

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO PECAHAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Cibodas 4 Kecamatan
Lembang Kabupaten Bandung Barat)**

Oleh

**Herlin Dewi Yanti
NIM. 100333**

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai penggunaan media permainan Kartu Domino Pecahan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 4 Cibodas Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media permainan Kartu Domino Pecahan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi mengenai perencanaan pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan untuk memperoleh deskripsi mengenai hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan menggunakan media permainan Kartu Domino Pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang merujuk kepada model penelitian spiral Kemis dan Mc. taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Cibodas dengan jumlah siswa 29 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan, dan lembar tes evaluasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan aktivitas siswa. Keberhasilan tersebut ditunjang oleh perencanaan yang meningkatkan kegiatan siswa sehingga berdampak pada peningkatan nilai siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa mencapai 72,8 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 62%, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 16. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,5 dengan persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 86%, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Direkomendasikan kepada guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan Kartu Domino Pecahan. Untuk kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan diharapkan dapat memotivasi guru untuk dapat mengadakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian pada materi yang lain atau pada mata pelajaran yang lain.

Kata kunci : Permainan Kartu domino Pecahan, hasil belajar

Herlin Dewi Yanti, 2014

***Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**APPLICATION OF FRACTIONS DOMINO CARD TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SUBJECT MATTER OF
ADDITION AND SUBSTACTION OF FRACTION
(Classroom Action Research of fourth-grade students of elementary school
SDN Cibodas 4, Lembang Subdistrict, West Bandung Regency)**

By

**Herlin Dewi Yanti
Student ID: 1003337**

ABSTRACT

This study was performed on the fourth grade students of elementary school SDN 4 Cibodas, Lembang District, West Bandung Regency. The purpose of this study was to describe improvement of learning outcomes from application of fraction domino card on the subject matter of addition and subtraction of fraction. Meanwhile, the objective of this study was to describe the planning and implementation of learning process and student learning outcomes in the subject matter of addition and subtraction of fractions using Fraction Domino card. This is a classroom action study with 2 cycles based on Kemmis and Mc. Taggart's spiral model. Subject of this study was 29 fourth-grade students of elementary school SDN 4 Cibodas. Data collection instruments included observation of sheet activities of teachers and students, field notes, and student evaluation of the test sheet. Quantitative and qualitative data analysis techniques applied. The results showed an increase in student learning outcomes activities. This success was supported by planning that enhance the student activities, resulting in improving student scores in each cycle. An average score of the students was 72.8 and 87.5 with classical mastery learning of 62% and 86%, the highest score of 100 and 100 and the lowest of 16 and 20 in the first cycle in the first and second cycles, respectively. Teachers are suggested to apply learning process using Fraction Domino card game, school principal is suggested to facilitate and motivate teachers to create a more creative and innovative learning ways, and future researchers are suggested to research on other related materials or subject matter.

Keywords : Fraction domino game card, learning outcome