

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO  
PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN SISWA  
KELAS III SD NEGERI 23 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Mega Tiara**

**NIM : 06131381419046**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO  
PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN SISWA  
KELAS III SD NEGERI 23 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Mega Tiara**

**NIM 06131381419046**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Dra. Toybah, M.Pd  
NIP 195612311983012002**

**Pembimbing 2,**



**Drs. Umar Effendy, M.Pd  
NIP 195505311979031003**

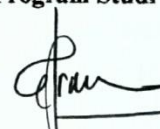
**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd  
NIP 196006111987032001**

**Ketua Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd  
NIP 195702081982032001**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO  
PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN SISWA  
KELAS III SD NEGERI 23 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**MEGA TIARA**

**06131381419046**

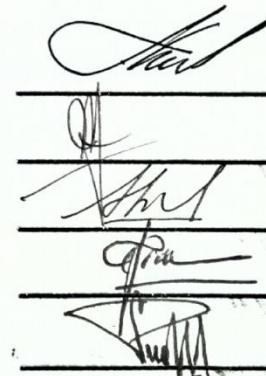
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jumat

Tanggal : 23 November 2018

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Drs. Umar Effendy, M.Pd**
- 3. Anggota : Dra. Siti Hawa, M.Pd**
- 4. Anggota : Dra. Nuraini Usman, M.Pd**
- 5. Anggota : Dra. Linda Puspita, M.Pd**



**Palembang, 2019**  
**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd**  
**NIP 195702081982032001**

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mega Tiara  
NIM : 06131381419046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri 23 Palembang* ini adalah benar-benar karya Saya sendiri dan Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada Saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2019

Yang membuat pernyataan



Mega Tiara

NIM 06131381419046

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri 23 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih Ibu Dra. Toybah, M.Pd dan Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd, sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph. D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Siti Hawa, M.Pd., Bapak Dra. Nuraini Usman, M.Pd., dan Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah memberikan segala ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi matematika dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang,

2019

Penulis,



Mega Tiara

NIM 06131381419046

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN MUKA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Hakikat Pembelajaran Matematika.....	6
2.1.1 Pengertian Belajar.....	6
2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	7
2.1.3 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.1.4 Pengertian Matematika.....	11
2.1.5 Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	12
2.1.6 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	14
2.1.7 Fungsi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	14
2.1.8 Teori Pembelajaran Matematika.....	15

2.2 Hakikat Hasil Belajar Matematika.....	16
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	16
2.2.2 Klasifikasi Hasil Belajar.....	16
2.2.3 Pengertian Hasil Belajar Matematika.....	18
2.3 Hakikat Pecahan.....	18
2.3.1 Pengertian Pecahan.....	18
2.3.2 Macam-Macam Pecahan.....	20
2.3.3 Mengenal Konsep Pecahan.....	21
2.3.4 Pembelajaran Pecahan.....	22
2.4 Hakikat Media Kartu Domino Pecahan Pembelajaran Matematika...	22
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Matematika.....	22
2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Matematika.....	23
2.4.3 Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino Pecahan.....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Tempat dan Waktu.....	30
3.2 Populasi dan Sampel.....	30
3.2.1 Populasi.....	30
3.2.2 Sampel.....	31
3.3 Variabel.....	32
3.4 Desain Penelitian.....	32
3.5 Prosedur Penelitian.....	34
3.5.1 Persiapan Penelitian.....	34
3.5.2 Pengumpulan Data.....	34
3.5.3 Proses Pembelajaran.....	35
3.5.4 Pengolahan Data.....	35
3.6 Jenis Data.....	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	35
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.9 Analisis Data.....	39
3.10 Uji Prasyarat Analisis Data.....	41

3.10.1 Uji Normalitas.....	41
3.11 Validitas.....	42
3.12 Reliabilitas.....	43
3.13 Taraf Kesukaran.....	44
3.14 Daya Pembeda.....	44

