



**PENGARUH MEDIA KARTU DOMAT (DOMINO MATEMATIKA)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PECAHAN SENILAI DI MIS PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

NUR AZIZAH

NIM: 0306162157

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MEDIA KARTU DOMAT (DOMINO MATEMATIKA)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PECAHAN SENILAI DI MIS PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

NUR AZIZAH

NIM: 0306162157

PEMBIMBING PROPOSAL

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

NIRWANA ANAS, M. Pd

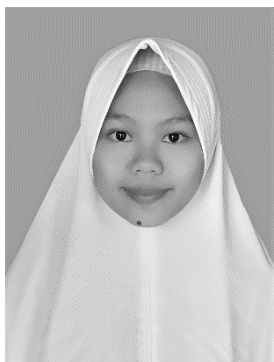
RORA RIZKY WANDINI, M.Pd. I

NIP. 19761223 200501 2 004

NIDN. 202509901

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

ABSTRAK



Nama : Nur Azizah
NIM : 0306162157
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, M.Pd
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
Judul : **Pengaruh Media Kartu DOMAT
(Domino Matematika) Terhadap
Hasil Belajar Matematika Materi
Pecahan Senilai Di MIS Percut Sei
Tuan**

Kata Kunci : MEDIA KARTU DOMAT (DOMINO MATEMATIKA), HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu peserta didik memahami dengan caranya sendiri akan menghasilkan siswa yang aktif dan kreatif. Media kartu DOMAT (Domino Matematika) merupakan salah satu media yang digunakan untuk melatih fokus, perhatian, konsentrasi dan strategi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Dalam desain ini sampel dipilih secara *Simple Random Sampling*. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 27 siswa. 14 siswa sebagai kelas eksperimen dan 13 siswa sebagai kelas kontrol.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan. Dianalisis dengan uji wilcoxon dan diperoleh hasil bahwa $Asym\ Sig < taraf\ signifikan\ yaitu\ 0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media.

Sebagai hasil akhir dilakukan uji hipotesis *Mann-Whitney* dan diperoleh hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Diketahui oleh:
Pembimbing I

Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah wa syukurillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. *Shalawat* dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika kelas V di MIS Percut Sei Tuan” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/I dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag.** selaku Rektor UIN SU Medan.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
3. **Dr. Salminawati, S.S. M.A** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SU Medan
4. **Nirwana Anas, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan saran-saran terhadap penulisan Skripsi serta telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. **Rora Rizky Wandini, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II. Yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan saran terhadap penulisan

skripsi, serta telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. **Dr. Ira Suryani, M.Si** selaku penasehat akademik yang telah memberikan banyak nasehat dan arahan selama peneliti menyelesaikan S1.
7. Kepada seluruh dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang senantiasa memberikan banyak ilmu.
8. Kedua orangtua yang telah merawat, mendidik, dan membesarkan dengan sepenuh hati Ayahanda **Ashliyuddin, S.Pd.I** dan Ibunda **Halimatussa'diah, S.Pd.** serta ketiga adik laki-laki saya **Muhammad Fikri Ali, Muhammad Hanif Ali, Muhammad Muhsin Ali.**
9. Teman-teman seperjuangan di kelas **PGMI-2 UIN SU** stambuk 2016, yang menemani dalam menimba ilmu di kelas.
10. Kepada rekan juang **Asrin, Ayu Ajeng, Budi, Rizky, dan Selvi** yang telah memberikan informasi serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada kepala sekolah, guru-guru serta murid-murid di **MIS PARMİYATU WASSA'ADAH** yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian.
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berupaya dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, *Aamiin ya rabbal 'alamiin.*

Medan, 23 Juli 2020

Nur Azizah

NIM: 0306162157

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Pengembangan.....	4
BAB II <u>K</u> AJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Pengertian Hasil Belajar	6
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	8
3. Indikator Hasil Belajar	9
4. Matematika Pecahan Senilai	12
5. Media Kartu DOMAT (Domino Matematika)	14
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Pikir	23
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	27
C. Definisi Operasional	28
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Deskripsi Data.....	36
1. Hasil Uji Validitas	36
2. Hasil Uji Reliabilitas	37
3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	37
4. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	38
5. Data Deskriptif Hasil Belajar Siswa.....	38
6. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	39
1. Hasil Uji Normalitas.....	45
2. Uji <i>Wilcoxon</i>	46
3. Pengujian Hipotesis.....	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks dan Tahapan Pembelajaran.....	19
Tabel 2. 2 Penelitian yang relevan.....	22
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	25
Tabel 3. 2 Populasi.....	27
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian	28
Tabel 3. 4 Definisi Operasional	29
Tabel 3. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	31
Tabel 3. 6 Indeks Daya Pembeda Soal.....	31
Tabel 3. 7 Lembar Observasi	32
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Soal.....	36
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	37
Tabel 4. 3 Data Pretest Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4. 4 Data Posttest Kelas Eksperimen	41
Tabel 4. 5 Data Pretest Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4. 6 Data Posttest Kelas Kontrol	43
Tabel 4. 7 Perbandingan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4. 8 Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Uji Wilcoxon	46
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Pretest kelas eksperimen.....	40
Gambar 4. 2 Hasil Posttest kelas eksperimen	41
Gambar 4. 3 Hasil Pretest kelas kontrol.....	43
Gambar 4. 4 Hasil Posttest kelas kontrol	44
Gambar 4. 5 Hasil Uji Normalitas	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	56
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol	61
Lampiran 3 Soal Validitas dan Kunci Jawaban	65
Lampiran 4 Uji Validitas	70
Lampiran 5 Test Reliabilitas Butir Soal.....	77
Lampiran 6 Test Uji Kesukaran Soal.....	78
Lampiran 7 Daya Pembeda Soal.....	79
Lampiran 8 Butir Soal <i>Pretest</i> dan Kunci Jawaban	81
Lampiran 9 Butir Soal <i>Posttest</i> dan Kunci Jawaban.....	84
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	87
Lampiran 11 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	88
Lampiran 12 Uji Normalitas Test	89
Lampiran 13 Uji Wilcoxon	90
Lampiran 14 Pengujian Hipotesis.....	91
Lampiran 15 Lembar Observasi.....	92
Lampiran 16 Dokumentasi.....	94
Lampiran 17 Penilaian Ahli Materi (Dosen).....	98
Lampiran 18 Penilaian Ahli Materi (Guru).....	101
Lampiran 19 Surat Riset di MIS Percut Sei Tuan.....	104
Lampiran 20 Surat Balasan Riset di MIS Percut Sei Tuan	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di tingkat SD/MI sangat menentukan bagaimana hasil dan tingkat pemahaman peserta didik untuk jenjang yang lebih tinggi. Membentuk kemampuan dasar, keterampilan dasar dan mengembangkan pengetahuan pada peserta didik. Pembelajaran matematika diberikan mulai dari SD/MI guna untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, berfikir kritis, serta kemampuan bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran.

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.¹ 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.²

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.³ Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media siswa dengan mudah dapat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga siswa bisa

¹Andy Sapta, Ri Fazqi Marchi, 2014, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Teams Games Tournaments berbantuan Domino Trigonometri*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol.1, No.2, h. 88

²Ignacio, N. G., Nieto, L. J. B., and Barona, E. G, 2006, *The affective domain in mathematics learning*, International Electronic Journal Mathematics Education. 1, h. 94

³Arief S Sadiman, dkk., 2014, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, h.7

menjadi lebih aktif, kreatif dan dapat membahasakan sendiri apa yang diajarkan oleh gurunya. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media yang menjadi hal baru dimata siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan.

Hasil riset BAVA (*British Audio Visual Aids*) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya terserap 13% dari keseluruhan materi yang telah diberikan. Sedangkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran bahan ajar yang terserap dapat ditingkatkan sampai 86%.⁴ Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yaitu mempermudah dalam penyampaian materi dengan memberikan gambaran sesuatu yang abstrak. Media pembelajaran yang dikemas secara apik sesuai dengan kebutuhan akan memberikan dampak yang positif ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yakni; penyajian lebih baku, menarik, interaktif, dan efisien.⁵

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan, peneliti menemukan proses pembelajaran di kelas V masih sedikit menggunakan media pembelajaran. Peserta didik belajar hanya melihat gambar-gambar bentuk pecahan yang ada dibuku paket yang kurang diminati peserta didik. Peserta didik terfokus hanya pada materi dan tambahan penjelasan guru yang ada di dalam buku. Hal ini dianggap siswa kurang menarik dan cenderung membuat bosan. Sehingga hasil belajar matematika siswa tergolong rendah.⁶

Untuk itu penulis mencoba untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi pecahan, yaitu dengan menggunakan media kartu domino. Kartu domino cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

⁴Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Press, h 123.

⁵Azhar Arsyad, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 22-23.

⁶Observasi Kelas V pada tanggal 13 Januari 2020 di MIS Parmiyatu Wassa'adah dalam rangka memenuhi data awal penelitian.

Dalam hal ini materi pecahan senilai yang dituangkan dalam media pembelajaran kartu DOMAT (Domino Matematika) dirancang guna merangsang siswa untuk berpikir. pembelajaran tersebut dilakukan sebagai usaha mengembangkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik bukan berpusat sepenuhnya kepada guru. Dalam permainan ini, di harapkan para peserta didik mampu berfikir dan menciptakan pemahaman dalam suatu pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, di dalamnya memuat suatu pesan moral bagi siswa untuk dapat bekerjasama dan berkompetisi dalam waktu yang bersamaan, sehingga diharapkan dapat memunculkan rasa sportifitas dan saling menghargai dalam diri setiap siswa.

Penelitian tentang pengaruh media kartu domino telah banyak dilakukan. Diantaranya penelitian Ainun Mardhiah dan Almukarramah tentang pengaruh media kartu yang dikombinasikan dengan model *kooperatif tipe stad* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas. Dan sejalan dengan penelitian I Putu Ade Andre Payadnya tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kartu domino terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA. Kemudian diperkuat oleh penelitian Mohammad Faizal Amir dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana pengembangan domino pecahan berbasis *open ended* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menyimpulkan bahwa penggunaan kartu domino dalam pembelajaran di nilai cukup efektif sebagai media pembelajaran.

Dari paparan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran masih berpusat pada guru, bukan pada siswa.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran Matematika.

3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada:

1. Hasil belajar siswa
2. Pecahan Senilai
3. Media pembelajaran kartu DOMAT (Domino Matematika)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penerapan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hasil pengaruh dari penerapan permainan kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan"

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media DOMAT (Domino Matematika) dalam proses belajar matematika, yakni :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan mengenai pengaruh kartu DOMAT (Domino Matematika) pecahan senilai yang

dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menambahkan perbendaharaan pustaka serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan materi dengan baik dan dapat merespon melalui media kartu DOMAT (Domino Matematika)

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media kartu DOMAT (Domino Matematika) dalam mengatasi kesulitan belajar matematika siswa untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya dengan cara memperbaiki kelemahan ataupun kekurangannya dalam mengoptimalkan pelaksanaan hal-hal yang dianggap baik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pemantauan pengembangan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses semua materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya mata pelajaran Matematika Memberikan bahan masukan guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui penerapan kartu DOMAT (Domino Matematika).

d. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu pedoman bagi peneliti ketika menjadi guru kelak untuk diterapkan di lapangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Perubahan yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, apresiasi (penerima atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan, atau perbuatannya.⁷ Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁸

Hasil belajar berdasarkan pernyataan tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari sebuah proses yang dialami selama ia belajar. Proses yang dialami siswa membuat siswa dapat menguasai konsep yang sudah dipelajari hal tersebut dapat dilihat dalam kecakapan siswa berfikir, berperilaku, dalam hal pengetahuan, dan motorik. Hal tersebut dapat terwujud jika guru membuat rumusan atau rencana pembelajaran dengan baik yang mendorong siswa untuk belajar dan ini dipengaruhi oleh kemampuan guru sebagai pendidik.

Hasil belajar erat kaitan dengan proses belajar. Mardianto menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai Suatu usaha ataupun kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Belajar merupakan suatu usaha yang dapat dimaknai sebagai perubahan yang dilakukan

⁷Ahmad Sabri, 2005, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Yogyakarta: PT Ciputat Press, h. 34

⁸Nana Sudjana, 2005, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 3

secara sungguh-sungguh dan sistematis dengan mendayagunakan seluruh potensi yang dimiliki baik secara fisik maupun mental.⁹

Menurut perspektif Islam, belajar juga menjadi suatu keutamaan.

Sebagaimana yang terdapat dalam terjemahan Q.S Al-Mujadilah ayat 11 :

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah Kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah Kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan”

Terjemahan ayat di atas menjelaskan tentang Allah mendidik dan mengajarkan hamba-hambanya untuk berbuat baik kepada sesama mereka di dalam majelis. Ayat ini turun berkenaan dengan majelis-majelis dzikir, yaitu jika mereka memberikan peluang kepada mereka untuk duduk dekat Rasulullah, Kemudian Allah swt memerintahkan mereka memberi kelapangan sesama mereka. Imam Ahmad dan Imam Syafi’i meriwayatkan dari Ibnu Umar bahwasanya Rasulullah Saw bersabda: “Tidaklah seseorang boleh membangunkan orang lain dari tempat duduknya, lalu ia menempati tempat duduk itu tetapi hendaklah kalian melapangkan dan meluaskannya”. Berdasarkan penjelasan ayat tersebut, Allah berjanji akan memberikan kelapangan dan kemudahan bagi hambanya yang membantu sesamanya¹⁰.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam hadist shahih, “Barang siapa memberikan kemudahan di dunia dan akhirat. Dan Allah senantiasa membuat seorang hamba selama hamba itu terus membantu saudaranya. Terjemahan ayat ini

⁹Mardianto, 2012, *Psikologi Pendidikan: Landasan Untuk mengembangkan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, h. 46.

