.135
	Positive	.157	.126
	Negative	-.153	-.135
Test Statistic		.157	.135
Asymp. Sig. (2-tailed)		.084 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan data tabel *Kolmogorov-Smirnov Test* kelas eksperimen memiliki nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* sebesar 0,084, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Artinya 0,084 dan 0,200 besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data kedua kelompok mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan uji *Homogeneity of Variances* berbantuan SPSS 25, dengan demikian diperoleh *output* seperti pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4 Hasil Analisis Homogenitas dengan SPSS**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Hasil	Based on Mean	.507	1	52	.480
	Based on Median	.358	1	52	.552

	Based on Median and with adjusted df	.358	1	49.769	.552
	Based on trimmed mean	.481	1	52	.491

Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances*, diketahui Signifikansi (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar 0,480 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berdasarkan uji normalitas sampel dan uji homogenitas sampel yang telah dilakukan sebelumnya, terlihat bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Pengajuan hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 25 jika nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. dan apabila T hitung > T tabel maka H0 ditolak dan Ha diterima. Setelah melakukan uji hipotesis dengan SPSS 25, maka didapatkan data seperti pada tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5 Uji Hipotesis**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Hasil	Equal variances assumed	.507	.480	2.363	52	.022	8.889	3.762	1.341	16.437
	Equal variances not assumed			2.363	50.347	.022	8.889	3.762	1.335	16.443

Berdasarkan hasil perhitungan dan output diperoleh  $t_{hitung} = 2,363$  sedangkan pada  $df = 52$  dengan taraf kepercayaan 95% diperoleh  $t_{tabel} = 1,67469$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,363 > 1,67469$  maka hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu domino berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

Pada pembelajaran matematika, peserta didik cenderung merasa bosan karena pembelajaran yang monoton sehingga tidak ada rasa ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran matematika. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar, serta yang mampu membuat peserta didik termotivasi dan timbul semangat untuk belajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran kartu domino menjadi solusi dalam pembelajaran matematika, selain menimbulkan suasana yang menyenangkan media kartu domino juga dapat

perbengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kartu domino adalah 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 domino lain (Irmawati, 2011: 2). Depdikbud (2003: 14), mengatakan "kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam mengatasi pemahaman konsep peserta didik".

Penelitian ini penulis lakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu domino terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik kelas IV MIN 2 Solok. Pada penelitian ini banyak sampel yang digunakan adalah 54 responden yang mana 27 untuk kelas eksperimen dan 27 untuk kelas kontrol. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen (*experimental*). Penulis memilih desain penelitian berupa *post-test only control group design*. Kelas eksperimen menerima perlakuan tertentu, sementara kelas kontrol tidak menerima perlakuan namun mendapat pengamatan.

Penelitian di kelas eksperimen penulis menerapkan penggunaan media pembelajaran kartu domino pada pertemuan kedua dan ketiga, sedangkan pertemuan pertama penulis hanya menjelaskan tentang materi pelajaran yang telah ditentukan dan memberikan LKPD kepada peserta didik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media kartu domino, terlihat bahwa peserta didik sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan aktif dalam kelompok belajar. Sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak kaku. Terlihat juga dari hasil belajar peserta didik yang bersemangat dan aktif dalam belajar, penulis berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino bisa berpengaruh terhadap kemauan belajar dan pemahaman konsep matematis peserta didik. Selanjutnya pada pertemuan keempat penulis memberikan soal *post-test* kepada peserta didik secara individu untuk melihat hasil belajar peserta didik serta membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran kartu domino memang berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

Pada penelitian di kelas kontrol penulis tidak memberikan perlakuan dengan prosedur yang penulis lakukan dalam penelitian ini. Pada kelas kontrol penulis melakukan pengajaran dengan pembelajaran konvensional. Pendidik hanya menjelaskan materi pembelajaran secara langsung, lalu peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik kemudian pendidik memberikan LKPD sesuai dengan materi pelajaran setiap pertemuan. Pada kelas kontrol penulis juga melakukan empat kali pertemuan. Pada pertemuan satu sampai tiga penulis hanya menjelaskan materi pelajaran saja. Setelah menjelaskan materi pelajaran pada setiap pertemuan, peserta didik disuruh mengerjakan latihan terlebih dahulu di bawah bimbingan pendidik. selanjutnya Peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan pendidik mengenai materi pembelajaran berikutnya. Peserta didik pun terlihat tidak aktif dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan terakhir baru penulis berikan soal *post-test* mandiri untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol penulis dapat mengetahui pemahaman

