

## **PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN DENGAN KARTU DOMINO PECAHAN PADA KELAS III SDN SINDUADI 1**

### ***THE IMPROVEMENT OF UNDERSTANDING CONCEPT THROUGH DOMINO CARDS TOWARDS THIRD GRADE OF SINDUADI 1***

Oleh: Risma Yunita Wijayanti, Universitas Negeri Yogyakarta

[rismayunitaw@gmail.com](mailto:rismayunitaw@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan menggunakan media Kartu Domino Pecahan untuk siswa kelas III SD Negeri Sinduadi . Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan pemahaman konsep pecahan dengan media Kartu Domino Pecahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes tertulis, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep pecahan siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1 meningkat setelah diterapkan media Kartu Domino Pecahan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan pada pra tindakan sebesar 31,25% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 53,13% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Nilai rata-rata pra tindakan adalah 68,93, pada siklus I menjadi 75,63 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,19.

*Kata kunci: Bruner, konsep pecahan, kartu domino pecahan,*

#### **Abstract**

The purpose aims at improving the understanding concept of fraction through media Fraction-Domino Cards for third grade students of Sinduadi 1 Elementary School. The subject of the research were 32 third grade students in Sinduadi 1 Elementary School who consisted of 17 boys and 15 girls. The object of the research was the improvement of understanding concept of fraction by using Fraction-Domino Cards. The techniques of data collection used in the research were test, observation, and documentation. The instruments used in the research were written test, students' activity observation sheets, and documentation. The technique of analysis data were quantitative data analysis and qualitative data analysis. The result of the research shows that the third grade students' understanding concept of fraction has improved after the media Fraction-Domino Cards being applied in the learning process. It was proved that in the pre-test students who reached the Minimum Grade Criterion (KKM) were only 31,25%, then in the cycle I has increased to 53,13%, and in the cycle II has increased to 87,5%. The average grade of pre-test was only 68,93 then in the cycle I has increased to 75,63, and in the cycle II has increased to 82,19.

*Keywords: Bruner, concept of fraction, fraction-domino cards*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. (Amir, 2016: 8)

Pada pembelajaran matematika, pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak adalah hal yang sangat penting. Proses transfer materi baik berupa konsep, prinsip, dalil, dan rumus membutuhkan metode-metode tertentu agar materi yang abstrak bagi siswa dapat dipahami dengan baik. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka materi matematika harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Hal ini ditinjau dari tujuan umum dilaksanakannya pelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menerapkan matematika untuk memecahkan masalah yang relevan dengan angka dan penghitungan.

Menurut Van de Henvel-Panhuizen (dalam Zainun dalam Sundayana, 2013: 24), bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. Hal itulah pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran guna mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. (Sundayana, 2013: 24)

Selama ini proses pembelajaran matematika yang berlangsung di Kelas III SD Negeri Sinduadi 1 masih jauh dari harapan. Dalam artian, banyak siswa yang masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada saat melakukan wawancara ke guru kelas, nilai KKM adalah 75. Dari 32 siswa, 13 siswa memperoleh

nilai di atas KKM, satu siswa tidak mengikuti ulangan dikarenakan lomba, dan 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai tersebut diambil dari nilai Ujian Tengah Semester semester II. Menurut guru, beberapa siswa tersebut belum memahami konsep pecahan dengan baik.

Metode pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pecahan adalah metode ceramah dan tanya jawab. Tampaknya, kedua metode tersebut masih kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan bagi siswa. Dalam menjelaskan guru juga kurang menggunakan media yang menuntun siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa masih belum paham mengenai konsep pecahan dibuktikan dengan ketidakmampuan dalam menjawab soal yang diberikan dengan tepat sehingga nilai yang diperoleh masih di bawah KKM.

Kartu Domino Pecahan adalah sebuah media yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Kartu Domino Pecahan dibuat berdasarkan teori Bruner yaitu tahap ikonik dan tahap simbolik. Tahap ikonik berupa gambar-gambar pecahan sedangkan tahap simbolik berupa bilangan pecahan yang tertera pada kartu. Dengan cara bermain yang mudah diterapkan, media Kartu Domino Pecahan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan bagi siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1. Kartu Domino Pecahan merupakan adopsi dari permainan kartu domino pada umumnya. Cara bermain dan bentuk kartu pun mirip dengan kartu domino yang sudah ada. Hanya saja penggunaan kartu lebih difokuskan untuk media pembelajaran siswa sehingga wujud Kartu Domino Pecahan ini berisi angka dan gambar yang berhubungan dengan materi pecahan. Cara menggunakan media Kartu Domino Pecahan inipun secara kolektif atau berkelompok, jadi siswa sekaligus belajar secara *collaborative learning*.