¹⁰M. Abdul Ghoffar & Abu Ihsan al-Atsari, 2005. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i. h.88-93.

menjelaskan tentang bagaimana kebaikan-kebaikan lainnya, seperti yang telah dijelaskan dalam surah Al-Mujadilah ayat 11 “Dan apabila dikatakan kepadamu berdirilah, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terjemahan ayat ini menjelaskan betapa pentingnya belajar, baik itu dalam majelis maupun tidak dan menjunjung tinggi kesopanan sebagai mana bagian dari belajar itu sendiri.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar berhasil atau tidaknya pembelajaran itu tentu dilatar belakangi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri), yaitu kondisi jasmani dan rohani siswa. Yang termasuk faktor-faktor internal antara lain adalah: a) faktor fisiologis keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada siswa dalam keadaan belajarnya. b) faktor psikologis, yang termasuk dalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain seperti intelegensi, perhatian, minat, motivasi, dan bakat.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. Adapun yang termasuk faktor-faktor ini antara lain adalah: a.) Faktor sosial, yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Diantaranya faktor pendekatan belajar yaitu

upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran b.) faktor non sosial, yang meliputi keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tinggal keluarga, alat-alat dan sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor tersebut dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa di sekolah.¹¹

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar dapat dimaknai dengan kemampuan yang dimiliki siswa yang dapat di observasi, yaitu apa hasil yang didapatkan siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.¹²

Menurut Bisani Basuni Yusuf, terdapat lima indikator pembelajaran efektif, yaitu: pengelolaan pelaksanaan pembelajaran; proses komunikasi; respon dari peserta didik; kegiatan belajar; hasil Belajar. Dengan demikian, pembelajaran dikatakan efektif apabila semua indikator tersebut dalam kategori minimal baik. Jika salah satu dari indikator belum tergolong baik (ada yang belum mencapai 75%), maka belum dapat dikatakan efektif.¹³

Dalam sistem pendidikan nasional dirumuskan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun instruksional, yang menggunakan klasifikasi hasil belajar dari

¹¹Mardianto, 2014, *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h.49.

¹²Andi Prastowo, 2017, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, h. 162.

¹³ Bistari Basuni Yusuf, Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1 No. 2, 2018, hal. 16.

Benyamin S. Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

1. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan kemampuan ini untuk mengembangkan intelektualnya. Hasil belajar ini terdiri dari jenjang, yaitu:⁹

- a) Mengingat (C1), mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang sudah dipelajari. Pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau model.
- b) Memahami (C2), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari
- c) Menerapkan (C3), mencakup kemampuan menerapkan model dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru
- d) Menganalisa (C4), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik
- e) Mensistensis (C5) mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru

⁹ Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 51-52

f) Menilai (C6), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Melihat jenjang kognitif yang ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar kognitif siswa berbeda-beda, oleh sebab itu seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengenal karakter siswa. Sehingga guru dapat menentukan rencana, tujuan, dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan gerak, baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Hasil belajar ini memiliki jenjang, yaitu: a) meniru; b) manipulasi; c) ketepatan gerak; d) artikulasi.¹⁰

3. Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif ini memiliki lima jenjang yaitu: pengenalan, pemberian, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu perubahan dalam berbagai aspek dalam diri pembelajaran. Aspek ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu ukuran yang dapat memperlihatkan keberhasilan individu atau siswa dalam belajar. Selain itu, keberhasilan individu dalam belajar juga dapat dilihat dari kemampuan menjelaskan suatu objek yang dipelajari, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan gerak dan sikap yang dimiliki individu setelah melakukan

¹⁰ Nurmawati, 2016, *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media, h. 54

pembelajaran. untuk mencapai ini semua, maka seorang guru wajib memahami dan menguasai cara untuk mencapai hasil belajar tersebut dengan optimal.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang peneliti fokuskan pada satu ranah yaitu ranah kognitif, afektif yang berkaitan dengan hasil belajar tematik peserta didik berupa prestasi yang diperoleh peserta didik, sikap atau tanggapan peserta didik, serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan media

4. Matematika Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan-pecahan yang nilainya sama.¹⁴

Contoh :

Pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}$ merupakan pecahan senilai. Untuk menentukan pecahan senilai ini, kamu dapat mengalikan atau membagi pembilang dan penyebut pecahan dengan bilangan yang sama, kecuali nol.

Contoh:

Coba tentukan pecahan yang senilai dengan $\frac{3}{4}$ dan memiliki penyebut 16

Jawab :

Kamu dapat menuliskan persoalan tersebut sebagai berikut.

$$\frac{3}{4} = \frac{\dots}{16}$$

Oleh karena pecahan yang dicari memiliki penyebut 16, maka pembilang dan penyebut pecahan $\frac{3}{4}$ harus dikalikan dengan 4

¹⁴Drajat dan Janu Ismadi, 2008, *Math Stories: Kumpulan Rumus dan Cerita Matematika*, Bandung : PT. Mizan Bunaya Kreativa, h. 85-86.

$$\begin{array}{c}
 \xleftrightarrow{x4} \\
 \frac{3}{4} = \frac{3 \times 4}{16} = \frac{12}{16} \\
 \xleftrightarrow{x4}
 \end{array}$$

Menurut perspektif Islam, Delapan (8) bilangan pecahan yaitu $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{5}$ $\frac{1}{6}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{1}{10}$ dan $\frac{2}{3}$, yang sebagian besar terdapat didalam ayat-ayat yang berkaitan dengan pembagian harta warisan (surat an-nisa). Salah satu bilangan yang paling dulu disebut dalam al-qur'an bilangan pecahan berdasarkan urutan wahyu adalah bilangan $\frac{1}{2}$ (nisfu) yang disebut disurat al-muzzammil ayat 20 yang berhubungan dengan bangun .diseperdua malam untuk melaksanakan shalat.

Berikut ini terdapat dalam terjemahan Q.S An-Nisa ayat 12:¹⁵

Artinya : Dan bagimu (suami-suami) seperdua dari harta yang ditinggalkan oleh istri-istrimu, jika mereka tidak mempunyai anak. Jika istri-istrimu itu mempunyai anak, maka kamu mendapat seperempat dari harta yang ditinggalkannya sesudah dipenuhi wasiat yang mereka buat atau (dan) sesudah dibayar hutangnya. Para istri memperoleh seperempat harta yang kamu tinggalkan jika kamu tidak mempunyai anak. Jika kamu mempunyai anak, maka para istri memperoleh seperdelapan dari harta yang kamu tinggalkan sesudah dipenuhi wasiat yang kamu buat atau (dan) sesudah dibayar hutang-hutangmu. Jika seseorang mati, baik laki-laki maupun perempuan yang tidak meninggalkan ayah dan tidak meninggalkan anak, tetapi mempunyai seorang saudara laki-laki (seibu saja) atau seorang saudara perempuan (seibu saja), maka bagi masing-masing dari kedua jenis saudara itu seperenam harta. Tetapi jika saudara-saudara seibu itu lebih dari seorang, maka mereka bersekutu dalam yang sepertiga itu, sesudah dipenuhi wasiat yang dibuat olehnya atau sesudah dibayar hutangnya dengan tidak memberi mudharat (kepada ahli waris). (Allah menetapkan yang demikian itu sebagai) syari'at yang benar-benar dari Allah, dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Penyantun. (Q.S. An-Nisaa' : 12)

Terjemahan di atas bermaksud membahas mengenai pembagian harta warisan, pada terjemahan tersebut menyebut “seperdua”, “sepertiga”, “seperempat”, “seperenam”.

¹⁵Departemen Agama RI, 2007. *Op.Cit*

Yang mana di dalam Matematika ini sering sekali digunakan sebagai bilangan pecahan.

Berikut penjelasan dari terjemahan Q.S. Al-Muzzammil ayat 20.¹⁶

Artinya: Sesungguhnya Tuhanmu mengetahui bahwasanya kamu berdiri (sembahyang) kurang dari dua pertiga malam, atau seperdua malam atau sepertiganya dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersama kamu. Dan Allah menetapkan ukuran malam dan siang. Allah mengetahui bahwa kamu sekali-kali tidak dapat menentukan batas-batas waktu-waktu itu, maka Dia memberi keringanan kepadamu, karena itu bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran. Dia mengetahui bahwa akan ada di antara kamu orang-orang yang sakit dan orang-orang yang berjalan di muka bumi mencari sebagian karunia Allah; dan orang-orang yang lain lagi berperang di jalan Allah, maka bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran dan dirikanlah sembahyang, tunaikanlah zakat dan berikanlah pinjaman kepada Allah pinjaman yang baik. Dan kebaikan apa saja yang kamu perbuat untuk dirimu niscaya kamu memperoleh (balasan)nya di sisi Allah sebagai balasan yang paling baik dan yang paling besar pahalanya. Dan mohonlah ampunan kepada Allah; sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Q.S. Al-Muzzammil : 20)

Terjemahan di atas membahas mengenai pembagian malam, ayat diatas menyebutkan “dua pertiga malam”, “seperdua malam”, dan “sepertiga malam”, yang juga sering digunakan dalam pecahan matematika.

5. Media Kartu DOMAT (Domino Matematika)

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁷

¹⁶ Departemen Agama RI, 2007. *Op.Cit*

¹⁷ Azhar Arsyad, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h.3.

Fleming mengartikan media sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran¹⁸.

Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai. Schramm mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sadiman menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mengirim pesan terhadap penerima pesan agar merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

¹⁸Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*, Jakarta: Kencana, h. 62.

¹⁹Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, 2016, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 122.

b. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Di samping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam terjemahan hadits nabi, juga terdapat penjelasan mengenai media pembelajaran sebagai berikut:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari).

Dalam terjemahan hadits ini, Rasulullah Saw menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Rasulullah Saw menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan lewat visualisasi gambar ini, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya. Sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah

lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menjebak kapan ajal akan menjemputnya.²⁰

Hadits diatas menunjukkan tentang media gambar, Rasulullah menggambarkan bagaimana hakikatnya kehidupan manusia yang bisa terhindar dari musibah, namun tidak bisa menduga kematiannya.

c. Pengertian Kartu Domino

Kartu domino merupakan jenis media dua dimensi dan visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat. Domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda lubang/ tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai dengan 6. Saat ini permainan domino dapat juga menggunakan kertas dan tanda yang berbentuk bulat digunakan untuk menyatakan nilai dari kartu domino tersebut. Jumlah kartu domino keseluruhan adalah 28 kartu. Permainan domino umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih.²¹

Kartu domino adalah kartu permainan yang terdiri dua bagian yang memuat pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan. Cara memainkannya cukup sederhana yaitu dengan memasang bagian pertanyaan dengan jawaban yang cocok pada kartu domino lain.²² Permainan kartu domino sangat bagus untuk membantu merangsang aktifitas otak, karena hal itu memerlukan fokus, perhatian,

²⁰Abdul Haris Pito, 2018, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*, Jurnal Andragogi Vol.VI, No.2, h.108, Diakses pada 15 Januari 2020

²¹Hary Fernando, 2017, Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam permainan Domino, *Jurnal Institut Teknologi Bandung*, h. 1.

²²Susi Irmawati, Hadi Mulyono, Sadiman, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbasis Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran*, 2011, h. 2.

konsentrasi dan strategi. Setiap bermain kartu domino dapat membantu mendorong saraf untuk terus mengembangkan dan menumbuhkan sel-sel otak baru. Permainan domino juga dapat meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya.

Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino yaitu:²³

1. Kelebihan

- a) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Interaksi antar siswa lebih menonjol.
- d) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- e) Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
- f) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

2. Kekurangan

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino.
- c) Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

²³ Paul Ginnis, 2008, *Trik & Taktik Mengajar*, Jakarta, PT Indeks, h. 116

Setelah mengetahui kekurangan dari media ini, maka dapat diantisipasi dengan cara meyakinkan siswa agar tertib dalam belajar, dan menjelaskan terlebih dahulu tahap-tahap dalam prosesnya.

Menurut Tony Wagner 7 keterampilan pada permainan kartu domino adalah sebagai berikut:²⁴

- a. Kerjasama
- b. Berfikir kritis
- c. Kreatifitas dan imajinasi
- d. Kemampuan berkomunikasi
- e. Inisiatif
- f. Adaptasi dan ketangkasan
- g. Mengakses dan menganalisis informasi

dahulu tahap-tahap dalam prosesnya.

Dibawah ini adalah tahapan belajar dengan menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika) pada materi pecahan senilai.

Tabel 2. 1 Sintaks dan Tahapan Pembelajaran DOMAT

Langkah	Aspek	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.	siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa	Siswa menyimak informasi yang disampaikan guru.

²⁴Belinda S. Bell-Basca, *et al.*, 2000, *Using Domino and Relational Causality to Analyze Ecosystem*, Jurnal national Assosiation of Research Harvard University, Cambridge, h. 20.

