
PENGARUH MEDIA DOMATH (*DOMINO MATHEMATIC*) PADA MATERI PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN 14 KOTO BARU

Eka Filahana Sari¹, Muhammad Subhan², Fitria Sri Dewi³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: ekafilahanasari@undharia.ac.id ,

muhammadsuhan@undhari.ac.id. fitriatia204@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi dilapangan seperti keterbatasan media pembelajaran disekolah, dan siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan maka terjadilah kurangnya minat dan akan menimbulkan rendahnya hasil belajar belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik yang pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru yang akan berdampak pada tuprunnya hasil belajar peserta didik, asik dengan dirinya sendiri serta mengobrol dengan teman semejanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengaruh dari media Domath (*Domino mathematic*) pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini digunakan bentuk *one group pretest-posttest design* desain ini menggunakan satu kelompok yaitu kelas eksperimen. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, dimana dari rata-rata pre-test 59,736 meningkat menjadi 77,368 pada hasil post-test. Selain itu, terdapat perubahan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Siswa yang tuntas pada pre-test sebanyak 8 orang siswa dan meningkat pada posttest menjadi 16 orang dari 19 siswa. Hasil ini di ikuti dengan perolehan nilai post-test yang sangat baik, dimana nilai tertinggi mencapai angka 90 dan nilai terendah yaitu 55. Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media Domath. Selisih rata-rata kelas sesudah dan sebelum perlakuan mencapai -17.632 angka, dimana hasil *post-test* lebih tinggi dengan perolehan rata-rata kela 77,368 dan *pre-test* 59,736. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikatakan signifikan, hal ini didukung dengan hasil analisis uji hipotesis *paired sampel 1- test*. Adapun hasil analisis yang diperoleh dalam *paired sampel t-test* dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu two sided $p < 0,001$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, $p \text{ value} < 0,05$ dalam hal ini $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan media domath terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di kelas IV SDN 14 Koto Baru Dharmasraya.

Kata Kunci: Media Domath (*Domino Mathematic*), Pecahan, Matematika, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is motivated by problems that occur in the field such as limited learning media at school, and students do not pay attention to the teacher when explaining, there is a lack of interest and will lead to low student learning outcomes in participating in learning, passive students when given questions by the teacher which will have an impact on the decline in student learning outcomes, cool with themselves and chatting with their peers. The purpose of this study was to determine the results of the influence of Domath (Domino mathematic) media on fraction material on the learning outcomes of grade IV students of SDN 14 Koto Baru. The type of research used is quantitative using experimental research methods. This research used the form of one group pretest-posttest design this design uses one group, namely the experimental class. The post-test results showed an increase in student learning outcomes, where from the pre-test average of 59.736 it increased to 77.368 in the post-test

results. In addition, there was a change in the number of students who were complete and incomplete. Students who completed the pre-test were 8 students and increased in the posttest to 16 out of 19 students. These results were followed by the acquisition of excellent post-test scores, where the highest score reached 90 and the lowest score was 55. These learning outcomes show the difference between before treatment and after treatment.

Keywords: Domath Media (Domino Mathematic), Fractions, Math, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang memberikan atau mengarahkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sekelompok orang dengan melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan oleh manusia (Filahanasari et al., 2022)

Pendidikan adalah upaya sadar terencana dalam menyiapkan peserta didik sesuai dengan tantangan zaman, juga perlu menjadi perhatian, bahwa proses pembelajaran kontekstual akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata dengan konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya dan ditingkatkan secara berencana dan berkala (Rahman 2022) Pendidikan juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan suatu negara agar mampu bersaing menghadapi tantangan era globalisasi, maka diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (Filahanasari et al., 2023) Oleh karena itu tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undangundang No.20 tahun 2003 yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut hal yang perlu dikembangkan adalah kurikulum