Memperhatikan masalah yang masih dihadapi oleh siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1 tentang kurangnya kemampuan memahami konsep pecahan yang secara langsung juga berdampak pada hasil belajar mereka, peneliti ingin memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Penggunaan media Kartu Domino Pecahan diharapkan

dapat menjadi solusi untuk pemahaman konsep pecahan bagi siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1.

#### Jenis Penelitian

Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Hopkins (Muslich, 2011: 43)

#### Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas III SD Negeri Sinduadi 1. Proses pembelajaran dilakukan secara individual maupun kelompok. Pembelajaran kelompok dilaksanakan pada saat permainan Kartu Domino Pecahan. Siswa diminta duduk merapat sesuai kelompok masing-masing.

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sinduadi 1 yang beralamat di Jalan Magelang km 6 Karanganyar no.59A, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2017.

#### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1 sejumlah 32 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

#### Prosedur Penelitian

##### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi, dokumentasi, dan tes tertulis.

##### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. (Sanjaya, 2009: 84). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah lembar observasi aktivitas siswa, serta kisi-kisi soal.

##### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menganalisa hasil belajar pada siklus I. Apabila pada siklus I ternyata belum mencapai indikator keberhasilan, maka dibuat perencanaan untuk perbaikan di siklus II. Apabila siklus II masih belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilakukan penelitian siklus III hingga mencapai peningkatan. Untuk menentukan hasil tes siswa, peneliti perlu menghitung nilai rata-rata kelas. Menurut Sudijono (2010: 77) rata-rata adalah tiap bilangan yang dapat dipakai sebagai wakil dari rentetan nilai rata-rata itu wujudnya adalah satu bilangan saja. Namun dengan satu bilangan itu akan dapat

tercermin gambaran secara umum mengenai kumpulan atau deretan bahan keterangan yang berupa angka atau bilangan itu. Untuk mencari rata-rata dapat menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

= rata-rata (*mean*) yang dicari

= jumlah dari skor/nilai yang ada

$N$  = number of cases atau banyaknya skor/nilai itu sendiri

Sedangkan, untuk menghitung persentase siswa yang mencapai ketuntasan yaitu menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor dan Tingkat Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Sinduadi 1**

No.	Rentang Nilai	Tingkat Pemahaman Konsep
1.	95 – 100	Sangat paham
2.	85 – 94	Paham
3.	75 – 84	Cukup paham
4.	65 – 74	Kurang paham
5.	< 65	Sangat kurang paham

#### Indikator Keberhasilan

Penelitian dianggap sudah berhasil apabila sudah tercapai peningkatan dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan tercapainya pembelajaran matematika yaitu siswa yang mencapai KKM yaitu 75 minimal 75% dari jumlah siswa di kelas.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Deskripsi Pra Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SD Negeri Sinduadi 1 yang beralamat di Jalan Magelang km 6 Karanganyar no.59A, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini berada di wilayah yang cukup strategis. Situasi SD Negeri Sinduadi 1 dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Dilihat dari profil sekolah, berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ([www.dapo.didasmen.kemdikbud.go.id](http://www.dapo.didasmen.kemdikbud.go.id)), SD Negeri Sinduadi 1 adalah sekolah yang unggul dalam prestasi dengan dibuktikan nilai akreditasi A, persentase guru kualifikasi 93,33%, persentase guru sertifikasi 66,67%
- b. Dilihat dari segi geografis, SD Negeri Sinduadi 1 berada di wilayah yang strategis karena dekat dengan jalan raya dan berada di sekitar perkampungan penduduk. Akses ke sekolah pun mudah bisa ditempuh dengan jalan kaki maupun dengan kendaraan seperti sepeda, sepeda motor, mobil, dan angkutan umum.
- c. Dilihat dari segi fisiknya, SD Negeri Sinduadi 1 memiliki bangunan yang bagus dan kokoh. Hal itu dibuktikan dari hasil observasi bahwa bangunan sekolah meliputi ruang kantor, kantin, ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS), mushola, ruang kelas, dan kamar mandi dalam kondisi bersih dan baik.