Langkah 3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menginformasikan pengelompokan siswa	Siswa membentuk kelompok secara heterogen
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan untuk membagikan kartu kepada teman yang ada dikelompoknya masing-masing. • Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada diatas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakan “lewat”, begitu seterusnya • Guru menginstruksikan bahwa permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”. Pemain yang menghabiskan kartu pertama kali dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika tidak ada kartu pemain kartu yang habis, pemenangnya adalah pemain yang memegang kartu yang jumlah sedikit dari kartu yang dipegang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai permainan dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama rata pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan. • Siswa memainkan kartu dan dilanjutkan pada teman sebelah kanannya, jika tidak bisa menyambung kartu maka siswa harus mengatakan “lewat”, dan begitu seterusnya.

Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan	Siswa bersama-sama mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Langkah 6	Memberikan penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.	Siswa mendapat penghargaan

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang jenis penelitiannya hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini. Berikut ini merupakan hasil penelitian yang cukup relevan, yakni :

1. Penelitian Ainun Mardhiah dan Almukarramah tentang pengaruh media kartu yang dikombinasikan dengan model *kooperatif tipe stad* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas.²⁵
2. Penelitian I Putu Ade Andre Payadnya tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kartu domino terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA.²⁶
3. Penelitian Mohammad Faizal Amir dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana pengembangan domino pecahan berbasis *open ended* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD.²⁷

²⁵Ainun Mardhiah dan Almukarramah, 2016, Pengaruh media kartu yang dikombinasikan dengan model *kooperatif tipe stad* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas.

²⁶I Putu Ade Andre Payadnya, dkk., 2019, Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kartu domino terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA

²⁷Mohammad Faizal Amir dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, 2017, Pengembangan domino pecahan berbasis *open ended* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD

Tabel 2. 2 Penelitian yang relevan

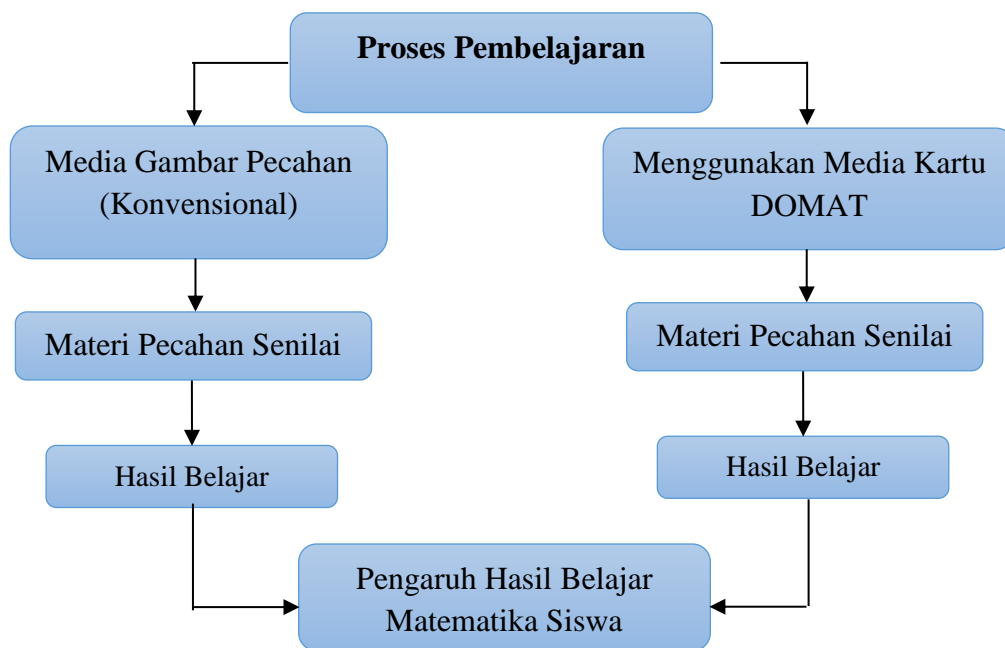
No	Nama/Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil
1	Ainun Mardhiah dan Almkarramah (2016)	Pengaruh media kartu yang dikombinasikan dengan model <i>kooperatif tipe stad</i> terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas	Rancangan penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas	Dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu yang dikombinasikan dengan model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asam-basa, peningkatannya terlihat dari hasil siklus I,II dan III yaitu 40%, 60% dan 90%.
2	I Putu Ade Andre Payadnya, dkk. (2019)	Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kartu domino terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA	Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (<i>quasi eksperimen</i>)	Hasil uji analisis t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh <i>hitung tabel t</i> $t > t_{table}$ yaitu $6,61 > 1,667$ untuk $dk = 70$. Maka H_0 ditolak dan diterima. Dengan kata lain prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media kartu domino lebih baik dari prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2018/2019.
3	Mohammad Faizal Amir dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana (2017)	Pengembangan domino pecahan berbasis <i>open ended</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD	Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Plomp	Kartu domica berbasis <i>open ended</i> hasil uji coba berkualitas baik karena telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan untuk melatih kreativitas siswa dalam aspek kefasihan, fleksibilitas, elaborasi, dan kebaharuan.

C. Kerangka Pikir

Secara umum kemampuan matematika siswa dan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika masih berada dalam tataran rendah. Untuk penguasaan siswa terhadap konsep dasar matematika guru diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan media dalam pembelajaran matematika yang cocok. Media ini haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat mengoptimalkan suasana belajar.

Salah satu media yang membawa alam pikiran siswa ke dalam pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif adalah Kartu DOMAT (Domino Matematika). Kartu domino ini memiliki manfaat untuk mengkonkritkan ide-ide abstrak, mengarahkan perhatian siswa pada satu titik fokus, menjadi alternatif dalam meningkatkan kreatifitas dan inovatif model pembelajaran matematika. Dengan media ini siswa tidak hanya mudah menguasai konsep dan materi pelajaran namun juga tidak cepat lupa dengan apa yang telah diperolehnya tersebut. Media ini pula tepat diterapkan dalam mengajarkan konsep pecahan senilai pada matematika dan diharapkan memiliki pengaruh pada hasil belajar matematiks.

Dengan kata lain proses belajar matematika dengan menggunakan Kartu DOMAT (Domino Matematika) lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa menggunakan Kartu DOMAT (Domino Matematika).



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Salim, dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang kita hadapi.²⁸ Selain itu hipotesis juga dapat diartikan dengan jawaban sementara yang kebenarannya perlu diuji secara empiris. Hipotesis disusun sebelum penelitian dilaksanakan, sebab hipotesis akan memberikan petunjuk pada tahap pengumpulan, analisa dan interpretasi data.²⁹ Dengan menyusun hipotesis, peneliti akan lebih mudah menjalankan atau melakukan penelitiannya.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

H_a : Terdapat pengaruh media Kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

²⁸Salim, 2018, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h. 98.

²⁹Syahrum dan salim, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h. 100.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel terkait.³⁰ Dalam desain ini dipilih secara *Simple Random Sampling* dengan menggunakan dua kelas.

Dua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda kemudian dibandingkan.³¹

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

	Media Pembelajaran	Pembelajaran dengan Media Kartu DOMAT (Domino Matematika)	Pembelajaran Konvensional dengan Media gambar pecahan
Hasil Belajar		(X ₁)	(X ₂)
Hasil Belajar Matematika (Y)		(X ₁ Y)	(X ₂ Y)

Keterangan:

X₁Y = Hasil belajar yang diajarkan dengan media Kartu DOMAT (Domino Matematika)

³⁰ Masganti Sitorus, 2011, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan: IAIN Press, h. 118

³¹ Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, h. 114

X_2Y = Hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dengan media gambar pecahan

Berdasarkan tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa sampel dibedakan menjadi dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada awal pelajaran, kedua kelompok tersebut diberikan soal *pre-test* yang sama dan pada materi yang sama. *Pre-test* disini berfungsi sebagai tolak ukur, sejauh mana pemahaman dan persiapan awal terhadap materi yang akan disampaikan.

Kemudian, proses pembelajaran dimulai dengan menerapkan perlakuan (permainan Kartu Domino). Untuk kelompok eksperimen, sistem pembelajaran menggunakan permainan Kartu DOMAT (Domino Matematika) sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab, tugas.

Sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka guru memberikan soal *posttest* yang sama pada masing-masing kelompok. Soal *posttest* tersebut sama dengan soal *pretest*. Hal itu dilakukan dengan harapan pengetahuan awal dalam menjawab soal-soal *pretest* yang belum dimengerti oleh siswa dapat dipahami selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya siswa-siswi dapat menjawab soal-soal *posttest* yang mirip dengan *pretest* tersebut. Hasil *posttest* inilah yang secara umum disebut sebagai hasil belajar peserta didik dalam menjawab pertanyaan.

Peningkatan hasil test dari masing-masing kelas dibandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga antara peningkatan hasil tes antara kelompok kontrol dan eksperimen. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut yang menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 2 Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
V-A	36 Siswa
V-B	37 Siswa
V-C	35 Siswa
Jumlah	108 Siswa

Sumber: Tata Usaha MIS Parmiyatu Wassa'adah

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dijelaskan bahwa Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah yang berjumlah 108 Siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel terjadi bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Suharsimi Arikunto Mengemukakan bahwa apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya. Namun, apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15%, 20-

³² Jemmy Rumengan, 2012, *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*, Batam: Uniba Press, h. 45

25% atau lebih.³³ Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *Simple Random Sampling* karena pengumpulan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Berdasarkan pendapat di atas, pada penelitian ini populasi jumlahnya 108 siswa, maka sampel diambil 25% dari 108 siswa yaitu 27. Selanjutnya yang menjadi sampel dalam penelitian dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini :

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

NO	Perlakuan Mengajar	Jumlah
1	Eksperimen	14 Siswa
2	Kontrol	13 Siswa
Jumlah		27 Siswa

Berdasarkan tabel 3.3 dapat dijelaskan bahwa yang menjadi sampel dalam penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 14 siswa dan kelompok kontrol yang berjumlah 13 siswa, sehingga dalam penelitian ini sampel berjumlah 27 siswa.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap penggunaan istilah pada penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional pada variabel penelitian sebagai berikut:

³³Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, h. 132.

Tabel 3. 4 Definisi Operasional

No.	Ahli	Jenis	Uraian
1	Susi Irmati	DOMAT (Domino Matematika)	Kartu domino adalah kartu permainan yang terdiri dua bagian yang memuat pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan. Cara memainkannya cukup sederhana yaitu dengan memasang bagian pertanyaan dengan jawaban yang cocok pada kartu domino lain. ³⁴
2	Ahmad Sabri	Hasil Belajar	Hasil belajar adalah Perubahan yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, apresiasi (penerima atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan, atau perbuatannya. ³⁵
3	Drajat dan Janu Ismadi	Materi Pecahan Senilai	Pecahan senilai adalah pecahan-pecahan yang nilainya sama. ³⁶

Berdasarkan tabel 3.4 memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan diteliti, diperlukan batasan pengertian guna menjelaskan dan membatasi makna terhadap istilah-istilah yang terkait dengan penelitian ini.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian menjadi hal yang sangat penting. Karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa

³⁴Susi Irmawati, dkk. *Op.cit*, h. 2.

³⁵ Ahmad Sabri, *Op.cit*, h. 34.

³⁶Drajat dan Janu Ismadi, *Op.cit*, h. 85-86.

pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standard data yang ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Instrumen Tes

Tes merupakan instrument atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja (performance) seseorang.³⁷ Instrument penelitian sebagai alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes yang digunakan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal dengan empat pilihan jawaban. Satu jawaban yang benar sedangkan tiga lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Matematika siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

1. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument itu dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.³⁸ Untuk menguji validitas tes dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20* dengan kriteria pengujian validitas adalah setiap instrumen soal dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} > r \text{ table}$.

2. Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam angket penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut :³⁹

³⁷ Husain Usman Poernomo, h.62.

³⁸ Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metode)*, Bandung: Alfabeta, h.168.

³⁹ V. Wiratna Sujarweni, 2014, *SPSS untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, h.193.

1. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliable atau konsisten.
2. Sementara, jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliable atau tidak konsisten.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau yang terlalu sulit. Hasil penelitian indeks kesukaran soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00-0,30	Terlalu sukar
0,30-0,70	Cukup
0,70-1,00	Mudah

Berdasarkan tabel 3.5 presentasi 0,00 – 0,30 termasuk interpretasi terlalu sukar, 0,30-0,70 termasuk interpretasi cukup, 0,70-1,00 termasuk interpretasi mudah.

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda soal, terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor tertinggi sebagai kelompok atas dan 50% skor terendah sebagai kelompok bawah.⁴⁰

Tabel 3. 6 Indeks Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik Sekali
5	Minus (-)	Tidak Baik

⁴⁰ Nurmawati, (2014), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Ciptapustaka Media h. 121-123.

Berdasarkan tabel 3.6 dapat dijelaskan bahwa indeks 0,00-0,19 termasuk klasifikasi jelek, 0,20-0,39 termasuk klasifikasi cukup, 0,40-0,69 termasuk klasifikasi baik, 0,70-1,00 termasuk klasifikasi baik sekali, dan nilai minus (-) termasuk klasifikasi tidak baik.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru data pemberian perlakuan dengan menggunakan 3 observer selain peneliti terdapat 2 observer lainnya yang akan mengamati perilaku siswa dan guru yang diamati adalah ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika).