pendidikan karena pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kurikulum. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Mendikbud Nadiem Makarim mengeluarkan beberapa kebijakan salah satunya merdeka belajar. Merdeka belajar adalah kebebasan berfikir dan kebebasan inovasi pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat para pelajar, dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin di pelajari sesuai passion yang di milikinya (Muhammad Subhan et al., 2023). Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, melalui proses belajar mengajar ,sebagai tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar ,khususnya untuk penguasaan media pembelajaran sebagai prantara untuk menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran kompetensi dasar dan indicator yang akan di capai dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat di kelas untuk membantu peserta didik lebih mengembangkan tingkat berpikirnya supaya lebih aktif dan kreatif. Pendidikan bukan hanya pengembangan manusia yang berakal tetapi juga akhlak dan keterampilan

sehingga dapat bermanfaat bagi bangsa. Dengan pengembangan manusia dapat memungkinkan untuk meningkatkan kualitas setiap individu bertransisi menjadi lebih baik serta membuat sikap dari manusia menjadi lebih fokus serta mampu mengatasi masalah dan tantangan yang dihadapinya (Eka Retnaningsih & Patilima, 2022). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 memberikan penegasan yang pada intinya menyatakan bahwasanya pendidikan ialah upaya terencana dan juga sadar dalam konteks melakukan perwujudan situasi dari belajar dan juga proses pada pembelajaran supaya peserta didik dalam konteks yang aktif melakukan pengembangan dari potensi yang terdapat pada dirinya dalam hal mencapai kekuatan seperti akhlak mulia, kecerdasan pribadi, pengendalian diri dan juga keagamaan.

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu jiwa peserta didik secara lahir dan batin, dari sifat kodratnya menuju sifa yang lebih baik lagi kedepannya. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang terus berlanjut dan tak pernah berakhir sampai kapanpun atau bisa di sebut dengan (never ending proces), sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinabungan sampai masa yang akan datang yang bertanamkan pada nilai-nilai budaya bangsa dan pancasila (Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, 2022). Keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, negara, bangsa dan juga masyarakat (U.S, 2015). Tujuan utama dari pendidikan ialah membina para siswa dan melakukan pengembangan terkait potensi yang melekat pada peserta didik (Estuhono et al., 2023).

Ada banyak mata pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa secara formal, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Pelajaran Matematika harus dipelajari sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, karena matematika mempunyai hubungan yang sangat erat dengan ilmu pengetahuan lain. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang benda-benda abstrak dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, yang mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar matematika biasanya dilakukan dengan pembelajaran secara langsung dan guru sebagai sumber utama pengetahuan. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran matematika didalam kelas. Hal ini menjadikan siswa kurang kreatif dan berdampak pada pemahaman belajar dan hasil belajar siswa di sekolah (Subhan et al., 2023)

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Menurut (Nasution, 2021), dengan adanya kurikulum merdeka maka diharapkan mampu melakukan inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa membebani pendidik ataupun peserta didik dengan harus memiliki ketercapaian tinggi

berupa skor atau kriteria ketuntasan minimal.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Dan juga guru memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk peserta didiknya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik masing-masing individu. Di kurikulum merdeka ini juga menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila yang dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah (Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, 2022)

Pentingnya kemampuan matematika tercermin dalam UU RI No. 20 Tahun 2003: Menurut pasal 37 sistem pendidikan negara, matematika adalah mata pelajaran wajib bagi peserta didik sekolah dasar dan menengah. Pada dasarnya ada tiga aspek pembelajaran matematika, yaitu aspek produk, proses dan sikap. Perspektif produk meliputi konsep dan prinsip yang dihadapi dalam pendidikan matematika. Stit & Nusantara (2020) (Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, 2022). berpendapat bahwa matematika masih menjadi sebuah probelamatika di dalam dunia pendidikan, sebab masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sukar dipahami serta membosankan, menakutkan dan masih banyak lagi anggapan yang lain sehingga penyebabnya banyak siswa yang nilainya sangat memperhatikan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat pada kegiatan

pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Matematika merupakan suatu bagian dari kumpulan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung ilmu perkembangan, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Technology, n.d.) Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, hal ini dikarenakan banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika komponen dasar matematika dapat kita ketahui bersama adalah angka yang kemudian diformulasikan dalam berbagai rumus, penjumlahan, Pengurangan, Perkalian dan pembagian. Pembelajaran matematika disini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang efektif dan inovatif dalam prosesnya diperlukan aktivitas guru dalam mengajar siswanya. Matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, akan tetapi setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran. Penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang. Matematika merupakan ratunya ilmu yang artinya bahwa matematika merupakan sumber dari segala ilmu dan kunci ilmu pengetahuan selain itu

fungsi matematika sebagai ilmu pengetahuan maksudnya adalah selain tumbuh dan berkembang untuk dirinya sendiri matematika juga ikut berperan dalam kebutuhan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan operasionalnya (Rachmayani, 2014: 13-14).

Oleh karena itu untuk mencapai penguasaan siswa terhadap matematika harus dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Karakter yang ada pada pembelajaran matematika adalah teliti, religius, disiplin, tanggung jawab, kreatif, jujur, rasa ingin tahu, dan menghargai. Jika peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai karakter tersebut, maka matematika akan menjadi pembelajaran yang menarik bagi mereka. Namun, pendidikan karakter tetap penting, jadi pendidik harus membuat pendekatan baru untuk mengajar seperti halnya dengan perubahan kurikulum pada saat ini. Berdasarkan hasil observasi, di SDN 14 Koto Baru bersama wali kls IV yang bernama Asmira Megawati, S.Pd.Gr terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi dilapangan seperti keterbatasan media pembelajaran disekolah, dan siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan maka terjadilah kurangnya minat dan akan menimbulkan rendahnya hasil belajar belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik yang pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru yang akan berdampak pada turunnya hasil belajar peserta didik, asik dengan dirinya sendiri serta mengobrol dengan teman semejanya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami. Mata pelajaran matematika banyak memiliki konsep-

konsep yang bersifat abstrak yang dapat menimbulkan miskonsepsi terhadap peserta didik. Materi matematika seharusnya lebih dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik merasa pengetahuan yang didapatkan dapat berguna dalam kehidupan nyata mereka. Dengan adanya media Domath (*Domino Mathematic*) dalam pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu peserta didik karena keterbatasan media. Kegiatan belajar mengajar disekolah dasar adalah salah satu kegiatan yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini sudah menjadi anggapan di kalangan anak-anak. Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Berdasarkan keadaan tersebut pembelajaran tidak optimal. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik antusias disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya media pembelajaran yaitu Domath (*Domino Mathematic*). Domath (*Domino Mathematic*) adalah jenis media yang bersifat nyata sehingga peserta didik bisa bermain sambil belajar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui hasil pengaruh dari penerapan permainan kartu Domath (*Domino Mathematic*) terhadap hasil belajar matematika materi pecahan di kelas IV SDNegeri 14 Koto Baru”

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dapat

disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dilakukan untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih efisien. Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk Media Domath (*Domino Mathematic*) yang dapat digunakan dalam Matematika dalam kurikulum merdeka ini. Oleh karena itu, Domath (*Domino Mathematic*) ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen termasuk kedalam penelitian kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel dependen/hasil/output dikedalam kondisi yang terkendalikan(Dr, 2017). Alasan pemilihan metode kuantitatif bagian Pre-Eksperimental adalah sesuai dengan tujuan penelitian, dalam tujuan ini untuk mengetahui pengaruh media *Domath (Domino Mathematic)* terhadap hasil belajar kelas IV SD Negeri 14 Kobar.

Penelitian ini digunakan bentuk *one group pretest dan posttest design* desain menggunakan satu kelompok yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan media Domath (*Domino Mathematic*). Sugiyono 2019 menyatakan bahwa *one group pretest dan posttest design* digambarkan sebagai berikut.