konsep matematis peserta didik dari hasil tes yang dilakukan secara tertulis dengan soal objektif sebanyak 10 butir soal. Hasil penilaian *post-test* terlihat bahwa pada kelas eksperimen peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan 75 sebanyak 6 peserta didik atau (22,22%). Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 21 peserta didik atau (77,77%). Sementara peserta didik di kelas kontrol yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan 75 sebanyak 13 peserta didik atau (48,14%). Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 14 peserta didik atau (51,85%). Berdasarkan penilaian *post-test* tersebut terlihat bahwa pembelajaran di kelas eksperimen dengan penggunaan media kartu domino memiliki jumlah peserta didik dengan KKTP di atas 75 sebanyak 21 peserta didik atau (77,77%). Sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki peserta didik yang memperoleh nilai KKTP di atas 75 sebanyak 14 peserta didik atau (51,85%). Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media kartu domino ini berpengaruh daripada pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil deskripsi data diperoleh rata-rata nilai *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen adalah 84,44 dan rata-rata nilai *post-test* peserta didik pada kelas kontrol adalah 75,55. Selanjutnya setelah uji normalitas dan uji homogenitas variansi dilakukan, ternyata kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang *homogen* (sama). Dengan demikian untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka digunakan uji-t. Dari hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai *sig. 2-tailed* sebesar  $0,022 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau bisa kita lihat dari  $T$  hitung  $> T$  tabel, yang mana  $2,363 > 1,67469$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, hasil belajar menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam materi pecahan campuran memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas IV MIN 2 Solok.

Hasil penelitian yang penulis lakukan di kelas IV.1 dan IV.2 MIN 2 Solok memang terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik daripada pembelajaran konvensional. Memang benar pembelajaran dengan media kartu domino membuat peserta didik memiliki kemampuan mengungkapkan kembali konsep materi yang di pelajari, peserta didik mampu menampilkan konsep materi yang dipelajari sebagai representasi matematika peserta didik juga mampu menerapkan konsep materi dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shintya, et al., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu permainan domino memiliki pengaruh yang positif terhadap pemahaman konsep matematis. Selain penelitian shintya, penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shopiah Rambe, (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino matematika berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman konsep peserta didik.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan campuran yang diajarkan menggunakan media pembelajaran kartu domino memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik,

daripada pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di MIN 2 Solok diperoleh bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran kartu domino mendapat rata-rata nilai *post-test* yaitu 84,44 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional mendapat rata-rata nilai *post-test* 75,55 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,363$  sedangkan pada  $df = 52$  dengan taraf kepercayaan 95% diperoleh  $t_{tabel} = 1,67469$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,363 > 1,67469$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu domino berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik kelas IV MIN 2 Solok.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. &. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2 (ISSN 2337- 8794), 78–90.
- Alquranul Karim. 2012. *Kementrian Agama Republik Indonesia*. Jakarta: Tim Azziyah Quran.
- Archer, E. 2015. *Sejarah Asal-usul Kartu Domino*. Diakses di <http://thekaiserworks.com/2015/12/08/sejarah-dan-asal-usul-kartu-domino/>
- Ariana, Y. D. 2020. *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV A Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Publisher. <https://www.google.co.id/books/>.
- Arief S, S. 2011. *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrahim, N. W. 2018. Perbandingan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas IV dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Model Realistik Mathematic Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematik Di SDIT Darul Hasani Kabupaten Bekasi. *Universitas Islam 45 Bekasi*, 138.
- Dorisno, Zulfami HB, M. H. & N. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsdep Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *E-Journal Al-Awlad Universitas Imam Bonjol Padang Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (Volume XI Edisi 2 Tahun 2021)*, XI, 169–181.
- Dwi, D. N. U. R., Dorisno, D., & Frasandy, R. N. (2023). Internalisasi Nilai Dalam

- Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik SD/MI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*.
- Shintya, Ega, Agus Jaenudin, S. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu permainan domino terhadap pemahaman konsep matematis pada materi pecahan siswa kelas iii sd negeri karang mulya kecamatan situraja kabupaten sumedang tahun pelajaran 2020/2021. *Pendidikan Matematika Sebelas April, I(1)*, 21–29.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pencinta Matematika*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Perss Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, U. D. 2022. *Media Pembelajaran dari Masa Konvensional hingga Masa Digital*. Palembang: Bening Media Publish.
- Trinova, zulvia, Dkk. 2020. Islamic Boarding School Education Leadership in Supporting Virtual Learning During the Pandemic Period in. *Jurnal Iqra' Kajian Ilmu Pendidikan, 7(1): 14-31*  
<https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=9488676157070525100&btnI=1&hl=id>
- Wahidin, U. &. 2018. Media Pendidikan dalam Perpektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam, 07(1), 23–46* <https://doi.org/10.30868/EI.V7>.
- Wijayanti, Risma Yunita. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan dengan Kartu Domino Pecahan pada Kelas III SDN Sinduadi 1 *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 154-160*.
- Zuliana, E. 2017. Penerapan Inquiry Based Learning berbantuan Peraga Manipulatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Geometri peserta didik PGSD Universitas Muria Kudus. *Jurnal Pendidikan, 8(1): 35-43*