Tabel 3. 7 Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Menyampaikan aturan dan langkah-langkah mengenai proses pembelajaran menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika)			
3	Menyampaikan masalah secara menarik			
4	Menjelaskan tugas yang akan diselesaikan kelompok			
5	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok			
6	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok			
7	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok			
8	Memberikan tanggapan terhadap hasil pembelajaran			
9	Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran			

Berdasarkan tabel 3.7 dapat dijelaskan bahwa terdapat 9 poin yang harus akan diisi oleh observer yang mengamati pembelajaran pada saat penelitian berlangsung.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto terkait sekolah MIS Parmiyatu Wassa'adah Kecamatan Percut Sei Tuan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis terhadap data penelitian bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Hipotesis yang dirumuskan akan di analisis dengan menggunakan uji *Mann-Withney*. Akan tetapi sebelum dilakukan hipotesis penelitian maka terlebih dahulu akan dilakukan uji prasarat analisis data menggunakan uji normalitas yaitu uji *Shapiro-Wilk* dan uji *Wilcoxon*. dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Versi 20* dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang bertujuan untuk mengetahui keselarasan atau kesesuaian data dengan berdistribusi normal atau tidak. Tarif signifikansi uji adalah $\alpha=0,05$. Kriterianya jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ maka berdistribusi normal. Tetapi jika hasil yang diperoleh $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Wilcoxon

Wilcoxon digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh dua variabel. Sampel yang diuji adalah hasil belajar *pretest* dan *posttest*.). Jika hasil pengujian $< \alpha (0,05)$. maka terdapat pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest*, sebaliknya jika

hasil pengujian $> \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest*.

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Mann-Withney* dengan bantuan *IBM SPSS Versi 20* dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

H_a : Terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan nya adalah sebagai berikut :

1. Tahap awal (perencanaan)

Adapun yang menjadi hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah :

- a. Membuat jadwal penelitian
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan tes

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menentukan sampel sebanyak dua kelas yang kemudian di kelompokkan menjadi dua bagian. Yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Memberikan *pre-test* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal sampel. Tes ini dilakukan sebelum adanya perlakuan dari peneliti.
- c. Melakukan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika) sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- d. Memberikan *post-test* kepada kedua kelas untuk melihat kondisi akhir sampel. Tes ini dilakukan setelah peneliti memberikan perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan validator ahli Ibu Fibri Rakhmawati, S.Si, M.Si. selaku Dosen Matematika Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dan Ibu Khadijah Harahap, S.Pd. selaku Guru Kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah. Berdasarkan soal yang telah didesain oleh peneliti terdapat 20 soal dan seluruhnya dinyatakan valid dan diterima oleh validator ahli. Kemudian validitas dilakukan kepada siswa kelas Siswa kelas VI MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan dipilih sebagai validator untuk memvalidkan tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai. Pemilihan kelas VI karena dianggap siswa kelas VI sudah mempelajari materi tersebut. Siswa diberikan soal yang berjumlah 20 soal yang telah di validkan oleh validator ahli kepada 25 orang responden.

Hasil analisis perhitungan validitas tes siswa dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (Lampiran 4) dengan kriteria pengujian validitas adalah setiap instrumen soal dikatakan valid apabila r hitung $>$ r table. Dari 20 soal pilihan berganda dapat diperoleh hasil akhir dari uji validitas seperti tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validitas Soal

BENTUK INSTRUMEN	ITEM SOAL	VALID	TIDAK VALID
Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 20	2, 6, 10, 14, 17, 18, 19

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa hasil analisis hasil uji coba instrumen soal diperoleh data bahwa terdapat 13 soal yang dinyatakan valid dan 7 soal yang dinyatakan tidak valid. Dari 13 soal yang dinyatakan valid dipilih 10 soal dinyatakan valid untuk digunakan sebagai tes hasil belajar Matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Selanjutnya, dilakukan pengujian reliabilitas instrument seperti menguji validitas, peneliti menggunakan hasil nilai yang diperoleh dari hasil belajar siswa di kelas uji coba, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20*. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Bentuk Instrumen	Koefisien Reliabilitas (α)	Kategori
Pilihan Ganda	0,878	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (Lampiran 5) diperoleh hasil 0,878 menggunakan teknik alpha yang dikembangkan oleh George dan Mallery maka termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengetahui soal yang diujikan termasuk ke dalam kategori soal yang tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah. Dari tabel perhitungan tingkat kesukaran soal (Lampiran 6) dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20* maka diperoleh hasil terdapat 14 soal dengan kategori mudah, 10 soal dengan kategori sedang, dan 1 soal dengan kategori sulit.

4. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu butir item soal dan hasil belajar untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dari tabel perhitungan daya pembeda soal dengan menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (Lampiran 7) maka diperoleh hasil terdapat 14 soal dengan kategori baik, 11 soal dengan kategori baik sekali, dan 1 soal dengan kategori cukup.

5. Data Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar dalam penelitian ini adalah data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan jumlah soal 10. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui hasil *pretest*, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media Kartu DOMAT (Domino Matematika).

Penerapan media pembelajaran ini dilakukan dengan tahap persiapan, dimana guru membawa RPP dan media berupa kartu domino matematika materi pecahan senilai dan memberikan apersepsi dan motivasi belajar siswa sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru membagi siswa menjadi 7 orang dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Setelah siswa

mendapatkan teman kelompoknya, siswa diminta untuk mengamatinya dan mendiskusikan permainan kartu domino matematika yang dibawa oleh guru. Setelah siswa mampu menemukan dan menyusun kartu sampai permainan selesai kemudian guru meminta siswa membuat contoh pecahan yang senilai. Setelah proses belajar mengajar selesai guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan pembelajaran berdasarkan apa yang diketahui. Pada pertemuan terakhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan sebanyak 10 soal dengan skala 100.

Untuk kelas kontrol siswa juga diberikan *pretest* sebanyak 10 soal dengan skala 100. Lalu siswa diberikan materi pembelajaran yang sama dengan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran siswa juga diberikan tes sebanyak 10 soal dengan skala 100.

6. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

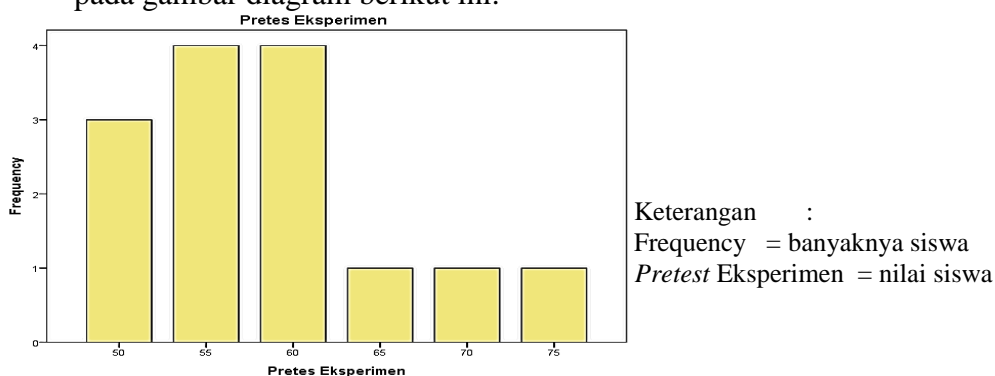
a. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Tes uji kemampuan awal (*pretest*) di kelas eksperimen yaitu di kelas V MIS Parrmiyatu Wass'adah Percut Sei Tuan di berikan pada awal pelaksanaan penelitian. Pemberian (*pretest*) dilakukan sebelum adanya tindakan atau perlakuan yang diberikan, hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai. Hasil data *pretest* kelas eksperimen ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistics <i>Pretest</i> Eksperimen		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		58.57
Median		57.50
Mode		55 ^a
Std. Deviation		7.449
Variance		55.495
Range		25
Minimum		50
Maximum		75
Sum		820

Tabel 4.3 dari data *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 14 orang siswa diperoleh nilai rata-rata yaitu 58,57 dengan standar deviasi yaitu 7,449 pada (lampiran 10). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.

**Gambar 4. 1 Hasil *Pretest* kelas eksperimen**

Pada gambar 4.1 dapat dijelaskan bahwa hasil *Pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa 3 siswa mendapatkan nilai 50, 4 siswa yang mendapatkan nilai 55, 4 siswa yang mendapatkan nilai 60, masing-masing 1 siswa mendapatkan nilai 65 70 dan 75.

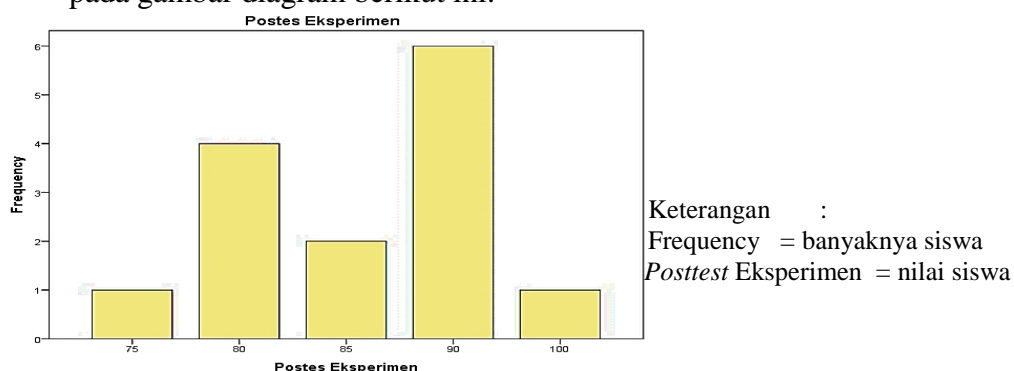
b. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan yakni dengan menerapkan Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) kemudian kelas V diberikan *posttest* dengan soal yang sama. Hasil yang diperoleh ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics		
<i>Posttest</i> Eksperimen		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		86.07
Median		87.50
Mode		90
Std. Deviation		6.557
Variance		42.995
Range		25
Minimum		75
Maximum		100
Sum		1205

Tabel 4.4 dari data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 14 orang siswa diperoleh nilai rata-rata yaitu 86,7 dengan standar deviasi yaitu 6,557 pada (lampiran 10). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 4. 2 Hasil *Posttest* kelas eksperimen

Pada gambar 4.2 dapat dijelaskan bahwa hasil *Posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa 1 siswa mendapatkan nilai 75, 4 siswa yang mendapatkan nilai 80, 2 siswa yang mendapatkan nilai 85, 6 siswa mendapatkan nilai 90 dan 1 siswa mendapatkan nilai 100.

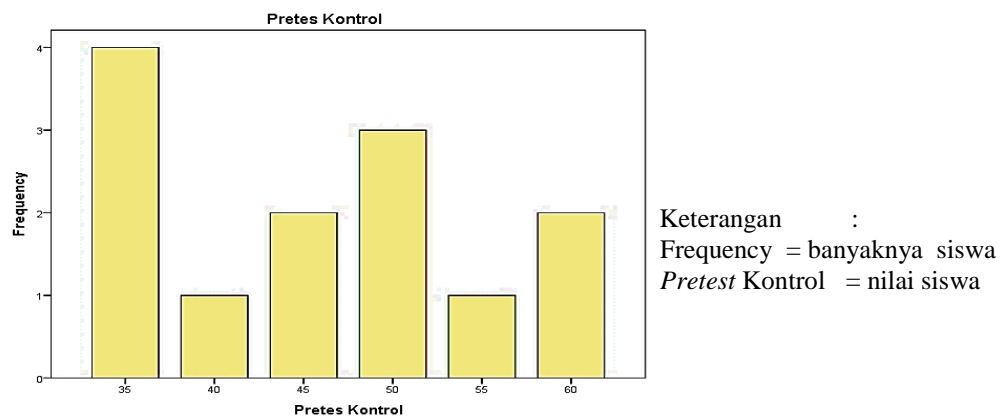
c. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Tes uji kemampuan awal (*pretest*) di kelas V MIS Parmiyatu Wass'adah Percut Sei Tuan di berikan pada awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai. Hasil data *pretest* kelas kontrol ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Statistics		
<i>Pretest</i> Kontrol		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		45.77
Median		45.00
Mode		35
Std. Deviation		9.320
Variance		86.859
Range		25
Minimum		35
Maximum		60
Sum		595

Tabel 4.5 dari data *pretest* kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 13 orang siswa diperoleh nilai rata-rata yaitu 45,77 dengan standar deviasi yaitu 9,320 pada (lampiran 11). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 4. 3 Hasil *Pretest* kelas kontrol

Pada gambar 4.3 dapat dijelaskan bahwa hasil *Pretest* kelas kontrol menunjukkan bahwa 4 siswa mendapatkan nilai 35, 1 siswa yang mendapatkan nilai 40, 2 siswa yang mendapatkan nilai 45, 3 siswa mendapatkan nilai 50, 1 siswa mendapatkan nilai 55, dan 2 siswa mendapatkan nilai 60.

