

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA DOMINO MATEMATIKA (DOMIKA) PADA SISWA KELAS VIIA SMPN 1 CIKARANG BARAT

Mumpuni

Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi

Email: mumpuni@gmail.com

Received: Februari, 2022.

Accepted: Maret, 2022.

Published: April, 2022

ABSTRACT

The improvement of the quality of education can be seen from the achievements achieved by students, while the success of the achievement of mathematics learning results can be seen from the ability of students in solving integer operation problems correctly, although in general, not all students can solve integer operation problems, therefore it is expected that mathematical domino media (DOMIKA) can train students in performing calculation operations so that they are embedded in the carrying nature. conscious students. The purpose of this study is to find out the improvement of integer operation learning outcomes through mathematical domino media (DOMIKA) in students of class VII A SMPN 1 Cikarang Barat Bekasi Regency. This research includes a type of classroom action research (PTK), with its main characteristic being repeated actions and the main method is self-reflection aimed at improving learning. PTK is a problem-solving activity characterized by cyclic and reflection that starts from: a) planning, b) actions, c) observing, d) analyzing data/information to decide the extent of the advantages and disadvantages of such actions (reflecting). PTK is characterized by continuous improvement so that research satisfaction is often the benchmark of the cycle. In this first cycle, learning results were obtained with an average score of SMPN 1 Cikarang Barat students in Bekasi Regency of 69 and classically the completeness of student learning results was obtained by 65,625% with a frequency of 21 people out of 32 students present categorized as complete and 34,375% with a frequency of 11 people out of 32 students categorized as incomplete. From these results, it can be stated that the completeness of student learning to the maximum has not been achieved. In cycle II, learning results were obtained with the average score of SMPN 1 Cikarang Barat Students in Bekasi Regency of 80, and classically the percentage of completeness of the learning outcomes of SMPN 1 Cikarang Barat Bekasi Regency reached 93.75% with the number of frequencies of 30 people from 32 students present said to be complete and 6.25% with the number of

frequencies of 2 people from 32 students categorized as unfinished. From these results, it can be stated that the application of mathematical domino learning media (DOMIKA) in cycle II is on target.

Keyword: Mathematics Dominoes, Learning Outcomes, Students

ABSTRAK

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh siswa, sedangkan berhasil tidaknya pencapaian hasil belajar matematika dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi bilangan bulat dengan benar, walaupun pada umumnya tidak semua siswa mampu menyelesaikan soal-soal operasi bilangan bulat, oleh karena itu diharapkan media domino matematika (DOMIKA) dapat melatih siswa dalam melakukan operasi perbitungan sehingga tertanam di dalam alam bawa sadar siswa. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar operasi bilangan bulat melalui media domino matematika (DOMIKA) pada siswa kelas VII A SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan ciri utamanya adalah adanya tindakan yang berulang dan metode utamanya adalah refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. PTK merupakan kegiatan pemecahan masalah yang bercirikan siklik dan reflektif yang dimulai dari: a) perencanaan (planning), b) pelaksanaan tindakan (action), c) mengumpulkan data (observing), d) menganalisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut (reflecting). PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan penelitian sering menjadi tolak ukur siklus tersebut. Pada siklus I ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi sebesar 69 dan secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 65,625% dengan jumlah frekuensi sebanyak 21 orang dari 32 jumlah siswa yang hadir dikategorikan tuntas dan 34,375% dengan jumlah frekuensi 11 orang dari 32 jumlah siswa dikategorikan belum tuntas. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara maksimal belum tercapai. Pada siklus II ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi sebesar 80 dan secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi mencapai 93,75% dengan jumlah frekuensi 30 orang dari 32 siswa yang hadir dikatakan tuntas dan 6,25% dengan jumlah frekuensi 2 orang dari 32 jumlah siswa dikategorikan belum tuntas. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa penerapan media pembelajaran domino matematika (DOMIKA) pada siklus II ini tepat sasaran.

Kata Kunci: Domino Matematika, Hasil Belajar, Siswa

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan tersebut harus dicapai secara maksimal oleh setiap lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini bisa dilihat dari adanya perubahan kurikulum peningkatan kualitas guru pengadaan buku-buku pelajaran serta pengadaan fasilitas dan sarana pembelajaran. Perhatian masyarakat terhadap masalah pendidikan tidak pernah surut. Masalah mutu pendidikan merupakan perhatian umum masyarakat, maka dari itu peningkatan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar harus ditingkatkan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran matematika, sebagian orang menganggap bahwa matematika adalah ratunya segala ilmu.