O1 X O2

Keterangan :

O1 = Nilai *pre-test* (sebelum diberikan diklat)

X = Perlakuan

O2 = *Post Test* (setelah diberikan diklat)

Penelitian ini dilakukan setelah seminar proposal yang disetujui oleh pembimbing dan penguji, di SD Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya pada kelas VI B. Semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang disesuaikan pada jadwal pembelajaran siswa kelas IV B. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI B SD Negeri 14 Koto Baru yang berjumlah 19 orang siswa dan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI B SD Negeri 14 Koto Baru yang berjumlah 19 orang Siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Analisis Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item soal tes. Soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan. Sebelum soal Pretest dan Posttest di berikan di kelas IV SD Negeri soal terlebih dahulu di ui cobakan di kelas V SD Negeri 14 Koto baru. setelah di uji cobakan dan mendapatkan hasil uji coba soal kemudian di validasi menggunakan SPSS 16 untuk mengetahui jumlah kevalidan soal. Soal dinyatakan valid dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 1 Uji Validitas

Kriteria	Bentuk Soal dan Nomor Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,8,9,10,13,14,15,16,18,20,21,22,25,29,30

Sumber (SPSS 16)

b. Analisis Reabilitas Soal

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen ini di sajikan. Uji reliabilitas ini menggunakan SPSS 16. Analisis reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,916	Sangat Tinggi

Sumber (SPSS 16)

c. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Uji kesukaran soal digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal itu apakah termasuk kategori mudah, sedang, sukar, atau sangat sukar. Kesukaran soal di analisi menggunakan SPSS 16. Analisi kesukaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Mean	Klasifikasi
1	0.16	Sukar
2	0.16	Sukar
3	0.84	Soal Mudah
4	0.58	Soal Sedang
5	0.47	Soal Sedang
6	0.79	Soal Mudah
7	0.79	Soal Mudah
8	0.42	Soal Sedang
9	0.16	Sukar
10	0.26	Sukar
11	0.74	Soal Mudah

12	0.42	Soal Sedang
13	0.47	Soal Sedang
14	0.42	Soal Sedang
15	0.16	Sukar
16	0.63	Soal Sedang
17	0.16	Sukar
18	0.68	Soal Sedang
19	0.16	Sukar
20	0.16	Sukar

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Daya pembeda dalam penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 16. Analisis daya pembeda soal dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 4 Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Correted item total correlation	Keterangan
1	0.788	Soal Sangat Baik
2	0.788	Soal Sangat Baik
3	0.486	Soal Sangat Baik
4	0.625	Soal Sangat Baik
5	0.467	Soal Sangat Baik
6	0.513	Soal Sangat Baik
7	0.435	Soal Sangat Baik

8	0.359	Soal Sangat Baik
9	0.788	Soal Sangat Baik
10	0.519	Soal Sangat Baik
11	0.382	Soal Sangat Baik
12	0.402	Soal Sangat Baik
13	0.489	Soal Sangat Baik
14	0.445	Soal Sangat Baik
15	0.788	Soal Sangat Baik
16	0.538	Soal Sangat Baik
17	0.788	Soal Sangat Baik
18	0.598	Soal Sangat Baik
19	0.788	Soal Sangat Baik
20	0.788	Soal Sangat Baik

Sumber (SPSS 16)

Berdasarkan analisis dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Exel* 2016 lalu di export menggunakan aplikasi SPSS 16 dapat di kategorikan dari 30 soal hanya 20 soal saja yang valid, berdasarkan analisis yang

dilakukan didapatkan nilai reliabilitas 0,916 dengan kategori tinggi. Kemudian untuk melihat tingkat kesukaran soal juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16 dan di dapatkan hasil dari 30 soal hanya 20 soal yang valid dengan kategori sukar, mudah dan sedang. Selanjutnya unruk melihat daya beda soal dengan menggunakan SPSS 16, soal dikatakan baik jika mencapai rentang $DP > 0,40$. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan uji coba yang dilakukan didapatkan 20 soal yang valid. Kemudian tes di berikan kepada kelas eksperimen. Tes ini dilakukan untuk melihat nilai sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media Domath (*Domino Mathematic*).