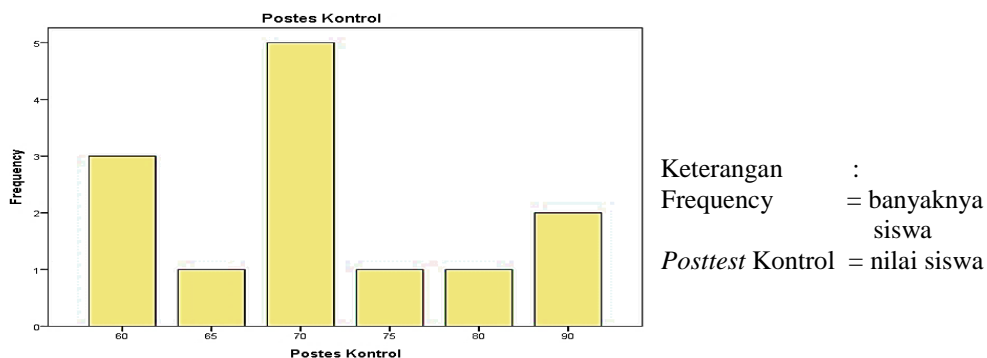
d. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Setelah kelas kontrol diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, kemudian diberikan *posttest* dengan soal yang sama materi pecahan senilai. Hasil yang diperoleh ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Statistics		
Pos test Kontrol		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		71.54
Median		70.00
Mode		70
Std. Deviation		10.080
Variance		101.60
Range		3
Minimum		30
Maximum		60
Sum		930

Tabel 4.6 dari data *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 13 orang siswa diperoleh nilai rata-rata yaitu 71,54 dengan standar deviasi yaitu 10,080 pada (lampiran 11). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 4. 4 Hasil *Posttest* kelas kontrol

Pada gambar 4.4 dapat dijelaskan bahwa hasil *Posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa 3 siswa mendapatkan nilai 60, 1 siswa yang mendapatkan nilai 65, 5 siswa yang mendapatkan nilai 70, 1 siswa mendapatkan nilai 75, 1 siswa mendapatkan nilai 80, dan 2 siswa mendapatkan nilai 90.

e. Perbandingan Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan data nilai hasil belajar pada mata pelajaran Matematika, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perbandingan data nilai terdiri dari rekapitulasi data nilai yang didapati dari kegiatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terhadap tes materi pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika. Berikut rekapitulasi data hasil belajar Matematika kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. 7 Perbandingan Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	Valid	14	14	13	13
	Missing	0	0	0	0
Mean		58.57	86.07	45.77	70.77
Median		57.50	87.50	45.00	70.00
Mode		55 ^a	90	35	60
Std. Deviation		7.449	6.557	9.320	11.152
Variance		55.495	42.995	86.859	124.359
Range		25	25	25	30
Minimum		50	75	35	60
Maximum		75	100	60	90
Sum		820	1205	595	920

Berdasarkan tabel 4.7 hasil *pretest* dan *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* yaitu 58,57 sedangkan kelas kontrol pada *pretest* yaitu 45,77. Pada hasil *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 86,07 sedangkan hasil *posttest* nilai rata kelas kontrol yaitu 70,77. Dari hasil perbandingan data ini menunjukkan bahwa hasil nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil nilai di kelas kontrol baik dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*.

1. Hasil Uji Normalitas

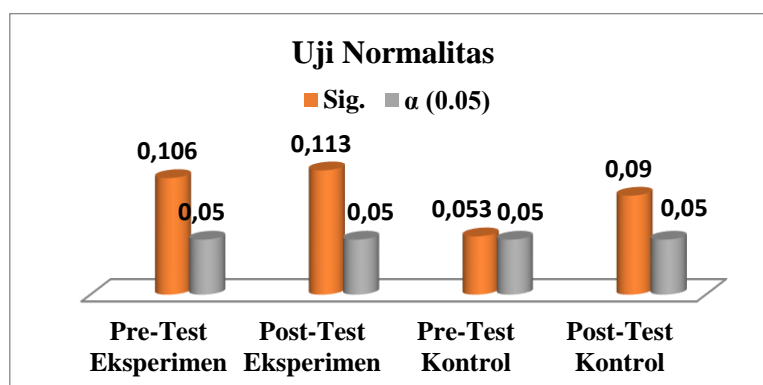
Untuk hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dihitung menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (lampiran 12) sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE TEST EKSPERIMEN	.210	14	.096	.898	14	.106
POST TEST EKSPERIMEN	.225	14	.052	.900	14	.113
POST TEST KONTROL	.253	13	.023	.871	13	.053
PRE TEST KONTROL	.184	13	.200	.890	13	.090

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.8 perbandingan hasil uji normalitas di atas, terlihat bahwa hasil yang didapati dari kegiatan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu berdistribusi normal. Ini terlihat dari nilai Sig., pada Uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai $\text{Sign.} > \alpha (0,05)$, maka hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan sampel dari kedua kelas yaitu eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.



Gambar 4. 5 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 4.5 diatas menunjukkan bahwa tabung berwarna abu-abu berupa nilai $\alpha = 0,05$ dan tabung berwarna oranye berupa hasil nilai signifikansi. Nilai pada tabung oranye lebih besar daripada nilai pada tabung abu-abu, hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $>$ dari $\alpha (0,05)$.

2. Uji Wilcoxon

Hasil uji *wilcoxon* data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dihitung menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (lampiran 13). Jika hasil pengujian $< \alpha (0,05)$. maka terdapat pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest*, sebaliknya jika hasil pengujian $> \alpha (0,05)$ maka tidak terdapat pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil penghitungan uji *wilcoxon* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-3.306 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.9 penghitungan uji wilcoxon diperoleh nilai Asymp Sig 0,001 Dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05 maka Asym Sig < taraf signifikan atau $0,001 < 0,05$. maka terdapat pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar matematika menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika).

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dari data hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan *posttest* siswa kelas kontrol dihitung menggunakan *IBM SPSS Versi 20* (Lampiran 14) dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

H_a : Terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai.

Hasil uji hipotesis *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut

Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney

Test Statistics^a

	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	23.500
Wilcoxon W	114.500
Z	-3.343
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Dari tabel 4.10 tersebut, diperoleh bahwa Z_{hitung} sebesar -3,346 dengan nilai Sig.0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan ini diuraikan deskripsi dan interpretasi data hasil penelitian. Penelitian ini bertitik tolak dari pertanyaan apakah terdapat pengaruh media kartu DOMAT (Domino Matematika) pada mata pelajaran matematika, bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa MIS Percut Sei Tuan.

Pada saat observasi awal Senin 17 Februari 2020 peneliti melihat hasil ulangan bulanan di buku Nilai guru, terlihat bahwa nilai ulangan matematika tergolong rendah, ketika disurvei ternyata siswa menjawab tidak suka dengan pelajarannya. Dan pada observasi peneliti menentukan sampel yang akan dijadikan penelitian untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka sampel yang diambil 25% dari 108 siswa yaitu menjadi 27 siswa yang dibagi 14 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 13 sebagai kelompok kontrol.

Kemudian pada hari Kamis 20 Februari 2020 peneliti memberikan *pretest* kepada siswa, dan hasil yang diperoleh nilai rata-rata 45,77 pada kelas kontrol dan 58,57 pada kelas eksperimen. Pada hari Senin 24 Februari 2020 penelitian dilakukan di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional, dan pada hari Kamis 27 Februari 2020 penelitian dilakukan di kelas eksperimen,

pembelajaran dilakukan menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika). Dan pada hari Senin 02 Maret 2020 peneliti memberikan posttest kepada siswa. Kemudian setelah diberi perlakuan peningkatan hasil belajar siswa ini terlihat dari nilai hasil *posttest* oleh siswa kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata tes 86,07 lebih baik daripada siswa kelompok kontrol dengan nilai rata-rata 70,77.

Berdasarkan rata-rata *posttest* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa di MIS Percut Sei Tuan.

Berdasarkan penelitian tersebut, terlihat perbedaan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen pembelajaran dilengkapi dengan menggunakan media berupa kartu DOMAT, sedangkan di kelompok kontrol tidak menggunakan media. Sehingga pada kelompok eksperimen siswa lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol.

Pada kelompok kontrol siswa hanya diberikan pemahaman mengenai materi pecahan senilai kemudian melakukan tanya jawab seputar materi dan siswa menjawab soal untuk mengasah pemahamannya. Sementara pada kelompok eksperimen siswa diberikan pemahaman mengenai materi pecahan senilai

kemudian siswa dibagi menjadi dua kelompok dan diberikan tugas untuk menyelesaikan permainan dengan menggunakan media Kartu DOMAT, setelah itu siswa yang menjadi pemenang akan diberikan *reward* sebagai penghargaan atas usahanya, dan terakhir semua siswa menjawab soal mengenai materi.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu diantaranya media, sumber belajar, waktu belajar yang digunakan siswa, minat dan intelegensi yang dimiliki siswa. Menurut hasil pengamatan siswa lebih senang dan tidak terasa mudah bosan dengan konsep belajar yang diajarkan dengan menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu DOMAT (Domino Matematika) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh pada penggunaan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan yang diajarkan dengan menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika) dilihat dari perolehan nilai *pretest* 58,57 dan nilai *posttest* 86,07 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 27,50. Sedangkan hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika) memperoleh nilai *pretest* 45,77 dan nilai *posttest* 70,77 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 25,00.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu DOMAT (Domino Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai. nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,001 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan kartu domino matematika ini dapat dicobakan untuk materi lain seperti operasi hitung, trigonometri, dan lain sebagainya.
2. Penggunaan kartu Domino Matematika ini juga diterapkan pada mata pelajaran yang lain.
3. Demikian juga domino matematika ini kemungkinan besar dapat juga dikembangkan dalam media elektronik, misalnya dalam bentuk game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Mohammad Faizal dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. 2017. *Pengembangan domino pecahan berbasis open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bell-Basca, Belinda S. et all. 2000. *Using Domino and Relational Causality to Analyze Ecosystem*. Jurnal national Assosiation of Research Harvard University. Cambridge.
- Departemen Agama RI. 2007. *Mushaf Al-Qur'an Terjemahan*. Bandung: CV.Insan Kamil.
- Drajat dan Janu Ismadi, 2008. *Math Stories:Kumpulan Rumus dan Cerita Matematika*, Bandung : PT. Mizan Bunaya Kreativa.
- Fernando, Hary. 2017. *Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam permainan Domino*. Jurnal Institut Teknologi Bandung.
- Ghoffar, M. Abdul & Abu Ihsan al-Atsari. 2005. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Ginnis, Paul 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Ignacio, N. G. Nieto. L. J. B. and Barona, E. G. 2006. *The affective domain in mathematics learning*, International Electronic Journal Mathematics Education. 1
- Irmawati, Susi. Dkk. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Toghether (NHT) Berbasis Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Hitung Campuran*.
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: CitaPustaka Media Perintis.
- Mardhiah, Ainun dan Almurrahmah. 2016. *Pengaruh media kartu yang dikombinasikan dengan model kooperatif tipe stad terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas*. Volume IV. No. 2. Serambi Akademica.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan: Landasan Untuk mengembangkan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Payadnya, I Putu Ade Andre. dkk. 2019. *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kartu domino terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Pito, Abdul Haris. 2018. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*, Jurnal Andragogi Vol.VI, No.2.
- Poernomo, Husain Usman.1996.*Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumengan, Jemmy. 2012. *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*. Batam: Uniba Press.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Yogyakarta: PT Ciputat Press.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.RajaGrasindo Persada.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan*Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sapta, Andy dan Ri Fazqi Marchi. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Teams Games Tournaments berbantuan Domino Trigonometri*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol.1, No.2.
- Sitorus, Masganti. 2011, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan: IAIN Press.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metode)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrum dan salim. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media. Usnan, Muhammad. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- V. Wiratna Sujarweni, V.W. 2014. *SPSS untuk Penelitian*.,Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Yusuf, Bistari Basuni. 2018. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1 No. 2.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MIS PARMİYATU WASSA' ADAH
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : 5/ Genap
Pelajaran : Pecahan
Sub Pelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi waktu : 2x35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	3.1.1. Memahami arti dari pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret. 3.1.2. Menjelaskan yang termasuk pecahan senilai 3.1.3. Membandingkan pecahan-pecahan senilai
4.1. Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	4.1.1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.

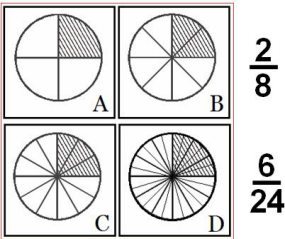
C. TUJUAN

1. Siswa mampu memahami arti pecahan senilai dan mengetahui nilai-nilai pecahan
2. Siswa mampu menjelaskan yang termasuk pecahan senilai
3. Siswa mampu mengetahui pecahan mana saja yang senilai
4. Siswa mampu mengurutkan pecahan yang senilai dengan pecahan tersebut
5. Siswa mampu menyelesaikan masalah pecahan senilai

D. MATERI

1. Mengurutkan Pecahan
2. Membandingkan Pecahan Senilai

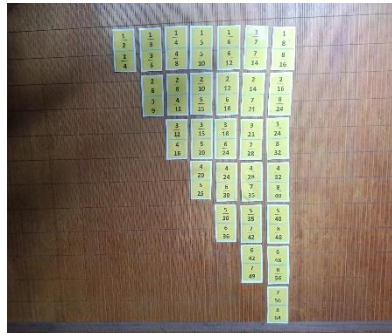
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum belajar 2. Melakukan pengecekan kehadiran siswa. 3. Guru memberi motivasi dan kegiatan <i>ice breaking</i> untuk menambah konsentrasi siswa 4. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 5. Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan cara menyelesaikan masalah terkait. <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan 2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami tentang pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang pecahan senilai dan mengurutkan pecahan dengan media kartu DOMAT (Domino Matematika) 2. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5-7 orang. 3. Guru mengawasi jalannya permainan. 	65 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa. 5. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil permainan kartu DOMAT (Domino Matematika) tentang penyelesaian pecahan senilai dan mengurutkan pecahan dengan bimbingan guru. 6. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal latihan menghitung pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu 3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergantian <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang penyelesaian pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 2. Siswa menyampaikan manfaat belajar pecahan dengan permainan Kartu DOMAT (Domino Matematika) yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. <p><i>(Communication)</i></p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi serta <i>reward</i> kepada peserta didik. 3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak 4. Salam dan do'a penutup. 	15 menit

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

a. Media : DOMAT



- b. Alat : Kertas yang sudah dilaminating, Gunting
 c. Sumber Belajar : Tim Bina Matematika. 2016. *Senang Belajar Matematika 5 SD Kelas VI*. Bogor: Yudhistira.

F. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
 b. Penilaian Pengetahuan : Tes
 c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
4					
5					

b. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor Maksimal : 100

Penilaian (penskoran) : $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

1) Penilaian Diskusi

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Keterampilan Berpikir	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai dan dapat menyelesaikan masalah. ()	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai, namun tidak dapat menyelesaikan masalah. ()	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan tidak sesuai sehingga tidak dapat menyelesaikan masalah. ()	Rencana yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan. Tidak ada strategi yang digunakan. ()
Pengetahuan dan Pemahaman	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun semua pecahan-pecahan yang senilai dengan baik dan benar. ()	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun mendekati semua pecahan-pecahan yang senilai dengan baik dan benar. ()	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun pecahan-pecahan yang senilai dengan baik tetapi kurang tepat. ()	Pemahaman yang ditunjukkan saat menentukan dan menyusun pecahan-pecahan senilai tidak sesuai dengan konsep. ()
Komunikasi	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis, sistematis, dan menggunakan kalimat matematika dengan benar. ()	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis dan menggunakan kalimat matematika dengan benar, namun kurang sistematis. ()	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis, namun kurang sistematis atau menggunakan kalimat matematika yang tidak tepat. ()	Masih membutuhkan bimbingan saat mengomunikasikan hasil. ()

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui
Wali Kelas VA

Mahasiswa PGMI

Khadijah Harahap, S.Pd.

Nur Azizah

NIP. -

NIM. 0306162157

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : MIS PARMİYATU WASSA' ADAH
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : 5/ Genap
Pelajaran : Pecahan
Sub Pelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi waktu : 2x35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	3.1.1. Memahami arti dari pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret. 3.1.2. Menjelaskan yang termasuk pecahan senilai 3.1.3. Membandingkan pecahan-pecahan senilai
4.1. Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	4.1.1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.

C. TUJUAN

6. Siswa mampu memahami arti pecahan senilai dan mengetahui nilai-nilai pecahan
7. Siswa mampu menjelaskan yang termasuk pecahan senilai
8. Siswa mampu mengetahui pecahan mana saja yang senilai
9. Siswa mampu mengurutkan pecahan yang senilai dengan pecahan tersebut
10. Siswa mampu menyelesaikan masalah pecahan senilai

D. MATERI

3. Mengurutkan Pecahan
4. Membandingkan Pecahan Senilai

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum belajar 2. Melakukan pengecekan kehadiran siswa. 3. Guru memberi motivasi dan kegiatan <i>ice breaking</i> untuk menambah konsentrasi siswa 4. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. <div style="text-align: center;"> <p style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> $\frac{1}{4}$ A B $\frac{2}{8}$ </p> <p style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> $\frac{3}{12}$ C D $\frac{6}{24}$ </p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan cara menyelesaikan masalah terkait. <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan 2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami tentang pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang penyelesaian pecahan campuran. 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang penyelesaian pecahan senilai dengan bimbingan guru. 3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa. 4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang penyelesaian pecahan senilai. (<i>Creativity and Innovation</i>) <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal latihan menghitung pecahan senilai dan mengurutkan pecahan. 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan tersebut secara individu 	65 menit

	<p>3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergantian</p> <p>E. Mengkomunikasikan</p> <p>1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang penyelesaian pecahan senilai dan mengurutkan pecahan.</p> <p>2. Siswa menyampaikan manfaat belajar pecahan yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. (<i>Communication</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari penyelesaian pecahan senilai dan mengurutkan pecahan.</p> <p>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa kepada peserta didik.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak</p> <p>4. Salam dan do'a penutup.</p>	15 menit

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Tim Bina Matematika. 2016. *Senang Belajar Matematika 5 SD Kelas VI*. Bogor: Yudhistira.

G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
b. Penilaian Pengetahuan : Tes Portofolio

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
4					
5					

b. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor Maksimal : 100

Penilaian (penskoran) : $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2) Penilaian Diskusi

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Keterampilan Berpikir	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai dan dapat menyelesaikan masalah. ()	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan sesuai, namun tidak dapat menyelesaikan masalah. ()	Membuat rencana dan melaksanakannya untuk menemukan masalah. Strategi yang digunakan tidak sesuai sehingga tidak dapat menyelesaikan masalah. ()	Rencana yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan. Tidak ada strategi yang digunakan. ()
Pengetahuan dan Pemahaman	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun semua pecahan-pecahan yang senilai dengan baik dan benar. ()	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun mendekati semua pecahan-pecahan yang senilai dengan baik dan benar. ()	Pemahaman ditunjukkan saat menentukan dan menyusun pecahan-pecahan yang senilai dengan baik tetapi kurang tepat. ()	Pemahaman yang ditunjukkan saat menentukan dan menyusun pecahan-pecahan senilai tidak sesuai dengan konsep. ()
Komunikasi	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis, sistematis, dan menggunakan kalimat matematika dengan benar. ()	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis dan menggunakan kalimat matematika dengan benar, namun kurang sistematis. ()	Mengomunikasikan hasil pekerjaan dengan logis, namun kurang sistematis atau menggunakan kalimat matematika yang tidak tepat. ()	Masih membutuhkan bimbingan saat mengomunikasikan hasil. ()

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui
Wali Kelas VB

Mahasiswa

Khadijah Harahap, S.Pd.
NIP.

Nur Azizah
NIM. 0306162157

Lampiran 3

SOAL VALIDITAS DAN KUNCI JAWABAN

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar di lembar jawaban!


1. Perhatikan Gambar berikut!

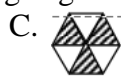
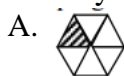


Gambar di atas menunjukkan pecahan....

- A. $\frac{5}{8}$ C. $\frac{3}{5}$
 B. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{3}{8}$
2. Satu bambu dipotong menjadi 5 bagian sama panjang. Setiap bagian dari bambu itu nilainya....



- A. $\frac{1}{3}$ C. $\frac{1}{5}$
 B. $\frac{1}{4}$ D. $\frac{1}{6}$
3. Bentuk sederhana dari $\frac{21}{35}$ adalah....
- A. $\frac{4}{7}$ C. $\frac{3}{7}$
 B. $\frac{4}{5}$ D. $\frac{3}{5}$
4. Pecahan yang senilai dengan gambar di samping  adalah....



5. Pecahan senilai merupakan....
- Pecahan yang memiliki nilai yang sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai hampir sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai tidak sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai sedikit sama dengan pecahan lain
6. Pecahan $\frac{2}{5}$ merupakan bentuk sederhana dari pecahan-pecahan dibawah ini,

kecuali....

- | | |
|--------------------|---------------------|
| A. $\frac{10}{15}$ | C. $\frac{10}{25}$ |
| B. $\frac{8}{20}$ | D. $\frac{20}{100}$ |

7. $\frac{5}{20}$ senilai dengan....

- | | |
|------------------|------------------|
| A. $\frac{1}{2}$ | C. $\frac{1}{5}$ |
| B. $\frac{1}{4}$ | D. $\frac{1}{6}$ |

8. Perhatikan Gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan pecahan yang senilai dengan....

- | | |
|------------------|------------------|
| A. $\frac{8}{3}$ | C. $\frac{9}{3}$ |
| B. $\frac{2}{3}$ | D. $\frac{1}{3}$ |

9. Pecahan yang senilai dengan $\frac{4}{20}$ adalah....

- | | |
|------------------|------------------|
| A. $\frac{2}{8}$ | C. $\frac{2}{3}$ |
| B. $\frac{2}{5}$ | D. $\frac{1}{5}$ |

10. Umur Rika adalah 27 tahun, sedangkan umur Tasya adalah $\frac{1}{3}$ umur Rika.

Jadi selisih umur Rika dan Tasya adalah.....

- A. 7 Tahun C. 18 Tahun
B. 20 Tahun D. 21 Tahun

11. Diketahui $\frac{4}{28} = \frac{a}{7}$ nilai dari a adalah ...

A. $\frac{1}{7}$ C. $\frac{2}{7}$

B. $\frac{3}{7}$ D. $\frac{4}{7}$

12. Bentuk paling sederhana dari pecahan $\frac{16}{32}$ adalah....

A. $\frac{1}{3}$ C. $\frac{1}{2}$

B. $\frac{1}{5}$ D. $\frac{1}{8}$

13. Tentukan pecahan berikut ini yang senilai dengan $\frac{1}{5}$, adalah...

A. $\frac{2}{6}$ C. $\frac{4}{12}$

B. $\frac{3}{9}$ D. $\frac{5}{25}$

14. Andi membeli $\frac{1}{2}$ kg jeruk, Deni $\frac{2}{8}$ kg jeruk, Budi seberat $\frac{3}{12}$ kg



jeruk. Maka jeruk manakah yang bernilai sama.....

- A. Deni dan Andi
B. Budi dan Deni
C. Andi dan Budi
D. semuanya sama

Perhatikan soal dibawah ini untuk pertanyaan soal nomor 5 dan 6.

Cika mempunyai pita $\frac{4}{16}$ meter, Rika mempunyai pita $\frac{3}{18}$ meter,

Inur mempunyai pita $\frac{6}{24}$ meter, sedangkan Ade mempunyai pita $\frac{2}{10}$ meter.

15. Pita milik siapakah yang nilainya sama dengan $\frac{1}{6}$
- A. Cika C. Inur
B. Rika D. Ade
16. Pita milik siapakah yang nilainya sama dengan $\frac{1}{4}$
- A. Cika dan Inur c. Cika dan Rika
B. Rika dan Ade d. Inur dan Ade
17. Tentukan tiga pecahan-pecahan yang senilai dengan $\frac{1}{3}$ adalah sebagai berikut, kecuali.....
- A. $\frac{13}{39}$ C. $\frac{15}{45}$
B. $\frac{12}{48}$ D. $\frac{14}{42}$
18. Waktu yang diperlukan Sinta untuk berangkat sampai ke sekolah adalah $\frac{1}{2}$ Jam, Sania butuh $\frac{1}{3}$ jam, Rani butuh waktu $\frac{1}{6}$ jam dan Ayuk butuh waktu $\frac{4}{5}$ Jam. Maka jika mereka berangkat bersama, maka yang dahulu sampai kesekolah adalah....
- A. Sinta C. Rani
B. Rania D. Ayuk
19. Perbandingan panjang sisi-sisi segitiga adalah 3 : 4 : 5. Jika keliling 48 cm, maka luas segitiga adalah....
- A. 42 cm^2 C. 72 cm^2
B. 48 cm^2 D. 96 cm^2
20. Untuk membuat  6 donat dibutuhkan  500 gr.
- Banyaknya kue yang diperoleh dengan gula pasir sebanyak 2 kg adalah...
- A. 23 donat C. 30 donat
B. 24 donat D. 40 donat

KUNCI JAWABAN

1. D
2. C
3. D
4. D
5. A
6. C
7. B
8. B
9. D
10. C
11. A
12. C
13. D
14. B
15. B
16. A
17. B
18. C
19. D
20. B

Lampiran 4

UJI VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	14.52	18.010	.721	.864
VAR00002	14.44	19.757	.303	.878
VAR00003	14.56	18.173	.646	.866
VAR00004	14.60	17.250	.868	.857
VAR00005	14.48	18.510	.619	.868
VAR00006	14.40	20.333	.163	.882
VAR00007	14.68	17.060	.886	.856
VAR00008	14.64	16.907	.940	.853
VAR00009	14.52	18.010	.721	.864
VAR00010	14.40	20.417	.138	.883
VAR00011	14.64	17.657	.742	.862
VAR00012	14.64	16.907	.940	.853
VAR00013	14.56	17.423	.849	.858
VAR00014	14.32	21.643	-.270	.889
VAR00015	14.36	19.657	.427	.874
VAR00016	14.32	19.810	.461	.874
VAR00017	14.40	20.250	.188	.881
VAR00018	14.40	22.333	-.410	.897
VAR00019	14.36	21.990	-.346	.893
VAR00020	14.32	19.810	.461	.874

Dari data di atas maka terdapat 8 soal yang tidak valid karena nilai pada tabel *Corrected Item-Total Correlation* lebih kecil dari r table 0,39.