Matematika adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempunyai peranan sangat penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Matematika dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri, Matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya.

Matematika merupakan salah satu komponen terpenting dibidang pendidikan yang perlu dikembangkan, matematika sebagai salah satu bagian dari ilmu pengetahuan, merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan rendah sampai kejenjang pendidikan tinggi. Matematika di sekolah menengah pertama meliputi konsep-konsep seperti bilangan dan operasinya, aritmatika sosial, aljabar dan lain-lain. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Matematika sebagai salah satu ilmu eksak mengharuskan para siswa benar- benar mengerti dan menguasai materi. Hal ini berdampak sebagian besar peserta didik menyimpulkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami.⁵ Menurut Ignacio menyebutkan bahwa meskipun penting, matematika dianggap sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, tidak sangat praktis, abstrak dan dalam pembelajaran membutuhkan kemampuan khusus yang tidak selalu dalam jangkauan setiap

orang. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media yang menjadi hal baru dimata siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar yang bisa dijadikan sebagai permainan sambil belajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media siswa dengan mudah dapat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif, kreatif dan dapat membahasakan sendiri apa yang diajarkan oleh gurunya. Salah satu materi yang dianggap kurang dipahami oleh siswa adalah operasi bilangan bulat, walaupun siswa sudah mempelajarinya di Sekolah Dasar (SD) tapi siswa masih kurang mengerti tata cara operasional bilangan bulat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika SMPN 1 Cikarang Barat, Ibu Sudinah, mengatakan bahwa proses pembelajaran siswa masih kurang paham menggunakan operasi hitung bilangan bulat dan nilai ulangan harian mereka masih di bawah standar (KKM 65), apalagi dalam menyelesaikan soal perkalian dan pembagian, siswa juga merasa kurang ada timbal balik dengan sesama temannya karena duduk terpisah mungkin lebih bagusnya ketika mereka duduk secara berkelompok agar mereka saling tukar pikiran. Apa yang dialami siswa, terjadi karena kurangnya pembiasaan dan latihan tentang operasi hitung makanya diperlukan media yang bisa menjadi perangsang untuk menarik perhatian siswa.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh siswa, sedangkan berhasil tidaknya pencapaian hasil belajar matematika dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi bilangan bulat dengan benar, walaupun pada umumnya tidak semua siswa mampu menyelesaikan soal- soal operasi bilangan bulat, oleh karena itu diharapkan media domino matematika (DOMIKA) dapat melatih siswa dalam melakukan operasi perhitungan sehingga tertanam di dalam alam bawa sadar siswa.

B. Landasan Teoritis

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, peneliti mencoba menerapkannya pada materi operasi bilangan bulat. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran tersebut dengan menggunakan media. Kata media berasal

dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,1997:3) mengatakan bahwa, “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media. Sedangkan menurut Hamidjojo (dalam Arsyad,1997:4) mengatakan bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Seorang guru perlu menyadari bahwa proses komunikasi tidak selalu dapat berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah satu penyebab terjadinya kesalahan dalam komunikasi. Oleh karena itu media matematika dengan sengaja dirancang oleh pendidik yang bertujuan untuk mengembangkan konsep-konsep matematika yang masih bersifat abstrak. Siswa pada umumnya lebih menyukai pelajaran yang bersifat fakta dan menarik perhatian mereka. Hal inilah yang menyebabkan pendidik dituntut untuk dapat membuat media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dalam hal ini media yang digunakan adalah kartu domino matematika.

Kartu domino matematika disini bukanlah kartu yang biasanya digunakan untuk berjudi, melainkan suatu media pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino. Dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar matematika terutama dalam materi bilangan pecahan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008:339) bahwa: “domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitikbesar), tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik”. Sedangkan menurut Darhim (2001), dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah/informasi 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 tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari.