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	46
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
4.1.2.1 <i>Pretest</i> .....	46
4.1.2.2 Perlakuan Pertama.....	46
4.1.2.3 Perlakuan Kedua.....	50
4.1.2.4 Perlakuan Ketiga.....	52
4.1.2.5 Perlakuan Keempat.....	55
4.1.2.6 <i>Posttest</i> .....	56
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian.....	56
4.1.3.1 Deskripsi Analisis Data Uji Coba Instrumen Tes.....	56
4.1.3.2 Data <i>Pretest</i> .....	57
4.1.3.3 Data <i>Posttest</i> .....	59
4.2 Analisis Data Penelitian.....	60
4.1 Uji Normalitas.....	60
4.2 Analisis Data Observasi.....	61
4.3 Pembahasan.....	61

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	70
-----------------------	----



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas III di SD Negeri 23 Palembang.....	31
Tabel 3.2 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	33
Tabel 3.3 Rencana Pelaksanaan Penelitian Eksperimen Materi Pecahan..	33
Tabel 3.4 Lembar Observasi Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Siswa.....	37
Tabel 3.5 Rubrik Pengamatan Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Siswa.....	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda.....	57
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> .....	57
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> .....	59
Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Normalitas, <i>Pretest</i> , dan <i>Posttest</i> .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Pizza yang Menunjukkan Pecahan $\frac{1}{4}$ .....	21
Gambar 2.2 Contoh Peragaan Pecahan $\frac{1}{2}$ Dengan Melipat Kertas.....	21
Gambar 2.3 $\frac{1}{4}$ , $\frac{2}{4}$ atau $\frac{1}{2}$ dan $\frac{3}{8}$ .....	22
Gambar 2.4 Contoh Kartu Domino Pecahan.....	24
Gambar 4.1 Peneliti Menjelaskan Materi Mengenal Pecahan.....	47
Gambar 4.2 Siswa Menjawab Contoh Yang Telah Diberikan Peneliti.....	47
Gambar 4.3 Peneliti dan Siswa Bertanya Jawab Mengenai Materi.....	48
Gambar 4.4 Siswa Diberi Penjelasan Lebih Lanjut Tentang Materi Mengenal Pecahan.....	48
Gambar 4.5 Peneliti Membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) Pada Tiap Kelompok.....	49
Gambar 4.6 Penjelasan Tata Cara Kerja Lembar Kerja Siswa (LKS) Oleh Peneliti.....	49
Gambar 4.7 Siswa Mengulang Materi Yang Telah Dipelajari.....	50
Gambar 4.8 Peneliti Menjelaskan Kembali Pertanyaan Pada Lembar Kerja Siswa (LKS).....	51
Gambar 4.9 Peneliti Mengawasi Jalannya Diskusi.....	51
Gambar 4.10 Perwakilan Siswa Mengerjakan Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	52
Gambar 4.11 Penjelasan Peneliti Dengan Menggunakan Contoh.....	53
Gambar 4.12 Siswa Mengerjakan Contoh Soal.....	53
Gambar 4.13 Pembagian Kelompok Oleh Peneliti.....	54
Gambar 4.14 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dengan Bantuan Media Kartu Domino Pecahan.....	54
Gambar 4.15 Penjelasan Materi Oleh Peneliti.....	56
Gambar 4.16 Histogram dan Poligon Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Siswa	

Kelas III B SD Negeri 23 Palembang.....	58
Gambar 4. 17 Histogram dan Poligon Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Siswa	
Kelas III B SD Negeri 23 Palembang .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Kisi-Kisi Soal Uji Instrumen untuk <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	71
Lampiran 2 Soal Validasi.....	80
Lampiran 3 Analisis Uji Validitas.....	85
Lampiran 4 Analisis Uji Reliabilitas.....	92
Lampiran 5 Uji Taraf Kesukaran Item Soal.....	94
Lampiran 6 Analisis Daya Pembeda Soal.....	98
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tes.....	100
Lampiran 8 Uji Coba Soal.....	101
Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	106
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
Lampiran 11 Hasil Data Tes.....	121
Lampiran 12 Tabel Perhitungan Jumlah Kuadrat Deviasi.....	127
Lampiran 13 Uji Hipotesis.....	128
Lampiran 14 Lembar Observasi Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Pada Siswa.....	130
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	132
Lampiran 16 Hasil Latihan Soal dan Lembar Kerja Siswa (LKS).....	212
Lampiran 17 Media Kartu Domino Pecahan.....	216
Lampiran 18 Usul Judul Skripsi.....	221
Lampiran 19 Surat SK Pembimbing.....	222
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Kota Palembang.....	224
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian Unsri.....	225
Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	226
Lampiran 23 Validasi Butir Soal.....	227
Lampiran 24 Perbaikan Skripsi.....	230
Lampiran 25 Surat Izin Penjilidan Skripsi.....	237
Lampiran 26 Kartu Bimbingan Skripsi.....	238

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO PECAHAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN SISWA KELAS III SD  
NEGERI 23 PALEMBANG**

Oleh:

Mega Tiara

NIM: 06131381419046

Pembimbing: (1) Dra. Toybah, M.Pd

(2) Drs. Umar Effendy, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas III SD Negeri 23 Palembang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III B yang berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian berupa tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dan juga observasi. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data *pretest* dan *posttest* data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai harga  $t_{tabel} = 7,72$  sedangkan  $t_{hitung} = 16,95$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,95 > 7,72$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino pecahan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pecahan siswa pada pembelajaran materi pecahan di kelas III SD Negeri 23 Palembang.

**Kata kunci:** *Pengaruh, hasil belajar pecahan, kartu domino pecahan*

**ABSTRACT**

The research was purposed to determine the significant impact of the use of the card of fractional dominoes to the fractional learning outcomes of third grade students of SD Negeri 23 Palembang exist or not. The method used in this study was One Group Pretest-Posttest Design. Taking the sample by random sampling technique. In this study there were 25 students in the III B class. The research instrument used is a written test in the form of 20 multiple choice questions, and also observations. Based on preliminary test result of a prerequisite pretest data analys, It were normal. The results of hypothesis test calculation shows the value  $t_{table} = 7,72$  while  $t_{test} = 16,95$ . Because the value of  $t_{test} > t_{table}$  ( $16,95 > 7,72$ ), therefore,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus it can be concluded that significant influence of the use of the card of fractional dominoes to the fractional learning outcomes of third grade students of SD Negeri 23 Palembang is exist.

**Keyword:** *Impact, fractional learning outcomes, the card of fractional dominoes*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mata pelajaran matematika sangatlah penting diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Pada dasarnya pelajaran matematika berperan untuk melatih berpikir secara logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Hal tersebut diperlukan agar siswa mampu untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi bagi kelangsungan hidupnya.

Adapun matematika adalah ilmu dengan objek kajian yang bersifat abstrak. Dalam bahasa Indonesia ‘abstrak’ diartikan sebagai sesuatu yang tak berwujud atau hanya gambaran pikiran. Makna dari penjelasan tersebut adalah sesuatu yang abstrak, tidak berwujud dalam bentuk konkret atau nyata, hanya dapat dibayangkan dalam pikiran.

Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa. Hal tersebut agar konsep itu melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Namun, pada nyatanya pembelajaran matematika selama ini, hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa mengalami kesulitan belajar matematika di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di kelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki siswa pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan.

Untuk mengatasi permasalahan siswa yang kurang memahami pelajaran matematika yang materinya abstrak, maka sebaiknya guru menggunakan media. Media merupakan alat konkret matematika. Menurut Piaget dalam Dahar (2011: 136-139) tahap perkembangan intelektual anak dibagi menjadi 4 periode, yaitu

periode sensori motor (0-2,0 tahun), periode pra operasional (2,0-7,0 tahun), periode konkret (7,0-11,0 tahun) dan periode operasi formal (11,0-dewasa). Siswa kelas III sekolah dasar telah memasuki periode konkret dimana siswa sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran siswa tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab siswa mampu memecahkan masalah secara logis. Siswa sudah mampu menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media membantu siswa memahami pelajaran matematika yang biasanya merupakan pelajaran yang sering ditakuti oleh siswa. Salah satu alternatif solusi untuk menanamkan konsep pecahan dalam mata pelajaran Matematika salah satunya dengan menggunakan media berupa kartu domino pecahan.

Kartu domino pecahan adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu dimana kartu tersebut terdiri dari lambang bilangan dan dibawahnya terdapat gambar yang menunjukkan lambang bilangan tersebut. Cara menggunakan kartu domino ini sama layaknya orang bermain kartu domino pada biasanya, yakni dengan mencocokkan gambar yang terdapat pada kartu dengan kartu yang lainnya. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran Matematika. Menurut Rini Mulyani (2006: 20) permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika.

Karol L Yeatis di dalam bukunya *Mega Fun Card Game Match* menyatakan pendapat jika *“cards offer a natural link to Match concepts, games motivate students to play again and again”*, atau jika diartikan kurang lebih berbunyi *“kartu menawarkan hubungan yang alami dengan konsep Matematika, dengan permainan akan meningkatkan motivasi siswa untuk bermain lagi dan lagi”*. Dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Matematika akan lebih membuat siswa termotivasi dan aktif jika pembelajaran dibawa masuk dalam permainan kartu dan merangsang daya pikir siswa untuk berpikir menggunakan logika. Hal seperti ini akan membuat pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dan menysasar ke hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Indriana (2011:27) dasar pertimbangan dalam memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran media tersebut tidak dapat digunakan. Dengan demikian secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Oleh karena itulah peneliti memutuskan untuk menggunakan kartu domino pecahan. Kartu domino pecahan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran materinya yaitu pecahan. Kartu ini juga merupakan salah satu media dalam pengajaran pecahan karena kartu ini menunjang pemikiran siswa yang abstrak agar dapat berpikir konkrit.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti pengaruh penggunaan kartu domino pecahan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dicobakan. Kedua hasil ini akan dibandingkan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan kartu domino pecahan terhadap hasil belajar siswa. Pada materi pecahan ini, siswa harus dilibatkan dalam penggunaan media pada pembelajaran, sehingga diharapkan dengan penggunaan media yang siswa lakukan dapat memahami materi pecahan dengan benar.

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 23 Palembang. Alasan peneliti meneliti di SD Negeri 23 Palembang ialah karena sekolah ini letaknya lumayan dekat dengan Kampus FKIP PGSD Km. 5 yang memudahkan peneliti bila peneliti ingin konsultasi dengan pembimbing mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian setelah selesai meneliti. Alasan lain peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 23 Palembang ini karena teman peneliti mengajak untuk meneliti di SD tersebut. Berdasarkan hal-hal diatas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang *“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Pecahan Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri 23 Palembang”*.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

“Adakah pengaruh signifikan penggunaan media kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas III SD Negeri 23 Palembang?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas III SD Negeri 23 Palembang.

## **1.4 Hipotesis**

Hipotesis untuk penelitian ini yaitu:

Ada pengaruh signifikan penggunaan media kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas III SD Negeri 23 Palembang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1) Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran atau masukan bagi guru dalam pembelajaran matematika

### **2) Manfaat Praktis**

a) Bagi peneliti memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar pengaruh penggunaan media kartu domino pecahan terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas III SD Negeri 23 Palembang.

a) Bagi siswa dapat mempermudah siswa dalam belajar Matematika pada materi pecahan dengan menggunakan media kartu domino pecahan

- b) Bagi guru sebagai bahan pertimbangan serta masukan untuk dapat menggunakan media kartu domino pecahan pembelajaran Matematika terutama materi pecahan.
- c) Bagi sekolah dapat memberikan masukan kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses belajar mengajar para guru dalam menggunakan sarana dan prasarana sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mutu sekolah juga baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- A., Isti dan Suhito. 2007. *Model Pembelajaran Matematika Bercirikan Pemanfaatan Alat Peraga*. Semarang: MDC Jateng.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abidin, Yunus. 2011. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Aisyah, Nyimas. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbooks.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Theories Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdikbud. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Dewi, Windri Rahma. 2017. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 24 Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Gustikasari, Novella. 2017. Pengaruh Alat Peraga Kartu Bilangan Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 166 Palembang. *Skripsi*. FKIP: Universitas Sriwijaya.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hestuaji, Yogi. 2012. Pengaruh Media Kartu Domino Pecahan Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. *Skripsi*. Solo: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Indriana, Diana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yoyakarta: Diva Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2011. *Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyani, Rini. 2006. *Permainan Edukatif dalam Perkembangan Logic-Smart Anak*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Patilla, Peter. 2007. *Kamus Matematika Dasar*. Jakarta: PT Pakar Raya Pustaka.

- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'dijah, Cholis. 2003. *Pendidikan Matematika II*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Winataputra, S Udin. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAUPPAI, Universitas Terbuka.