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah dan bagaimana proses pembelajaran di SD Negeri Sinduadi 1 berlangsung. Observasi tahap awal dilakukan mulai bulan Januari 2017. Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas III SD Negeri Sinduadi 1 terutama ketika pembelajaran matematika berlangsung. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih bersifat konvensional, dimana guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Saat proses observasi berlangsung, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran selain buku cetak. Padahal, penggunaan media yang inovatif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sedangkan, siswa kelas III butuh dihadirkan benda-benda konkret sebelum mereka mampu memahami konsep yang abstrak.

Saat dilaksanakan penilaian pada tahap pra tindakan, diketahui bahwa rata-rata kelas masih jauh dari standar yaitu 68,93. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut terbukti bahwa

hanya ada 10 siswa yang tuntas sedangkan 22 lainnya masih belum tuntas. Peneliti juga mewawancarai siswa bahwa nilai yang rendah tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap soal yang dikerjakan. Maka dari itu, peneliti bersama dengan guru kelas berusaha mencari solusi agar pemahaman siswa terhadap konsep pecahan meningkat. Peneliti menyarankan agar pembelajaran matematika mengenai materi pecahan menggunakan media Kartu Domino Pecahan. Alasan peneliti menyarankan media tersebut karena kurangnya pemahaman konsep pecahan disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Peneliti mengacu pada teori Bruner yang menekankan tahapan pembelajaran siswa mulai dari tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik.

### **Deskripsi Siklus I**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan sesuai RPP tersebut. Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada 9 Mei 2017 mulai pukul 07.00 WIB sampai 08.15 WIB. Pembelajaran kali ini bertujuan agar siswa mampu: mengenal apa itu pecahan sederhana mulai dari setengah, sepertiga, seperenam, dan seterusnya; membaca lambang bilangan pecahan; dan membilang pecahan dalam kata-kata.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 13 Mei 2017 pada jam 07.00 WIB hingga 08.15 WIB. Pada pertemuan kedua, tujuan pembelajaran adalah mengenal bilangan pecahan yang lebih beragam dan menggabungkan antara gambar dengan lambang pecahan.

Pada pertemuan kedua di siklus I ini, media diaplikasikan. Kelas dibagi menjadi enam kelompok yang terdiri dari kelompok merah, kuning, coklat, hijau, jingga, dan ungu. Setelah guru menjelaskan aturan main, siswa segera melaksanakan permainan. Tampak bahwa kelompok yang menjalankan permainan sesuai aturan adalah kelompok merah dan kelompok ungu. Kedua kelompok ini bermain dengan tenang dan antar anggota kelompok saling menghargai giliran temannya. Selain itu, jika ada teman yang tidak bisa, teman lainnya memberikan penjelasan tentang konsep pecahan.

Setelah dilaksanakan permainan, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus I.

Hasil belajar siswa pada siklus I meningkat setelah media Kartu Domino Pecahan diaplikasikan.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra tindakan dan Siklus I**

Tahapan	Jumlah Siswa Tuntas (Nilai $\geq$ 75)	Persentase Siswa Tuntas	Nilai rata-rata kelas
Pra tindakan	10 siswa	31,25%	68,93
Siklus I	17 siswa	53,13%	75,63

Dari hasil belajar di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas menjadi 17 siswa atau 53,13%. Nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 75,63. Meskipun nilai rata-rata kelas mencapai ketuntasan, tetapi persentase ketuntasan masih kurang dari indikator keberhasilan sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

## 2. Deskripsi Siklus II

Penelitian siklus II merupakan tindak lanjut dari penelitian siklus I. Penelitian siklus II ini merupakan perbaikan dari penelitian siklus I agar sesuai dengan hasil yang diharapkan. Tahapan penelitian siklus II sama seperti pada siklus I yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi.

Pertemuan ketiga atau pertemuan pertama pada penelitian siklus II mulai dilaksanakan pada 16 Mei 2017. Pertemuan kali ini dilaksanakan pukul 07.00 WIB hingga 08.15 WIB. Pertemuan 4 atau pertemuan terakhir pada siklus II ini dilakukan pada 19 Mei 2017 mulai pukul 07.00 WIB hingga 08.15 WIB. Pada pertemuan kali ini, permainan Kartu Domino Pecahan diaplikasikan kembali untuk mengetahui pemahaman siswa tentang konsep pecahan, khususnya pecahan senilai. Pada pertemuan ketiga siswa telah diberikan

penjelasan mengenai pecahan senilai. Guru menjelaskan dengan gambar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep pecahan senilai.