Seperti halnya permainan-permainan, permainan domino pun memiliki aturan yang jelas. Dan setiap aturan wajib diikuti oleh semua pemain. Seperti yang dinyatakan oleh Indriyani di bawah ini. Menurut Indriyani (2011:2), “Kartu domino ini dapat dimainkan sekitar 4 orang dan alat yang digunakan adalah 28 kartu. Kartu-kartu ini mempunyai dua macam yaitu bilangan pecahan biasa dan penjumlahan bilangan pecahan. Adapun aturan permainannya yaitu salah seorang mengocok kartu kemudian membagikannya kepada semua pemain, masing-masing mendapatkan jumlah kartu yang sama. Pemain yang mengocok, meletakkan satu kartu dan pemain kedua eletakkan kartu yang senilai dengan kartu yang dikeluarkan oleh pemain satu. Jika pemain kedua tidak mempunyai kartu yang senilai, maka dilanjutkan oleh pemain ketiga dan keempat, setelah pemain keempat, maka kembali lagi ke pemain satu, begitu seterusnya sampai kartu habis dimainkan. Pemain yang kartunya habis lebih dahulu adalah pemenangnya”.

Dari uraian di atas terlihat bahwa permainan menggunakan kartu domino memiliki aturan permainan yang harus diikuti oleh semua pemain yang memainkannya. Aturan tersebut, seperti pemain sekitar 4 orang dan memiliki 28 kartu. Adapun aturannya yaitu salah satu pemain membagikan kartu sampai habis dan memasang satu kartu sebagai awal permainan. Pemain memainkannya secara berurutan. Apabila pemain tidak memiliki kartu yang sesuai dengan kartu sebelumnya, maka pemain selanjutnya berhak untuk melanjutkan permainan. Pemain yang kartunya habis lebih dulu adalah pemenangnya. Itu adalah aturan dalam permainan domino ini. Aturan-aturan tersebut harus dilaksanakan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Terkait dengan materi yang belum tercapai yaitu operasi bilangan bulat, maka media kartu domino adalah media yang pas untuk materi tersebut dan diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2004:27), bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. \

Sedangkan menurut Djamah dan Zain (2006:38), “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan

aktifitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.” Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat ditarik suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk angka atau nilai siswa baik tinggi maupun rendah selama mengikuti proses belajar mengajar. Tentunya hasil belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Hal ini sesuai dengan menurut Muhibbin (2003:145) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berinteligensi tinggi dan mendapat dorongan positif dari orangtuanya, mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan ciri utamanya adalah adanya tindakan yang berulang dan metode utamanya adalah refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. PTK merupakan kegiatan pemecahan masalah yang bercirikan siklik dan reflektif yang dimulai dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan tindakan (*action*), c) mengumpulkan data (*observing*), d) menganalisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut (*reflecting*). PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan penelitian sering menjadi tolak ukur siklus tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai awal Januari sampai akhir Maret 2020 di kelas VII A SMP Negeri 1 Cikarang Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah keseluruhan siswa di kelas VII A adalah 32 siswa. Sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah jika hasil belajar

peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70,00 yang telah ditetapkan sekolah dengan ketuntasan klasikal adalah 70% dari jumlah peserta didik yang tuntas. Indikator tersebut dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada tiap akhir siklus dan menentukan apakah siklus pembelajaran akan terus berlangsung atau tidak, apabila indikator telah tercapai maka siklus dapat dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Waktu pelaksanaan tahapan tindakan pada siklus I yaitu pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 10 Februari 2020, pertemuan II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 14 Februari 2020, pertemuan III dilaksanakan pada hari rabu tanggal 19 Februari 2020, dan pertemuan IV dilakukan tes siklus I yaitu hari jumat tanggal 21 Februari 2020. Semua siswa yang berjumlah 32 hadir dan adapun pembahasan materi yang masuk dalam tes ini adalah materi bilangan bulat positif di mana terdapat operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selama proses pembelajaran tersebut, peneliti yang berperan sebagai guru menjadikan RPP sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran media domino matematika (DOMIKA) serta tes individu yang diberikan kepada siswa pada akhir pertemuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada setiap materi yang dipelajari. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan dengan bantuan guru matematika kelas VIIA SMPN I Cikarang Barat Kabupaten Bekasi yang berperan sebagai observer.

