

PENGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA

Dwi Novita Sari¹⁾

Putri Juwita²⁾

Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah^{1,2}

dwinovita@umnaw.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “apakah media kartu permainan bilangan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa?”. Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan jauh lebih fokus, diantaranya: (1) Media kartu permainan bilangan (domino) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media kartu yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDIT Deli Insani Desa Tanjung Morawa. (2) Kemampuan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SD yang materinya mengenai membandingkan besar nilai pecahan, mengubah dalam bentuk persen atau sebaliknya dan mengubah dalam bentuk desimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Deli Insani yang berjumlah 30 orang siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dari siklus I dan siklus II. Persentase peningkatan hasil pratindakan, siklus I dan siklus II kemampuan pemahaman konsep siswa yaitu 13.04% untuk indikator mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan (domino) dan indikator menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino 27.26%. indikator keberhasilan pada siklus II mencapai 80%.

Kata kunci: media pembelajaran, kartu bilangan, penelitian tindakan

Abstract

This research aims "whether the number card game can improve the ability of students to understand the concept of mathematics students?". The limitation of the problem in this study aims to make the research much more focused, including: (1) Media of the number game card (domino) referred to in this study is the card media used to improve the ability of understanding fraction concepts in mathematics learning in class V SDIT students Deli Insani Tanjung Morawa (2) Ability to understand fractional concepts in mathematics learning in fifth grade elementary school students whose material is about comparing fraction values, changing in percent form or vice versa and changing in decimal form. The method used in this study is classroom action research conducted in 2 cycles. The subjects of this study were 30 students of SDIT Deli Insani, totaling 30 students. Data collection methods use tests, observation and documentation. Data analysis used is quantitative and qualitative analysis. The results of the study showed that there was an increase in the ability of students to understand concepts from cycle I and cycle II. Percentage of increase in pre-action results, cycle I and cycle II students' ability to understand concepts is 13.04% for indicators identifying numerical forms using card numbers (dominoes) and indicators to solve problems in fractional form operations using dominoes 27.26%. indicator of success in the second cycle reached 80%.

Keywords: learning media, student card, action research

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menjaga keberlangsungan pembangunan di Indonesia, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Oleh karena itu pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional yang diharapkan dapat meningkatkan harkat martabat manusia Indonesia. Pendidikan juga berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, karena pendidikan merupakan wahana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya adalah pendidikan matematika. Matematika merupakan pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan usia dini sampai ke tingkat perkuliahan. Dengan mempelajari matematika diharapkan setiap individu memiliki kemampuan dan keahlian dalam berbagai bidang.

Ciri-ciri dari matematika itu sendiri adalah dimana matematika memiliki objek yang abstrak, mendasarkan diri pada kesepakatan-kesepakatan, sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif dan dijiwai dengan kebenaran konsistensi. Jika dilihat dari konsep dan penalaran diatas, sulit bagi siswa SD untuk memahaminya. Oleh karena itu perlu diadakan pemilihan dan penyesuaian materi matematika sehingga dapat diberikan kepada siswa SD. Matematika yang tercantum dalam kurikulum SD adalah matematika yang telah dipilih dan disederhanakan dan disesuaikan dengan perkembangan pola pikir siswa SD. Mengajarkan matematika kepada siswa SD sesungguhnya tidak terlalu sulit. Hal utama yang harus diperhatikan adalah cara untuk menarik minat belajar siswa terhadap matematika. Salah satu caranya adalah

memasukkan materi pelajaran matematika ke dalam suasana permainan yang dapat menciptakan suasana yang tidak monoton dalam proses pembelajaran.

Kesulitan pada Matematika salah satunya disebabkan karena siswa kurang diajak aktif untuk menemukan dan mengembangkan konsep mereka sendiri. Berdasarkan fakta dilapangan diperoleh informasi bahwa, Matematika adalah pelajaran yang paling sulit dipahami oleh siswa di SDIT Deli Insani Kecamatan Tanjung Morawa, salah satu aspek materi yang dianggap sulit adalah bilangan pecahan. Hal ini terjadi karena guru kurang bisa menanamkan konsep bilangan pecahan secara baik dikarenakan dalam penanaman konsep bilangan pecahan terhadap peserta didik sering kali ketidak tersediaanya atau ketidakmampuan seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran ini sangat penting bagi seorang guru sebagai sarana mentransfer materi kepada peserta didik agar dapat memahami konsep pembelajaran yang berlangsung. Dalam proses belajar mengajar guru sering kali menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pecahan. Hal ini dianggap siswa kurang menarik dan cenderung membuat bosan. Untuk itu peneliti mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi pecahan, yaitu dengan menggunakan media kartu permainan bilang. Kartu yang dimaksud dalam penelitian ini berupa kartu domino. Kartu domino cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah atau ekspositori, terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah. Selain itu dengan menggunakan kartu domino ada keasyikan sendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan memahami pelajaran yang dipelajari.