Tabel nilai kritis untuk r Pearson Product Moment								
dk=n-2	Probabilitas 1 ekor							
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
	Probabilitas 2 ekor							
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,01	0,002	0,001
1	0,951	0,988	0,997	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
2	0,800	0,900	0,950	0,980	0,990	0,995	0,998	0,999
3	0,687	0,805	0,878	0,934	0,959	0,974	0,986	0,991
4	0,608	0,729	0,811	0,882	0,917	0,942	0,963	0,974
5	0,551	0,669	0,754	0,833	0,875	0,906	0,935	0,951
6	0,507	0,621	0,707	0,789	0,834	0,870	0,905	0,925
7	0,472	0,582	0,666	0,750	0,798	0,836	0,875	0,898
8	0,443	0,549	0,632	0,715	0,765	0,805	0,847	0,872
9	0,419	0,521	0,602	0,685	0,735	0,776	0,820	0,847
10	0,398	0,497	0,576	0,658	0,708	0,750	0,795	0,823
11	0,380	0,476	0,553	0,634	0,684	0,726	0,772	0,801
12	0,365	0,458	0,532	0,612	0,661	0,703	0,750	0,780
13	0,351	0,441	0,514	0,592	0,641	0,683	0,730	0,760
14	0,338	0,426	0,497	0,574	0,623	0,664	0,711	0,742
15	0,327	0,412	0,482	0,558	0,606	0,647	0,694	0,725
16	0,317	0,400	0,468	0,543	0,590	0,631	0,678	0,708
17	0,308	0,389	0,456	0,529	0,575	0,616	0,662	0,693
18	0,299	0,378	0,444	0,516	0,561	0,602	0,648	0,679
19	0,291	0,369	0,433	0,503	0,549	0,589	0,635	0,665
20	0,284	0,360	0,423	0,492	0,537	0,576	0,622	0,652
21	0,277	0,352	0,413	0,482	0,526	0,565	0,610	0,640
22	0,271	0,344	0,404	0,472	0,515	0,554	0,599	0,629
23	0,265	0,337	0,396	0,462	0,505	0,543	0,588	0,618

24	0,260	0,330	0,388	0,453	0,496	0,534	0,578	0,607
25	0,255	0,323	0,381	0,445	0,487	0,524	0,568	0,597
26	0,250	0,317	0,374	0,437	0,479	0,515	0,559	0,588
27	0,245	0,311	0,367	0,430	0,471	0,507	0,550	0,579
28	0,241	0,306	0,361	0,423	0,463	0,499	0,541	0,570
29	0,237	0,301	0,355	0,416	0,456	0,491	0,533	0,562
30	0,233	0,296	0,349	0,409	0,449	0,484	0,526	0,554
35	0,216	0,275	0,325	0,381	0,418	0,452	0,492	0,519
40	0,202	0,257	0,304	0,358	0,393	0,425	0,463	0,490
45	0,190	0,243	0,288	0,338	0,372	0,403	0,439	0,465
50	0,181	0,231	0,273	0,322	0,354	0,384	0,419	0,443
60	0,165	0,211	0,250	0,295	0,325	0,352	0,385	0,408
70	0,153	0,195	0,232	0,274	0,302	0,327	0,358	0,380
80	0,143	0,183	0,217	0,257	0,283	0,307	0,336	0,357
90	0,135	0,173	0,205	0,242	0,267	0,290	0,318	0,338
100	0,128	0,164	0,195	0,230	0,254	0,276	0,303	0,321
150	0,105	0,134	0,159	0,189	0,208	0,227	0,249	0,264
200	0,091	0,116	0,138	0,164	0,181	0,197	0,216	0,230
300	0,074	0,095	0,113	0,134	0,148	0,161	0,177	0,188
400	0,064	0,082	0,098	0,116	0,128	0,140	0,154	0,164
500	0,057	0,073	0,088	0,104	0,115	0,125	0,138	0,146
1000	0,041	0,052	0,062	0,073	0,081	0,089	0,098	0,104

		VAR 00001	VAR 00002	VAR 00003	VAR 00004	VAR 00005	VAR 00006	VAR 00007	VAR 00008	VAR 00009	VAR 00010	VAR 00011	VAR 00012	VAR 00013	VAR 00014	VAR 00015	VAR 00016	VAR 00017	VAR 00018	VAR 00019	VAR 00020
VAR00001	Pearson Correlation	1	-.089	.718**	.646**	.693**	-.029	.704**	.764**	1.000**	-.272	.764**	.764**	.909**	-.184	.044	.144	-.029	-.272	-.230	.144
	Sig. (2- tailed)		.672	.000	.000	.000	.890	.000	.000	0.000	.188	.000	.000	.000	.379	.835	.491	.890	.188	.268	.491
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00002	Pearson Correlation	-.089	1	-.129	.250	-.047	.873**	.161	.204	-.089	.873**	.000	.204	.086	-.147	.431*	.590**	.327	-.218	-.185	.590**
	Sig. (2- tailed)	.672		.540	.228	.824	.000	.442	.328	.672	.000	1.000	.328	.684	.482	.032	.002	.110	.295	.377	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00003	Pearson Correlation	.718**	-.129	1	.736**	.618**	-.065	.774**	.840**	.718**	-.065	.840**	.840**	.632**	-.202	.274	-.202	-.299	-.299	-.253	-.202
	Sig. (2- tailed)	.000	.540		.000	.001	.756	.000	.000	.000	.756	.000	.000	.001	.332	.184	.332	.146	.146	.222	.332
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00004	Pearson Correlation	.646**	.250	.736**	1	.554**	.127	.846**	.919**	.646**	.127	.748**	.919**	.736**	-.221	.492*	.393	.127	-.327	-.277	.393
	Sig. (2- tailed)	.000	.228	.000		.004	.544	.000	.000	.000	.544	.000	.000	.000	.288	.012	.052	.544	.110	.180	.052
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00005	Pearson Correlation	.693**	-.047	.618**	.554**	1	-.245	.634**	.688**	.693**	.010	.497*	.688**	.819**	-.166	.081	.180	.010	-.245	-.208	.180
	Sig. (2- tailed)	.000	.824	.001	.004		.237	.001	.000	.000	.961	.011	.000	.000	.429	.701	.391	.961	.237	.320	.391
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00006	Pearson Correlation	-.029	.873**	-.065	.127	-.245	1	.053	.089	-.029	.702**	.089	.089	-.065	-.129	.175	.273	.107	-.190	-.161	.273

	Sig. (2-tailed)	.890	.000	.756	.544	.237		.802	.672	.890	.000	.672	.672	.756	.540	.404	.186	.610	.362	.442	.186
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00007	Pearson Correlation	.704**	.161	.774**	.846**	.634**	.053	1	.921**	.704**	.053	.921**	.921**	.774**	-.261	.417*	.333	.273	-.387	-.327	.333
	Sig. (2-tailed)	.000	.442	.000	.000	.001	.802		.000	.000	.802	.000	.000	.000	.207	.038	.104	.187	.056	.110	.104
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00008	Pearson Correlation	.764**	.204	.840**	.919**	.688**	.089	.921**	1	.764**	.089	.833**	1.000**	.840**	-.241	.452*	.361	.089	-.356	-.302	.361
	Sig. (2-tailed)	.000	.328	.000	.000	.000	.672	.000		.000	.672	.000	0.000	.000	.246	.023	.076	.672	.080	.143	.076
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00009	Pearson Correlation	1.000**	-.089	.718**	.646**	.693**	-.029	.704**	.764**	1	-.272	.764**	.764**	.909**	-.184	.044	.144	-.029	-.272	-.230	.144
	Sig. (2-tailed)	0.000	.672	.000	.000	.000	.890	.000	.000		.188	.000	.000	.000	.379	.835	.491	.890	.188	.268	.491
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00010	Pearson Correlation	-.272	.873**	-.065	.127	.010	.702**	.053	.089	-.272	1	-.134	.089	-.065	-.129	.510**	.273	.107	-.190	-.161	.273
	Sig. (2-tailed)	.188	.000	.756	.544	.961	.000	.802	.672	.188		.524	.672	.756	.540	.009	.186	.610	.362	.442	.186
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00011	Pearson Correlation	.764**	.000	.840**	.748**	.497*	.089	.921**	.833**	.764**	-.134	1	.833**	.665**	-.241	.201	.060	.089	-.356	-.302	.060
	Sig. (2-tailed)	.000	1.000	.000	.000	.011	.672	.000	.000	.000	.524		.000	.000	.246	.335	.775	.672	.080	.143	.775
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00012	Pearson Correlation	.764**	.204	.840**	.919**	.688**	.089	.921**	1.000**	.764**	.089	.833**	1	.840**	-.241	.452*	.361	.089	-.356	-.302	.361
	Sig. (2-tailed)	.000	.328	.000	.000	.000	.672	.000	0.000	.000	.672	.000		.000	.246	.023	.076	.672	.080	.143	.076

VAR00019	Pearson Correlation	-.230	-.185	-.253	-.277	-.208	-.161	-.327	-.302	-.230	-.161	-.302	-.302	-.253	-.109	-.136	-.109	.175	-.161	1	-.109
	Sig. (2-tailed)	.268	.377	.222	.180	.320	.442	.110	.143	.268	.442	.143	.143	.222	.604	.516	.604	.404	.442		.604
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
VAR00020	Pearson Correlation	.144	.590**	-.202	.393	.180	.273	.333	.361	.144	.273	.060	.361	.430*	-.087	.345	1.000**	.676**	-.129	-.109	1
	Sig. (2-tailed)	.491	.002	.332	.052	.391	.186	.104	.076	.491	.186	.775	.076	.032	.679	.091	0.000	.000	.540	.604	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5

TEST RELIABILITAS BUTIR SOAL

1. Dari data *view* yang terdapat dilembar kerja SPSS Versi 20 dalam menyelesaikan sebelumnya. Selanjutnya pilih menu *analyze*, lalu *scale*.
2. Kemudian pilih *reability analysis*, lalu akan muncul dua tabel, pindahkan tabel yang disebelah kiri secara keseluruhan ke form sebelah kanan
3. Lalu ok. Maka akan muncul sebagai berikut:

Case Processing Summary

	N	%
Valid	25	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	20

Yang menyatakan hasil reliabilitas pada butir soal tersebut dinyatakan termasuk kedalam kategori sangat tinggi dengan nilai hitung 0,878.

Lampiran 6

TEST UJI KESUKARAN SOAL

1. Buka aplikasi *IBM SPSS Versi 20*
2. Masukkan nilai yang akan divalidasi pada data view yang terdapat pada lembar kerja SPSS
3. Selanjutnya pilih *Analyze*, lalu pilih *Frequencies*
4. Masukkan semua soal pada *Variable*, kemudian pilih *Statistic*, kemudian centang *Mean*, lalu *continue* setelah itu ok

Statistics

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	.72	.80	.68	.64	.76	.84	.56	.60	.72
KRITERIA	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah

Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
.84	.60	.60	.68	.92	.88	.92	.29	.30	.88	.92
Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Sukar	Mudah	Mudah

Keterangan :

Mudah : 11 soal

Sedang : 7 soal

Sukar : 2 soal

18	Raffah Aditya	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Rasyid Gunasti Rahmadan	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Rayhan Ardiansyah	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Salsa Caesar Putri	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Salsabila Safitri	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	10
23	Siti Raisa Ajira nasution	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10
24	Syafira Maysarah	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8
25	Zuwanda Nazrul Hutama	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7
BB		5	8	4	3	6	9	1	2	5	9	2	2	4	12	9	10	9	12	12	10	
PB		0.417	0.667	0.333	0.25	0.5	0.75	0.083	0.167	0.417	0.75	0.167	0.167	0.333	1	0.75	0.833	0.75	1	1	0.833	
PA-PB		0.583	0.256	0.667	0.75	0.5	0.173	0.917	0.833	0.583	0.173	0.833	0.833	0.667	- 0.154	0.25	0.167	0.173	- 0.308	- 0.231	0.167	
KRITERIA		Baik	Cukup	Baik	Baik Sekali	Baik	Jelek	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Jelek	Baik Sekali	Baik Sekali	Cukup	Tidak Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Tidak Baik	Tidak Baik	Jelek

Keterangan :

Baik Sekali : 5 Soal

Baik : 4 Soal

Cukup : 5 Soal

Jelek : 3 Soal

Tidak Baik : 3 Soal

Lampiran 8

BUTIR SOAL *PRETES* DAN KUNCI JAWABAN

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar di lembar jawaban!

1. Perhatikan Gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan pecahan yang senilai dengan....

- A. $\frac{8}{3}$ C. $\frac{9}{3}$
 B. $\frac{2}{3}$ D. $\frac{1}{3}$

2. Bentuk sederhana dari
- $\frac{21}{35}$
- adalah....

- A. $\frac{4}{7}$ C. $\frac{3}{7}$
 B. $\frac{4}{5}$ D. $\frac{3}{5}$

3. Pecahan yang senilai dengan gambar di samping adalah....



- C.  C. 
 D.  D. 

4. Pecahan senilai merupakan....

- A. Pecahan yang memiliki nilai yang sama dengan pecahan lain
 B. Pecahan yang memiliki nilai hampir sama dengan pecahan lain
 C. Pecahan yang memiliki nilai tidak sama dengan pecahan lain
 D. Pecahan yang memiliki nilai sedikit sama dengan pecahan lain

- 5.
- $\frac{5}{20}$
- senilai dengan.....

- A. $\frac{1}{4}$ C. $\frac{1}{6}$
 B. $\frac{1}{4}$ D. $\frac{1}{6}$

6. Untuk membuat



6 donat dibutuhkan



500 gr

Banyaknya kue yang diperoleh dengan gula pasir sebanyak 2 kg adalah...

- A. 23 donat C. 30 donat
 B. 24 donat D. 40 donat
7. Pecahan yang senilai dengan $\frac{4}{20}$ adalah....
- A. $\frac{2}{8}$ C. $\frac{2}{3}$
 B. $\frac{2}{5}$ D. $\frac{1}{5}$
8. Diketahui $\frac{4}{28} = \frac{a}{7}$ nilai dari a adalah ...
- A. $\frac{1}{7}$ C. $\frac{2}{7}$
 B. $\frac{3}{7}$ D. $\frac{4}{7}$

Perhatikan soal dibawah ini untuk pertanyaan soal nomor 5 dan 6.