1. Tes Awal (*pre-test*)

Pemberian tes awal dilakukan sebelum memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen (kelas IV SDN 01 Sitiung) dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Tes ini sejauh mana kemampuan siswa terhadap hasil belajar siswa. Rangkuman pretest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 5 Data Nilai Pretest

N	Nilai	Nilai	Tun	Tid	Jum	Ratar
	tertin	teren	tas	ak	lah	ata
	ggi	dah		tunt		
				as		
1	80	35	8	11	113	59,7
9					5	36

Berdasarkan tabel 4.5 nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata adalah 59,736 hasil dari pretest tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM adalah 8 siswa . maka dapat

disimpulkan bahwa pada pretest masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai KKM 70.

2. Test Akhir (Posttest)

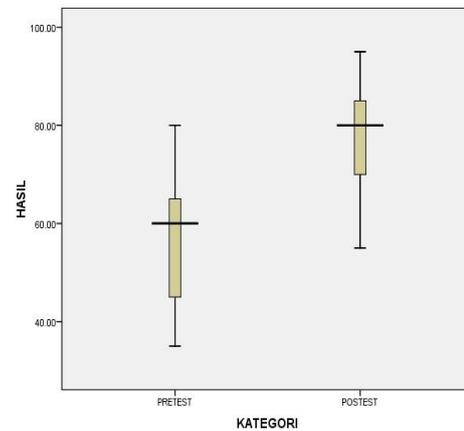
Tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) . pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Domath (*Domino Mathematic*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (MTK) siswa kelas IV B SDN 14 Koto Baru yang mencapai kelas eksperimen. *Posttest* dilakukan dengan teknik tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal kepada kelas eksperimen. Dilakukan pada hari terakhir kegiatan penelitian. Berikut ini adalah rangkuman hasil *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4. 6 Data Nilai Posttest

N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah	Rata-rata
19	90	55	16	3	1470	77,368

Berdasarkan tabel 4.6 nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata adalah 1470 hasil dari *posttest* tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 16 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 3 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pada hasil *posttest* lebih banyak siswa yang tuntas dibandingkan hasil *pretest*. Pada penelitian ini terdapat 19

siswa pada kelas IV SDN 14 Koto Baru yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Sebelum dilakukan *treatment*. Berikut diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *Posttest* siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru.



Gambar 4. 1 Diagram Pretest Dan Posttest

Gambar 4.1 perbandingan *pretest* dan *Posttest* siswa kelas IV gambar di atas menyajikan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru. Nilai rata rata *pretest* adalah 59,736 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 77,368 maka selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar -17,632 Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai meningkat dari nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata-rata *posttest*. Artinya, nilai siswa meningkat setelah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan media Domath (*Domino Mathematic*)

3. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16 menggunakan uji *Shapiro-wilk*, dengan kriterianya jika signifikan hasil lebih besar dari 0,05 artinya distribusi normal.

Sedangkan jika signifikan hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest*. Dibawah ini tabel uji normalitas data *pretest-posttest* kontrol peserta didik kelas IV SDN 01 Sitiung.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest Eksperimen

Tests of Normality						
KATEGORI	Kolmogorov Shapiro-Wilk -Smirnov ^a					
	Statisitic	df	Sig.	Statisitic	df	Sig.
HASIL PRETEST	.208	19	.113	.920	19	.113
POSTTEST	.230	19	.225	.936	19	.225

Sumber SPSS 16

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data pretest yaitu $0,113 > 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh data posttest yaitu $0,222 > 0,05$, artinya data Pretest-posttest siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dilaksanakan, dalam kata lain uji ini digunakan untuk melihat ada tidaknya perubahan yang signifikan anatara *pretest* dan *posttests*. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu *p value* < 0,05 maka H_0 ditolak, sebaliknya jika *p value* > 0,05 maka H_0 diterima. Hasil paired

sample *t-tets* dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Uji Pired Sample Test

Pair	Paired Samples Test						Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
Pair1	Pretest - Posttest	-20,00000	7,26483	1,66667	-23,50154	-16,48846	-12,000	18	<,001	<,001

memperlihatkan bahwa didapatkan signifikan 0,001 pada taraf signifikan 0,005. Hasil perhitungan diperoleh sig < α ($0,001 < 0,005$) yang berarti uji *t* tidak berada di daerah penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti. Jadi “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Domath pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan Senilai terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru”.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media Domath (*Domino Mathematic*) pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan Senilai terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru?” maka hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Domath (*Domino Mathematic*) pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan Senilai terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru”. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 14 Koto

Baru, Dharmasraya yaitu siswa cenderung kesulitan untuk mencari sendiri pengetahuannya, dan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa kurang aktif saat pembelajaran. Hal itu berdampak negatif terhadap hasil belajarnya. Sebagaimana yang terlihat pada hasil pretest hanya ada 8 orang siswa dari 19 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, dimana rata-rata kelas hanya 59,736. Hasil tersebut dapat dinyatakan masih sangat rendah dimana rata-rata kelas belum mampu mencapai KKM. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya masalah pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti menerapkan strategi, metode serta model pembelajaran inovatif dan efektif sebagai solusi yang diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa lebih baik. Pada pelaksanaan, proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.

Pada awal pertemuan peneliti yaitu memberikan pre-test bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, pertemuan selanjutnya Proses pembelajaran yang dilakukan memberikan

perlakuan dengan media Domath (*Domino Mathematic*) berjalan dengan lancar, selain itu juga siswa memberikan tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun kegiatan yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah media domath. Setelah pertemuan terakhir, kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan post-test dalam bentuk soal objektif/pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, dimana dari rata-rata pre-test 59,736 meningkat menjadi 77,368 pada hasil post-test. Selain itu, terdapat perubahan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Siswa yang tuntas pada pre-test sebanyak 8 orang siswa dan meningkat pada posttest menjadi 16 orang dari 19 siswa. Hasil ini di ikuti dengan perolehan nilai post-test yang sangat baik, dimana nilai tertinggi mencapai angka 90 dan nilai terendah yaitu 55. Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media Domath. Selisih rata-rata kelas sesudah dan sebelum perlakuan mencapai -17.632 angka, dimana hasil *post-test* lebih tinggi dengan perolehan rata-rata kelas 77,368 dan *pre-test* 59,736. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikatakan signifikan, hal ini

didukung dengan hasil analisis uji hipotesis *paired sampel t- test*. Adapun hasil analisis yang diperoleh dalam *paired sampel t- test* dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu two sided p 0,001. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, p value < 0,05 dalam hal ini $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan media domath terhadap hasil belajar matematika materi pecahan senilai di kelas IV SDN 14 Koto Baru Dharmasraya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nawawi (dalam Susanto, 2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Mengenai pengaruh media Domath (*Domino Mathematic*) terhadap hasil belajar siswa pernah diteliti oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nur azizah 2020) dengan judul "Pengaruh Media Kartu Domath (*Domino mathematic*) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika Terdapat pengaruh pada penggunaan media kartu Domath (*Domino mathematic*) terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan senilai kelas V MIS Parmiyatu Wassa'adah Percut Sei Tuan yang diajarkan dengan menggunakan media kartu

Domath (*Domino Mathematic*) 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 Domath (*Domino Mathematic*) memperoleh nilai *pretest* 45,77 dan nilai *posttest* 70,77 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 25,00.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap penggunaan media video animasi dikelas IV SDN 14Koto Baru. Kemudian peneliti melakukan penelitian dan pengolahan data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Domath (*Domino Mathematic*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 14 Koto Baru. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr, S. (2017). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.
- Estuhono, E., Aditya, A., & Asmara, D. N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Research Based Learning Menggunakan Pageflip Application Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 159–168.

<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.483>

Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, P. F. A. Z. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.

<https://doi.org/10.55606/ay.v4i2.36>

Filahanasari, E., Fitriyani, N. H., & Putri, S. R. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 03 Tiumang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 133.

<https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.118119>

Filahanasari, E., Nopa Sari, L., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas Iii Sdn 308 Rantau Suli. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2525–2529.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>

Muhammad Subhan, Suci Rahma Putri, & Elvi Maryanis. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas Iv. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1092–1098.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1577>

Nasution, S. W. (2021). PROSIDING

PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahecenter.org/index.php/ppd/index> Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>

Subhan, M., Mahmuda, A., & Filahanasari, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 25.
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3046>