Adapun data hasil belajar matematika siswa kelas VIIA SMPN I Cikarang Barat setelah dilaksanakan tes hasil belajar siklus I adalah skor maksimum 85, sedangkan skor minimum adalah 53, hal ini sebagaimana pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Statistik Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Statistik	Nilai Siklus I
Jumlah Subyek	32
Nilai Terendah	53
Nilai Tertinggi	85

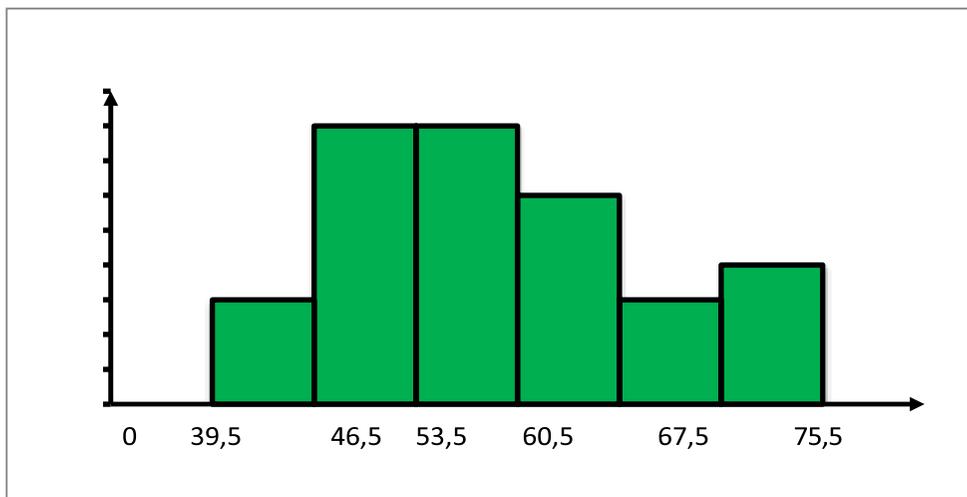
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA DOMINO MATEMATIKA (DOMIKA) PADA SISWA KELAS VIIA SMPN 1 CIKARANG BARAT

Analisis statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa kelas VIIA setelah dilakukan tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siklus I

Interval	Frekuensi (fi)	Nilai tengah (xi)	fi.xi	(xi-x)2	F (xi-x)2	Persentase (%)
53-58	3	55,5	166,5	182,25	546,75	9,375
59-64	8	61,5	492	56,25	450	25
65-70	8	67,5	540	2,25	18	25
71-76	6	73,5	441	20,25	121,5	18,75
77-82	3	79,5	238,5	110,25	330,75	9,375
83-88	4	85,5	342	272,25	1089	12,5
Jumlah	32	423	2220	643,5	2556	100

Tabel distribusi dan persentase hasil belajar matematika menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi adalah 8 berada pada interval 59-64 dan 65-70 dengan persentase sebesar 25% sedangkan frekuensi terendah adalah 3 berada pada interval 53-58 dan 77-82 dengan persentase sebesar 9,375%. Penyajian hasil belajar matematika pada siklus I dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Hasil belajar Matematika Siklus I

Data di atas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa kelas VIIA SMPN 1 Cikarang Barat sebesar 34,375% atau 11 dari 32 siswa berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan 65,625 atau 21 dari 32 siswa mencapai kategori tuntas. Dari hasil tes evaluasi I dapat ditarik kesimpulan bahwa secara klasikal, siswa kelas VIIA SMPN 1 Cikarang Barat belum mencapai ketuntasan belajar meskipun nilai rata-rata hasil tes siklus I cukup tinggi. Namun, belum mencapai standar persentase ketuntasan belajar yaitu 70% sehingga akan dilanjutkan ke siklus kedua.

Waktu pelaksanaan tahapan tindakan pada siklus II dilakukan pada Pertemuan V hingga pertemuan VII. Adapun data hasil belajar matematika siswa kelas VIIA SMPN I Cikartang Barat setelah dilaksanakan tes hasil belajar siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

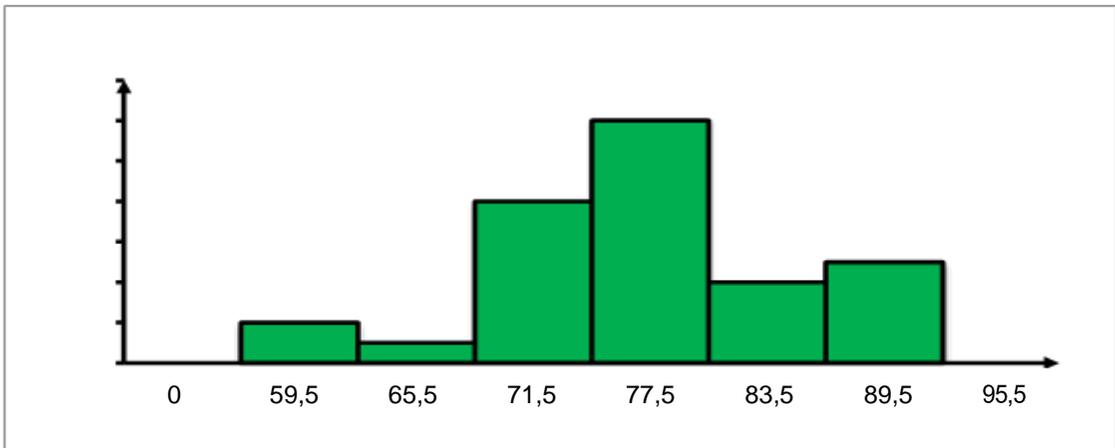
Statistik	Nilai Siklus II
Jumlah Subyek	32
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	95

Analisis statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa kelas VIIA setelah dilakukan tes pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siklus II

Interval	Frekuensi (fi)	Nilai tengah (xi)	fi.xi	(xi-x) ²	F (xi-x) ²	Persentase (%)
60-65	2	62,5	125	306,25	612,5	6,25
66-71	1	68,5	68,5	132,25	132,25	3,125
72-77	8	74,5	596	30,25	242	25
78-83	12	80,5	966	0,25	3	37,5
84-89	4	86,5	346	42,25	169	12,5
90-95	5	92,5	462,5	156,25	781,25	15,625
Jumlah	32	465	2564	667,5	1940	100

Tabel distribusi dan presentase hasil belajar matematika di atas menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi adalah 12 berada pada interval 78-83 dengan persentase sebesar 37,5% sedangkan frekuensi terendah adalah 1 berada pada interval 66-89 dengan persentase sebesar 3,125%. Penyajian hasil belajar belajar matematika pada siklus II dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Hasil belajar Matematika Siklus II

Hasil analisis data menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada 32 siswa diperoleh bahwa terdapat 30 siswa sudah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan dengan persentase 93,75% dan terdapat 2 siswa yang belum tuntas dengan persentase 6,25%. Sedangkan dari hasil observasi diperoleh rata-rata persentasi kinerja guru pada siklus II sebesar 89,58% berada pada kategori sangat baik dan rata-rata persentasi aktivitas siswa sebesar 83,33% berada pada kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh ini juga sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari tercapainya ketuntasan belajar siswa 70% dan terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Hal ini dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah tercapai karena menurut ketentuan kriteria ketuntasan minimal di SMPN 1 Cikarang Barat bahwa siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal 70 dari skor ideal dan proses pembelajaran dinyatakan berhasil jika persentase ketuntasan secara klasikal mencapai 70% dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar sehingga penelitian tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya karena peneliti sudah merasa puas dengan nilai yang telah diperoleh siswa kelas VIIA SMPN 1 Cikarang Barat. Dengan demikian

penerapan media pembelajaran domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIA SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

SIMPULAN

Pada siklus I ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi sebesar 69 dan secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 65,625% dengan jumlah frekuensi sebanyak 21 orang dari 32 jumlah siswa yang hadir dikategorikan tuntas dan 34,375% dengan jumlah frekuensi 11 orang dari 32 jumlah siswa dikategorikan belum tuntas. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa secara maksimal belum tercapai. Pada siklus II ini diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi sebesar 80 dan secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa SMPN 1 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi mencapai 93,75% dengan jumlah frekuensi 30 orang dari 32 siswa yang hadir dikatakan tuntas dan 6,25% dengan jumlah frekuensi 2 orang dari 32 jumlah siswa dikategorikan belum tuntas. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa penerapan media pembelajaran domino matematika (DOMIKA) pada siklus II ini tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryad, Azhar (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriyani (2011). *Media Pembelajaran Matematika "Kartu Domino Pecahan"*. <http://indriyaninurnaningsih.blogspot.com/2011/02/media-pembelajaran-matematika-kartu.html>
- Rudi Susilana, dan Cepi Riyana (2007). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian, Seri Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin (2003). *Psikoogi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research
Vol. 03, Nomor 01, April 2022

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA DOMINO
MATEMATIKA (DOMIKA) PADA SISWA KELAS VIIIA SMPN 1 CIKARANG BARAT

Supardi dan Suharjono (2011). *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas Berdasarkan Permenpan dan Reformasi Birokrasi No. 16 Tahun 2009*. Yogyakarta: Andi Offset.

Usman, Moh. User (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wina Sanjaya (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.