Cika mempunyai pita $\frac{4}{16}$ meter, Rika mempunyai pita $\frac{3}{18}$ meter,
 Inur mempunyai pita meter, sedangkan Ade
 mempunyai pita $\frac{6}{24}$ meter. $\frac{2}{10}$

9. Pita milik siapakah yang nilainya sama dengan $\frac{1}{6}$
- A. Cika C. Inur
 B. Rika D. Ade
10. Pita milik siapakah yang nilainya sama dengan $\frac{1}{4}$
- A. Cika dan Inur c. Cika dan Rika
 B. Rika dan Ade d. Inur dan Ade

KUNCI JAWABAN

1. B
2. D
3. D
4. A
5. B
6. B
7. D
8. A
9. B
10. A

Lampiran 9

BUTIR SOAL *POSTTEST* DAN KUNCI JAWABAN

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar di lembar jawaban!

- Pecahan senilai merupakan....
 - Pecahan yang memiliki nilai yang sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai hampir sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai tidak sama dengan pecahan lain
 - Pecahan yang memiliki nilai sedikit sama dengan pecahan lain

- Perhatikan Gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan pecahan yang senilai dengan....

- | | |
|------------------|------------------|
| A. $\frac{1}{3}$ | C. $\frac{8}{3}$ |
| B. $\frac{2}{3}$ | D. $\frac{9}{3}$ |

- Pecahan yang senilai dengan gambar di samping adalah....



- | | |
|----|----|
| A. | C. |
| B. | D. |

- Bentuk sederhana dari $\frac{21}{35}$ adalah....

- | | |
|------------------|------------------|
| A. $\frac{3}{5}$ | C. $\frac{4}{5}$ |
| B. $\frac{3}{7}$ | D. $\frac{4}{7}$ |

Perhatikan soal dibawah ini untuk pertanyaan soal nomor 5 dan 6.

Cika mempunyai pita $\frac{4}{16}$ meter, Rika mempunyai pita $\frac{3}{18}$ meter,

KUNCI JAWABAN

1. A
2. B
3. C
4. A
5. B
6. A
7. D
8. A
9. B
10. C

Lampiran 10

HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN

Data hasil belajar Matematika materi pecahan senilai kelas V (Kelas Esperimen) MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan:

No	Nama	JK	Skor	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Khairul Rizal	L	60	85
2	Siti Nur Aisyah	P	50	80
3	Mauliana Nazwa	P	55	75
4	Yasser Maulana Pulungan	L	70	80
5	Miranda Handayani	P	55	80
6	Cinta Nabila Lubis	P	50	85
7	Syifa Aulia	P	60	80
8	Kirani Kania Devi Khan	P	75	90
9	Az-Zahrah Ainniyyah P.S	P	60	90
10	Syifa Salsabila	P	50	100
11	Nur Hafni	P	55	90
12	Aditya Ramadhan	L	65	90
13	Alasavira Febriana	P	60	90
14	Amanda Zaskia	P	55	90

Lampiran 11

HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS KONTROL

Data hasil belajar Matematika materi pecahan senilai kelas V (Kelas Kontrol) MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan:

No	Nama	JK	Skor	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Muhammad Fadli Azari Pasha	L	35	60
2	Muhammad Kelvin	L	50	70
3	Haycal Pratama	L	55	60
4	Hadits Al Fahri	L	40	75
5	Naura Afiqka	P	50	70
6	Dewi Anjani	P	35	60
7	Hafizah Nur Fadiana Lubis	P	35	70
8	Mhd. Rafif Razzaq	L	60	90
9	Nur Azizah	P	45	90
10	Bunga Syahrini	P	60	70
11	Putri Permata Sari	P	35	65
12	Andini Loui Tsani	P	45	80
13	Qanita Kamila	P	50	70

Lampiran 12

UJI NORMALITAS TEST

1. Membuka aplikasi *IBM SPSS versi 20*
2. Kemudian memindahkan data hasil belajar pada kelas eksperimen pada variabel satu dan data kelas pada variabel dua.
3. Kemudian pilih menu *analyze*, pilih *nonparametric test*, kemudian pilih *legacy dialogs* dan pilih menu 1. *Sample K-S*, lalu ok.
4. Selanjutnya terdapat bar yang berisi tabel dari kedua variabel, lalu pindahkan kedua variabel disebelah kiri ke *Test Variabel List* yang terdapat disebelah kanan, lalu ok.
5. Maka akan di dapat hasil sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST EKSPERIMEN	.210	14	.096	.898	14	.106

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POST TEST EKSPERIMEN	.225	14	.052	.900	14	.113

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST KONTROL	.253	13	.023	.871	13	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POST TEST KONTROL	.184	13	.200	.890	13	.090

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan :

Uji *Shapiro-Wilk*, dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05)

Lampiran 13

UJI WILCOXON

1. Membuka aplikasi *IBM SPSS versi 20*
2. Masukkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.
3. Setelah itu pilih menu *analyze*, pilih *Nonparametric Tests*, kemudian pilih *Legacy Dialogs*, kemudian pilih *2 Related Samples*.
4. Masukkan *pretest* pada *variable 1*, kemudian *posttest* pada kolom *variable 2*.
Lalu centang *Wilcoxon* setelah itu ok.
5. Maka akan di dapat hasil sebagai berikut:

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
Ties	0 ^c		
Total	14		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

	Posttest - Pretest
Z	-3.306 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Lampiran 14

PENGUJIAN HIPOTESIS

6. Membuka aplikasi *IBM SPSS versi 20*
7. Masukkan nilai *posttest* kontrol dan eksperimen secara bersamaan.
8. Kemudian dikolom kedua dengan keterangan kelas eksperimen diberi label 1 dan kelas kontrol diberi label 2.
9. Setelah itu pilih menu *analyze*, pilih *Nonparametric Tests*, kemudian pilih *Legacy Dialogs*, kemudian pilih *2 Independent Sampes Tests*.
10. Masukkan hasil belajar pada *test variable*, kemudian kelas pada kolom *Group Variable*, kemudian pilih *define group*.
11. Lalu centang *Mann Whitney* setelah itu ok. Maka akan di dapat hasil sebagai berikut:

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Matematika	Kelas Eksperimen	14	18.82	263.50
	Kelas Kontrol	13	8.81	114.50
	Total	27		

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	23.500
Wilcoxon W	114.500
Z	-3.343
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

- a. Grouping Variable: Kelas
- b. Not corrected for ties.

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer: *Ramadhani Syafitri*

NO	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Baik
2	Menyampaikan aturan dan langkah-langkah mengenai proses pembelajaran menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika)	✓		Sangat Baik
3	Menyampaikan masalah secara menarik	✓		Cukup Baik
4	Menjelaskan tugas yang akan diselesaikan kelompok	✓		Baik
5	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok	✓		Sangat Baik
6	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok	✓		Sangat Baik
7	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok	✓		Baik
8	Memberikan tanggapan terhadap hasil pembelajaran	✓		Baik
9	Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran	✓		Baik

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer: Muhammad Syahputra

NO	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	-	baik
2	Menyampaikan aturan dan langkah-langkah mengenai proses pembelajaran menggunakan media kartu DOMAT (Domino Matematika)	✓	-	baik
3	Menyampaikan masalah secara menarik	-	✓	cukup
4	Menjelaskan tugas yang akan diselesaikan kelompok	✓	-	baik
5	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok	✓	-	baik
6	Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara kelompok	✓	-	baik
7	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok	✓	-	baik
8	Memberikan tanggapan terhadap hasil pembelajaran	✓	-	baik
9	Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran	✓	-	baik

Lampiran 16

DOKUMENTASI



Observasi Awal

Peserta Didik Mengerjakan *Pretest*



Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Guru



Pemberian Reward Kepada Peserta Didik



Kegiatan Belajar Menggunakan Media Kartu DOMAT



Peserta Didik Mengerjakan *Post Test*



Foto Bersama Peserta Didik

Lampiran 17

PENILAIAN AHLI MATERI (DOSEN)

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fibri Rakhmawati, S. Si, M. Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul "Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Pecut Sei Tuan" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Nur Azizah

NIM : 0306162157

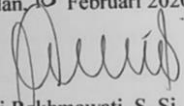
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid / Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 10 Februari 2020


Fibri Rakhmawati, S. Si, M. Si

PENILAI AHLI

Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan

Oleh : Nur Azizah

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai Bahasa yang disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori		✓		

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan Saran:

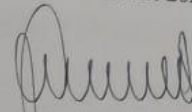
..... Dapat Digunakan

.....

.....

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 10 Februari 2020



Fibri Rakhmawati, S. Si, M. Si

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran program : MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan
 Peneliti : Nur Azizah
 NIM : 0306162157
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Fibri Rakhmawati, S. Si, M. Si
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator.		✓		
	2. Pengecoh sudah berfungsi.		✓		
	3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.	✓			
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas.		✓		
	2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif.	✓			
	3. Pilihan jawaban homogeny dan logis.		✓		
	4. Panjang pendek relatif sama.		✓		
	5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah"	✓			
Bahasa	1. Soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓			
	2. Soal menggunakan Bahasa komunikatif.		✓		
	3. Soal tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat.	✓			
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.		✓		

Keterangan:

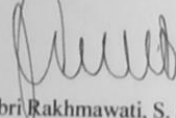
T : Tepat

CT : Cukup Tepat

KT : Kurang Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 10 Februari 2020



Fibri Rakhmawati, S. Si, M. Si

Lampiran 18**PENILAIAN AHLI MATERI (GURU)****SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khadijah Harahap, S.Pd.

Jabatan : Guru

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul "Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Pecut Sei Tuan" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Nur Azizah

NIM : 0306162157

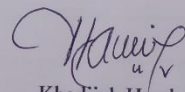
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/~~Valid~~ Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Februari 2020



Khadijah Harahap, S.Pd.

PENILAI AHLI

Judul Skripsi : Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan

Oleh : Nur Azizah

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai Bahasa yang disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

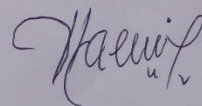
TT : Tidak Tepat

Catatan Saran:

.....
soal layak pakai

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 17 Februari 2020



Khadijah Harahap, S.Pd.

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran program : MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan
 Peneliti : Nur Azizah
 NIM : 0306162157
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Khadijah Harahap, S.Pd.
 Jabatan : Guru

Bidang Penelaahan	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator. 2. Pengecoh sudah berfungsi. 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.	✓	✓		
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif. 3. Pilihan jawaban homogeny dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah"	✓	✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan Bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

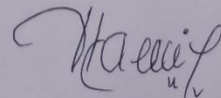
T : Tepat

CT : Cukup Tepat

KT : Kurang Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 17 Februari 2020



Khadijah Harahap, S.Pd.

Lampiran 19

SURAT RISET DI MIS PERCUT SEI TUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2112/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 14 Februari 2020

Yth. Ka. MIS Percut Sei Tuan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : NUR AZIZAH
Tempat/Tanggal Lahir : Sambirejo Timur, 06 Agustus 1998
NIM : 0306162157
Semester/Jurusan : VIII (Delapan) / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Sempurna Dusun I Melati Desa Sambirejo Timur

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di **MIS Percut Sei Tuan**, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

“PENGARUH MEDIA KARTU DOMAT (DOMINO MATEMATIKA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI MIS PERCUT SEI TUAN”

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PGMI




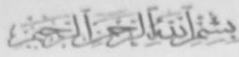
Dr. Salminawati, S.S., M.A.
19711208 200710 2 002

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Lampiran 20

SURAT BALASAN RISET DI MIS PERCUT SEI TUAN


YAYASAN PENDIDIKAN PARMİYATU WASSA'ADAH
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS)
 Makmur No. 133 Desa Sambirejo Timur Kecamatan Percut Sei Tuan
 Kabupaten Deli Serdang Kode Pos 20371


SURAT BALASAN RISET
 No. 20. 027/ST/MIS-PW/III/2020

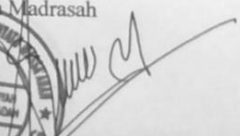

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Saleh Lubis, S.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat Madrasah : Jl. Makmur No. 133 Desa Sambirejo Timur

Menerangkan bahwa Mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU) Sarjana Strata I (S1):

Nama : Nur Azizah
 NIM : 0306162157
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah melaksanakan riset di Madrasah yang saya pimpin dengan judul **“PENGARUH MEDIA KARTU DOMAT (DOMINO MATEMATIKA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SENILAI DI MIS PERCUT SEI TUAN”**.

Sambirejo Timur, 09 Maret 2020
 Kepala Madrasah


AHMAD SALEH LUBIS, S.Pd
 NUPTR. 8162755658200003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Nama : Nur Azizah
Tempat dan Tanggal Lahir : Sambirejo Timur, 06 Agustus 1998
Alamat : Jl. Sempurna Dusun I Melati Desa
Sambirejo Timur Kec. Percut Sei Tuan
Kab. Deli Serdang
Nomor Hp : 081376008231
Nama Orang Tua
Ayah : Ashliyuddin, S.Pd.I
Ibu : Halimatussa'diah
Pekerjaan Orang Tua
Ayah : Guru
Ibu : Guru

II. Riwayat Pendidikan

- a. Madrasah Ibtidaiyah Parmiyatu Wassa'adah (2004-2010)
- b. Madrasah Tsanawiyah Parmiyatu Wassa'adah (2010-2013)
- c. Madrasah Aliyah Swasta Al Washliyah 22 Tembung (2013-2016)
- d. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara (2016-2020)

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, April 2020

Nur Azizah

NIM. 0306162157