Kartu permainan domino bukan lagi permainan yang baru dikenal sebagian siswa kelas V SDIT Deli Insani Kecamatan Tanjung Morawa. Cara bermain kartu ini sama persis seperti kita bermain kartu domino, akan tetapi bentuk kartunya saja yang berbeda. Kartu permainan domino adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar pecahan memainkan kartu permainan domino. Bentuk dari kartu permainan domino yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. Kartu permainan domino juga merangsang kemampuan motorik peserta didik. Jika anak senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan pemahaman konsep peserta didik akan berkembang.

Berdasarkan hal di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan kartu permainan bilangan di sekolah SDIT Deli Insani Tanjung Morawa Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. METODE

2.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan desain model Kemmis dan Mc Taggart yang berguna untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep bilangan pecahan sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematik siswa.

2.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Deli Insani Kecamatan Tanjung Morawa kelas V yang pelaksanaannya berlangsung pada Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jadwal yang akan dikoordinasikan pada bulan April 2018 sampai bulan Mei 2018.

2.3 Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Deli Insani Tanjung Morawa sebanyak 31 orang.

2.4 Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tahapan pratindakan dengan melakukan *Pretest*, siklus I dan siklus II. Siklus I ini dimulai pada pertemuan ke-2. Pada siklus ini peneliti akan memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan kartu permainan bilangan (kartu domino). Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan peneliti memberikan arahan serta membagi media berupa kartu permainan bilangan (kartu domino) yang berisikan bilangan dalam bentuk pecahan, desimal dan persen.

Kemudian peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk masing-masing kelompok mengambil kartu permainan bilangan (kartu domino) dan papan panel. Untuk mengecek pemahaman konsep siswa maka peneliti meminta tiap kelompok untuk mengoperasikan pecahan, decimal serta persen dan memasangkan tiap pasang bilangan yang telah mereka miliki.

Siklus ini berakhir pada pertemuan ke-3. Pada pertemuan ini, siswa secara individu akan diberikan tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemahaman konsep mereka selama proses pembelajaran (*Posttest* Siklus I). Peneliti memberikan penilai dari tes yang telah dikerjakan siswa dan mendiskusikan secara bersama-sama dengan siswa. Peneliti mencatat hal-hal penting sebagai bahan acuan untuk perbaikan dalam siklus berikutnya. Siklus II ini dimulai pada pertemuan ke-4 sampai pada pertemuan ke-5. Pada siklus ini, perlakuan yang akan diberikan berbeda dengan perlakuan yang diberikan pada siklus I. Perlakuan pada siklus ini tingkat kesulitan tes lebih kompleks dan bervariasi.

Siswa akan diberikan permasalahan dalam bentuk hasil perbandingan pecahan sehingga siswa harus menentukan pasangan pecahan yang dibandingkan. Tugas akan diberikan secara berkelompok. Hasilnya akan dievaluasi pada akhir pertemuan dan sekaligus memberikan *feedback*.

2.5 Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi, dokumentasi dan tes. Lembar observasi yang digunakan peneliti untuk dapat melakukan pengamatan kepada siswa secara terarah dan terukur sehingga hasil data yang diperoleh lebih konkrit untuk mengolah data. Lembaran ini berisikan indikator aspek yang akan diobservasikan sehingga observer tinggal memberikan tanda pada aspek yang akan diobserver. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa berupa perbandingan bilangan

pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan (kartu domino).

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah pengambilan foto dan lembar LKS. Foto yang diambil berupa foto-foto pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan kartu domino untuk kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai yang diambil dari buku matematika kelas V SD. Adapun tes yang digunakan berbentuk tes isian yang terdiri dari 5 soal.

Analisa Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif melalui uji perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan persentase hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Sedangkan analisis kualitatif bertujuan untuk melihat proses dan hasil pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur dan sistematis. Analisis kualitatif ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari sumber data, reduksi data dan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi pratindakan data *pretest* dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan untuk menyusun laporan diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Adapun indikator yang dinilai yaitu mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino dan menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino. Pada *pretest*, siswa melakukan indikator tersebut dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Rekapitulasi hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan

NO	Indikator	Pretest		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino	56,67%	70%	60,33%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	46,67 %	63,33%	57,50%

Berdasarkan data di atas, maka guru harus melakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada bilangan pecahan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan kartu permainan bilangan pada materi bilangan pecahan. Kartu permainan bilangan (kartu domino) yang digunakan berisikan bilangan-bilangan pecahan, decimal dan persen.

Dengan demikian, peneliti akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi bilangan pecahan dengan menggunakan kartu permainan bilangan.

Pelaksanaan tindakan siklus I pada kegiatan mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino.

Pelaksanaan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan akhir pertemuan siswa akan diberikan tes kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino untuk mengukur seberapa jauh kemampuan mengidentifikasi pecahan yang dimiliki siswa.

Awalnya, siswa penasaran dengan kegiatan yang dipersiapkan. Setelah diberikan penjelasan dan arahan, siswa melakukan kegiatan mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan dengan semangat dan senang. Hari pertama, siswa terlihat kebingungan dan masih mengalami kekeliruan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran diperoleh rekapitulasi hasil siklus I yang dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Siklus I Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan

NO	Indikator	Siklus I		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahan dengan menggunakan kartu domino	55,56%	76%	67,33%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan	65,56 %	70%	61,17 %

	menggunakan domino			
--	--------------------	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, persentase siswa dalam kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino pada siklus I mengalami peningkatan berturut-turut untuk tiap pertemuannya. Peningkatan yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus I belum mencapai 80% indikator keberhasilan 67,33% dan 61,17 % sehingga perlu dilakukan siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan

pelaksanaan siklus I. Akhir pertemuan siklus II siswa akan diberikan tes kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino untuk mengukur seberapa jauh kemampuan mengidentifikasi pecahan yang dimiliki siswa. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran diperoleh rekapitulasi hasil siklus II yang dapat dilihat pada tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus II Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan

NO	Indikator	Siklus II		Persentase Rata-Rata
		Observasi	LKS	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino	76.56%	83.33%	80.37%
2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	82%	90%	88.43%

Berdasarkan tabel di atas, persentase siswa dalam kemampuan mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino pada siklus II mengalami peningkatan berturut-turut untuk tiap pertemuannya. Peningkatan yang diperoleh pada akhir pertemuan siklus II sudah mencapai indikator

keberhasilan 80.37% dan 88.43% sehingga siklus berhenti disini.

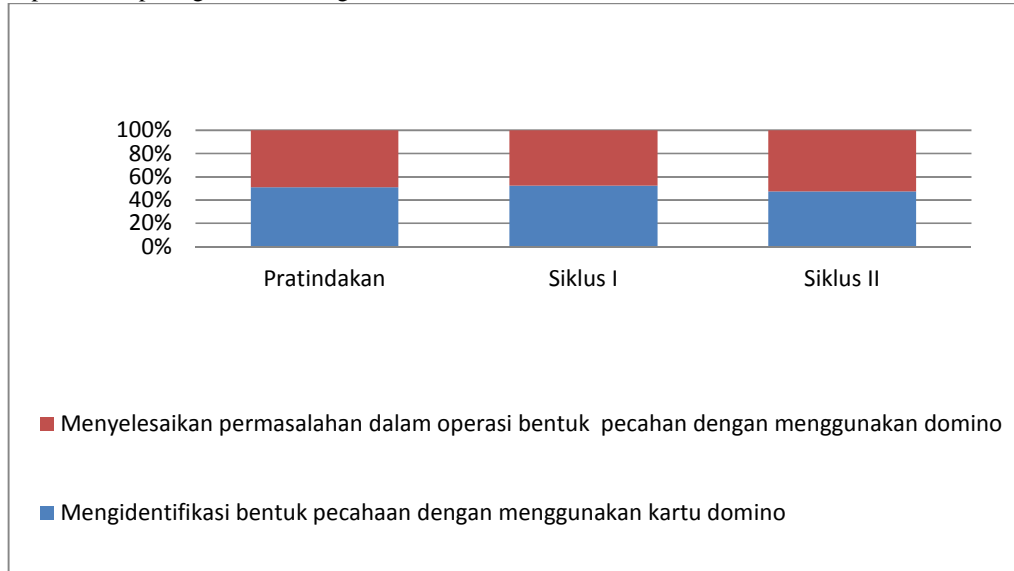
Setelah dilakukan pratindakan, siklus I dan siklus II diperoleh persentase kemampuan pemahaman konsep siswa. Berikut rekapitulasi hasil pratindakan, siklus I dan siklus II kemampuan pemahaman konsep siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

NO	Indikator	Persentase			Persentase Peningkatan
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1	Mengidentifikasi bentuk pecahaan dengan menggunakan kartu domino	60.33%	67.33 %	80.37 %	13.04%

2	Menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino	57.50%	61.17 %	88.43 %	27.26%
---	---	--------	---------	---------	--------

Perbandingan persentase indikator pencapaian hasil pratindakan, siklus I dan siklus II juga dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 1.

Diagram Hasil Perbandingan Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bilangan Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar dan tabel diatas, memperlihatkan bahwa adanya peningkatan pada masing-masing indikator kemampuan mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan (domino) pada pratindakan, siklus I dan siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan. Kemampuan mengidentifikasi siswa pada pratindakan, siklus I dan siklus II meningkat 13.04% untuk indikator mengidentifikasi bentuk bilangan dengan menggunakan kartu permainan bilangan (domino) dan indikator menyelesaikan permasalahan dalam operasi bentuk pecahan dengan menggunakan domino 27.26%.

Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan hampir seluruh aspek kognitif siswa belum berkembang secara optimal. Pencapaian pada seluruh indikator

belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Persentase kemampuan siswa pada kemampuan pemahaman konsep mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan sebelum tindakan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Hasil hasil observasi kemampuan pemahaman konsep sebelum tindakan sampai dengan siklus I menunjukkan peningkatan dan perubahan yaitu pada indikator mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan di siklus I peningkatan hasil kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 70% dan pada siklus II peningkatan sebesar 12,23% dari kondisi awal 65,56% meningkat menjadi 80,01%. Begitu pula kemampuan mengidentifikasi dengan menggunakan kartu permainan

bilangan (domino) di siklus I dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 68,89% dan pada siklus II peningkatan sebesar 24% dari kondisi awal 56,67% meningkat menjadi 87,23%. Peresentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan yang dimiliki siswa pada setiap siklusnya sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media kartu permainan bilangan (domino) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Melalui media tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan holistic dan membantu siswa membangun kemampuan pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2014:7) menyatakan bahwa penggunaan media realia lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Sejalan dengan itu Rahmawati (2005:49) tentang pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. Manfaat media pembelajaran yaitu 1) menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) menimbulkan persepsi yang sama dan mengatasi ruang dan waktu.

Secara umum peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru wali kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dihentikan pada akhir siklus II dikarenakan pada siklus II hasil kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang distimulasikan melalui media pembelajaran yaitu kartu permainan bilangan (domino) selama siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, diantaranya meningkatnya kognitif siswa khususnya mengidentifikasi dan mengenal konsep bilangan. Peningkatan siswa yang memiliki perkembangan kognitif tersebut menjadi bukti bahwa ternyata pembelajaran melalui media kartu permainan bilangan (domino) menjadi salah satu cara yang efektif. Hal ini dibuktikan dengan terjadi perubahan secara bertahap mulai dari siswa mampu mengidentifikasi dan mengenal konsep bilangan, menjadi mampu mengidentifikasi dan mengerjakan LKS. Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang telah peneliti lakukan diantaranya dengan mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengidentifikasi macam-macam bentuk bilangan dengan media kartu permainan domino dan menyelesaikan permasalahan mengenai bilangan pecahan dengan mengerjakan LKS merupakan langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti, yaitu pertama-tama, peneliti menentukan tujuan pembelajaran. Kedua, materi pembelajaran berdasarkan tema. Ketiga, sub tema yang akan dibahas. Keempat, siswa berdiskusi tentang macam-macam bentuk bilangan tersebut. Kelima, metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode berceramah dan

pemberian tugas. Keenam, selesai kegiatan guru melakukan penilaian dengan lembar observasi dan dokumentasi LKS.

Dari paparan tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan media kartu permainan bilangan (domino) mendorong siswa untuk berlatih mengidentifikasi/ mengelompokkan bentuk bilangan secara serius agar proses pembelajaran menjadi baik. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kognitif siswa jika dibandingkan sebelum tindakan. Kognitif yang dimaksud adalah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan media kartu permainan bilangan (domino) peneliti mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan dihentikan karena sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah diterapkan. Penelitian ini sudah membuktikan bahwa penggunaan media kartu permainan bilangan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan pecahan siswa kelas V SDIT Deli Insani meningkat dengan menggunakan media kartu permainan bilangan.
2. Kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan pecahan siswa kelas V SDIT Deli Insani setelah diterapkan dengan menggunakan media kartu permainan bilangan efektif terlihat dari peningkatan

persentase hasil siklus I dan siklus II yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2009). *Pendidikan Bagi anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firmansyah, Darman. (2013). *Matematika Untuk SMP dan MTs. Kelas IX*. Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar* (ketiga). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala, Saiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, Arief S, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.