Setelah mengulang sedikit tentang pertemuan sebelumnya, guru kemudian mengajak siswa melakukan permainan Kartu Domino Pecahan. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok. Kelompok tersebut adalah kelompok ungu, hijau, merah, kuning, coklat, dan biru. Permainan berjalan dengan baik. Pada siklus II ini, terjadi peningkatan proses jalannya permainan. Hampir seluruh kelompok bermain dengan senang, tenang, dan kooperatif

Setelah permainan selesai, guru memberikan siswa soal evaluasi untuk mengukur pemahaman konsep pecahan siswa. Berikut adalah perbandingan hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II**

Tahapan	Jumlah Siswa Tuntas (Nilai $\geq$ 75)	Persentase Siswa Tuntas	Nilai rata-rata kelas
Pra tindakan	10 siswa	31,25%	68,93
Siklus I	17 siswa	53,13%	75,63
Siklus II	28 siswa	87,5%	82,19

Tampak dari tabel di atas bahwa baik rata-rata kelas maupun jumlah siswa yang mendapatkan ketuntasan meningkat. Pada siklus II ini, siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan yaitu 75% ada 28 siswa. Sedangkan, ada 4 siswa yang masih belum tuntas. Karena siswa yang telah tuntas sudah lebih dari 75%, maka penelitian tindakan berhasil pada siklus II ini.

Pada siklus II ini, penelitian dianggap berhasil karena sudah lebih dari 75% siswa yang mencapai batas ketuntasan. Persentase ketuntasan meningkat dari pra tindakan yang hanya sejumlah 31,25%, kemudian pada siklus I ketuntasan mencapai 53,13%, dan pada siklus II ini ketuntasan mencapai 87,5%. Nilai rata-rata kelas pada pra tindakan sejumlah 68,93, kemudian meningkat pada siklus I 75,63 dan pada siklus II mencapai 82,19. Selain itu, kegagalan-kegagalan yang terjadi pada penelitian siklus I sudah dapat diperbaiki pada penelitian siklus II ini.

Kartu Domino Pecahan membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Anggota kelompok yang belum memahami permainan diperbolehkan untuk meminta saran dari teman kelompok. Meskipun tidak menjadi pokok penilaian pada penelitian ini, tetapi guru dan peneliti ingin mengetahui bagaimana pembelajaran kelompok berjalan selama permainan Kartu Domino Pecahan ini. Berdasarkan observasi, ternyata mayoritas siswa yang belum paham mau meminta saran kepada teman kelompok tanpa rasa malu dan takut diejek. Siswa yang sudah paham pun mau sukarela menjelaskan kepada temannya yang belum paham. Manfaat lain dari Kartu Domino Pecahan ini adalah kolaborasi.

Peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1 ini yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan hingga siklus II disebabkan oleh penggunaan media Kartu Domino Pecahan dalam proses pembelajaran. Kartu Domino Pecahan ini berguna agar siswa menemukan sendiri konsep pecahan dengan menyusun kartu-kartu domino yang disediakan. Terbukti bahwa siswa yang mampu menyusun kartu domino dengan benar mendapatkan nilai yang tuntas. Sedangkan, siswa yang belum tuntas adalah siswa yang masih belum dapat menyusun Kartu Domino Pecahan dengan benar.

Siswa yang sudah tuntas dapat dikatakan siswa tersebut sudah memahami konsep pecahan berdasarkan tahapan-tahapan teori Bruner yang telah disajikan secara berurutan oleh guru. Siswa yang sudah tuntas berarti mereka telah memahami konsep pecahan mulai dari tahap enaktif, tahap ikonik, dan simbolik dengan baik. Maka dari itu,

ketika media Kartu Domino Pecahan diaplikasikan, mereka dapat menyusun kartu dengan tepat. Ketika mengerjakan soal evaluasi pun mereka mampu mendapatkan nilai tuntas.

Sedangkan, siswa yang belum tuntas dapat dikatakan bahwa siswa tersebut masih mengalami kendala dalam memahami konsep pecahan. Meskipun tahap-tahap teori Bruner sudah dijelaskan secara berurutan, siswa tidak memahami dengan baik di setiap tahapannya. Misalkan, siswa sudah memahami apa itu pecahan ketika guru menjelaskan pada tahap enaktif, yaitu dengan bantuan benda konkret. Namun, bisa jadi siswa mengalami kesulitan memahami konsep pecahan saat dijelaskan dengan gambar pecahan dan/ atau dengan bilangan pecahan. Sehingga, saat mengerjakan soal evaluasi hanya sedikit jawaban yang benar.

Seharusnya, proses pembelajaran matematika yang berlangsung juga menjelaskan contoh pecahan dan bukan contoh pecahan agar siswa dapat lebih memahami konsep pecahan. Namun, pada penelitian ini contoh bukan pecahan ini tidak ikut diaplikasikan pada pembelajaran.

Sebaiknya pada tahap enaktif siswa diberikan contoh donat yang dipotong sama besar dan donat yang dipotong tidak sama besar, kemudian pada tahap ikonik siswa juga diberikan contoh gambar pecahan setengah dan gambar bukan pecahan setengah. Selain itu, pada tahap simbolik guru memberikan contoh penulisan lambang bilangan pecahan setengah yang benar misalnya  $\frac{1}{2}$  – dan bukan lambang pecahan yang benar seperti  $\frac{1}{2}$ , siswa yang masih belum tuntas mungkin dapat memahami konsep pecahan dengan lebih baik.

Salah satu dalil Bruner yang perlu disimak untuk menjawab permasalahan ini adalah dalil kekontrasan dan variasi (*contrast and variation theorem*). Di dalam teorema kekontrasan dan variasi dikemukakan bahwa suatu konsep matematika akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila konsep itu dikontraskan dengan konsep-konsep yang lain, sehingga

perbedaan antara konsep itu dengan konsep-konsep yang lain menjadi jelas. Sebagai contoh, pemahaman siswa tentang konsep bilangan prima akan menjadi lebih baik bila bilangan prima dibandingkan dengan bilangan yang bukan prima, menjadi jelas. ([http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika\\_UNIT\\_1\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf), diakses pada 24 September 2017)

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SD Negeri Sinduadi 1, disimpulkan bahwa:

- 1) Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SD Negeri Sinduadi 1, disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Kartu Domino Pecahan dilakukan secara permainan berkelompok dimana permainan ini menerapkan teori pembelajaran Bruner yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penerapan tahapan pembelajaran ini dilakukan secara berurutan sehingga siswa dapat memahami konsep pecahan dengan baik karena dijelaskan dengan bantuan benda konkret di sekitar mereka terlebih dahulu, dilanjutkan dengan bantuan gambar-gambar pecahan, dan terakhir barulah lambing bilangan pecahan.
- 2) Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SD Negeri Sinduadi 1, disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Domino Pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1. Peningkatan pemahaman konsep pecahan dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Sinduadi 1 yang meningkat. Pada penelitian pra-tindakan, nilai rata-rata kelas adalah 68,93 dengan jumlah siswa yang tuntas sejumlah 10 siswa. Kemudian pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,63 dengan jumlah siswa yang tuntas sejumlah 17 siswa. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa menjadi jauh lebih baik yaitu 82,19 dan jumlah siswa yang tuntas adalah 28 siswa.

### 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Kepala sekolah sebaiknya mampu memotivasi guru untuk lebih berinovasi dalam mengajarkan pelajaran matematika kepada siswa misalnya dengan menghadirkan media pembelajaran seperti Kartu Domino Pecahan.
- 2) Kepala sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas-fasilitas yang berhubungan dengan media pembelajaran, misalnya menyediakan dana pembuatan media bagi guru, menyediakan ruang penyimpanan agar media pembelajaran tetap dalam kondisi baik, dan mengadakan seminar media pembelajaran kepada para guru agar dapat saling mempelajari penggunaan media pembelajaran tersebut.
- 3) Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran pada tiap-tiap materi yang diajarkan. Misalnya, pada materi pecahan dengan menggunakan media Kartu Domino Pecahan. Media pembelajaran dapat berupa benda konkret maupun benda semi konkret yang ada di sekitar siswa.
- 4) Siswa sebaiknya dapat bekerjasama dengan baik saat menggunakan media Kartu Domino Pecahan.
- 5) Apabila pembaca adalah para orangtua atau calon orangtua, pembaca dapat mengambil sisi positif dari penelitian ini dan dapat menerapkan media Kartu Domino Pecahan bagi pembelajaran matematika putra-putri Anda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sudijono, A. (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Diambil pada 24 September 2017 dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika\\_UNIT\\_1\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf),