

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN STRATEGI EKSPOSITORI DENGAN METODE PERMAINAN *DOMINO CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR SISWA SMP N 1 GROGOL

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH:

CHANDRA EKKI PRATAMA NPM: 11.1.01.05.0040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2016



Skripsi oleh:

CHANDRA EKKI PRATAMA

NPM: 11.1.01.05.0040

Judul:

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN STRATEGI EKSPOSITORI DENGAN METODE PERMAINAN DOMINO CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR SISWA SMP N 1 GROGOL

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 24 Desember 2015

Pembimbing I

Bambang Agus S., M.Si.

NIDN, 0713087101

Pembimbing II

Dra. Hj. Endah Sulastri, M.Pd. NIDN. 0709025801



Skripsi oleh:

CHANDRA EKKI PRATAMA

NPM: 11.1.01.05.0040

Judul:

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN STRATEGI EKSPOSITORI DENGAN METODE PERMAINAN DOMINO CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR SISWA SMP N 1 GROGOL

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri Pada Tanggal: 5 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : I

: Bambang Agus S., M.Si.

2. Penguji I

: Aprilia Dwi H., S.Pd., M.Si.

3. Penguji II

: Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd.

BraHi Sri Banca Setyawati, M.Pd.



EFEKTIFITAS PENGGUNAAN STRATEGI EKSPOSITORI DENGAN METODE PERMAINAN DOMINO CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR SISWA SMP N 1 GROGOL

CHANDRA EKKI PRATAMA 11.1.01.05.0040

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan — Program Studi Pendidikan Matematika chandra_ekki@yahoo.com

Bambang Agus S., M.Si dan Dra. Hj. Endah Sulastri, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti di SMP N 1 Grogol, dimana kenyataan yang banyak dijumpai adalah pembelajaran yang meletakkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa yang cenderung masih didominasi dengan metode ceramah. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card dengan tujuan mengetahui perbandingan peningkatan pemahaman konsep dengan metode ceramah. Jenis penelitian yang digunakan adalah True-experimental Design dengan tipe Pretest-Posttest control grup Design. Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi ekspositori dan metode permainan domino card. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar yang berhubungan dengan pemahaman konsep. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Grogol Tahun 2015/2016. Sampel penelitian ini adalah dua kelas VIII SMP N 1 Grogol yang masing-masing berjumlah 38 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pembelajaran menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card adalah pembelajaran yang efektif karena menunjukkan presentase skor yang memenuhi dari setiap indikator efektifitas pembelajaran. Presentase yang memenuhi ketuntasan minimal adalah 86,84%, presentase kemampuan guru sebesar 89,45%, presentase aktivitas siswa sebesar 81,67%, dan presentase respon siswa sebesar 78,75%. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent t test diperoleh taraf signifikan 0,002 < 0,05, maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Kesimpulan penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman konsep akibat keefektifan penggunaan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card pada materi operasi hitung bentuk aljabar kelas VIII SMP N 1 Grogol.

Kata Kunci: Efektifitas, Strategi Ekspositori, Metode Permainan Domino Card, Pemahaman Konsep.



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini termasuk guru mata pelajaran matematika masih mempersoalkan tentang hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan. Hasil belajar matematika yang berupa nilai atau skor, baik di jenjang pendidikan dasar maupun menengah, sampai saat ini masih dinyatakan rendah bila dibandingkan dengan nilai atau skor mata pelajaran lain. Perlu dilakukannya upaya lain oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan pendekatan menggunakan metode yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini penulis memilih strategi ekspositori dengan metode permainan domino card untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa yang nantinya berujung pada meningkatnya hasil belajar.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi

oleh guru. Dalam penyampaian menggunakan materi, guru pendekatan konvesional dengan yang metode ceramah dalam pelaksanaannya siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian. suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Ketidakmampuan guru dalam mengolah suatu konsep matematika menjadi menarik, juga menjadi salah satu faktor kebosanan siswa saat belajar matematika. Guru disini harus mengubah cara mengajarnya dengan tidak lagi menggunakan pendekatan konvensional dengan metode ceramah Banyak saja. diantaranya pilihan yang diberikan kepada guru untuk metode pembelajarannya, misalnya dengan metode permainan. Dalam penelitian ini, penggunaan metode ekspositori yang didampingkan dengan sebuah metode permainan diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Permainan (*games*) biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan keadaan sebenarnya.



Keadaan tersebut tidak bisa dihadirkan langsung dalam ruang kelas. Melalui permainan yang dirancang khusus siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian. Dengan permainan siswa dapat merumuskan pemahaman suatu konsep atau keterampilan misalnya menjelaskan paragraph atau teks yang memang tidak ada wujud bendanya. Permainan akan menjadi lebih menarik jika dimasukkan unsurunsur persaingan atau perlombaan di dalamnya sekaligus sebagai unsur untuk menghibur (Suyatna, 2005: 12).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis sampaikan, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang nampak. Maka identifikasi dalam penelitian ini adalah: 1. Kesulitan siswa dalam pemahaman konsep suatu materi yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah, sehingga dengan mengunakan strategi ekspositori dengan dibantu metode domino card akan dapat meningkatkan pemahaman konsep

2. Penggunaan siswa. metode ceramah yang kurang menarik, sehingga perlu dilaksanakannya strategi dan metode lain supaya pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card dan mengetahui peningkatan hasil belajar sebagai akibat dari meningkatnya pemahaman konsep siswa setelah diberikannya pembelajaran dengan dengan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card.

Menurut Hamalik (2002: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman (Trianto, 2011: 20) menyatakan bahwa "keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan belajar proses mengajar". Indikator keefektifan dalam suatu pembelajaran menurut Fransiska Saadi (2013: 5) adalah: 1.



Ketuntasan belajar, 2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, 3. Aktivitas belajar siswa, dan 4. Respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif. Jika suatu pembelajaran memenuhi empat indikator di atas maka bisa dikatakan pembelajaran tersebut efektif.

Metode ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (teacher centered approach) (Wina Sanjaya, 2008:179). Dikatakan demikian, sebab guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui metode ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama ini metode adalah kemampuan akademik siswa (academic achievement student). Namun dalam strategi ekspositori dominasi guru lebih banyak berkurang. Hal ini dikarenakan strategi ekspositori merupakan gabungan dari beberapa metode dapat membuat yang kegiatan siswa menjadi lebih aktif dengan pendapat Herman sesuai Hudoyo(1998 : 133) strategi

ekspositori dapat meliputi gabungan metode ceramah, metode *drill*, metode tanya jawab, metode penemuan dan metode peragaan.

Strategi ekspositori yang didampingi dengan metode permainan domino card diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Anam dalam (Hestuaji, 2013) berpendapat bahwa permainan adalah cara penyajian bahan pengajaran dimana siswa melakukan untuk memperoleh atau menemukan pengertian konsep tertentu. Pembelajaran dengan metode permainan domino card (permainan kartu domino), adapun kartu yang dimaksud adalah kartu terbuat dari kertas dan yang berbentuk seperti kartu domino. Di sini, kartu domino digunakan sebagai media pembelajaran. Media kartu ini memiliki manfaat untuk mengkonkritkan ide-ide abstrak. memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, mengarahkan perhatian siswa pada titik fokus, memunginkan satu terjadinya interaksi langsung antara guru dengan siswa, model dan warna kartu bilangan yang dibuat menarik



merupakan daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga menarik minat siswa dan dapat digunakan untuk permainan.

Berdasarkan uraian di atas, Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penggunaan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card dalam pembelajaran matematika proses pada materi operasi hitung aljabar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto 2006: 12) yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menguakan angka, mualai dari pengumpulan penafsiran data, terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah True-Experimental Design dengan tipe Pretest-Posttest control grup design. Pada desain ini terdapat pretest untuk mengetahui perbedaan awal antara grup eksperimen dan grup kontrol. Hasil pretest yang baik adalah jika nilai grup eksperimen dan

kontrol tidak berbeda secara signifikan. Desain penelitiannya sebagai berikut :

| R | Q1 | X | Q2 |
|---|----|---|----|
| R | Q3 | | Q4 |

Pengaruh perilaku adalah (Q2-Q1) : (Q4-Q3)

Keterangan:

O₁: nilai *pre test* kelas eksperimenX: perlakuan yang diberikan pada

kelas eksperimen

O₂: nilai *post test* kelas eksperimen

O3: nilai pre test kelas kontrol

Q4 : nilai postest kelas kontrol

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester 1 SMP Negeri 1 Grogol tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 10 kelas. Masing-masing kelas terdiri dari 38 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara simple random sampling. Untuk menentukan sampel penelitian dari unit-unit kelas ini dilakukan dengan cara mengundi 2 unit kelas yang akan dijadikan sebagai sampel dari 10 unit kelas yang ada. Undian tersebut dilaksanakan dalam satu tahap dengan dua kali pengambilan. Kelas yang keluar pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelas



yang keluar berikutnya sebagai kelompok kontrol.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah dengan observasi, angket kuesioner, dan metode tes. Observasi digunakan untuk mengetahui skor indikator presentase efektifitas pembelajaran berdasarkan kemampuan guru dan aktivitas siswa. Angket kuesioner digunakan mengetahui skor presentase respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengetahui skor siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika pada materi aljabar.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mencari keefektifan dari penggunaan strategi ekspositori dengan metode card, permainan domino dan membandingkan peningkatan pemahaman konsep antara pembelajaran yang menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja.

Teknik analisis dalam mencari keefektifan pembelajaran

menggunakan presentase pada setiap indikator efektifitas, melalui skor presentase dari lembar observasi, lembar respon siswa, serta ketuntasan minimal yang dibandingkan dengan ketuntasan klasikal.

dalam Adapun membandingkan peningkatan pemahaman konsep pembelajaran yang menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card dengan hanya pembelajaran yang menggunakan metode ceramah menggunakan uji prasyarat analisis statistik sebagai berikut: 1. Uji Normalitas (Uii normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang didapatkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak) 2. Uji Homogenitas (Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak) 3 Uji hipotesis (Hipotesis dari ini penelitian diuji dengan mengunakan uji independent t test untuk mengetahui adakah perbedaan dari kedua pembelajaran yang dilakukan.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya penghitungan skor presentase pada setiap indikator efektifitas pembelajaran, maka didapatkan hasil skor sebagai berikut: 1. Presentase siswa yang memenuhi ketuntasan minimal dalam pembelajaran yang menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card adalah sebesar 86,84%. Nilai ini lebih besar dari presentase ketuntasan klasikal yaitu sebesar 85%. 2. Presentase aktivitas guru mendapat skor sebesar 89,45% dan berada dalam kategori sangat baik. 3. Presentase aktivitas siswa mendapat skor sebesar 81,67% dan berada pada kategori baik. 4. Presentae respon siswa mendapat skor sebesar 78,75% dan berada pada kategori baik.

Sedangkan berdasarkan uji prasyarat analisis statistik, diperoleh kedua data berdistribusi bahwa normal dan homogen. Oleh karena itu pengujian analisis atau pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji independent t test dengan H₀ Tidak ada peningkatan pemahaman siswa akibat keefektifan penggunaan strategi ekspositori dengan metode

permainan *domino card* pada materi operasi hitung bentuk aljabar kelas VIII SMP N 1 Grogol, dan H_a: Ada peningkatan pemahaman konsep siswa akibat keefektifan penggunaan strategi ekspositori dengan metode permainan *domino card* pada materi operasi hitung bentuk aljabar kelas VIII SMP N 1 Grogol.

Taraf signifikan yang didapakan setelah menggunakan uji independent t test adalah sebesar 0,002. Skor ini lebih kecil dari skor α yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep akibat keefektifan penggunaan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card pada materi operasi hitung bentuk aljabar kelas VIII SMP N 1 Grogol.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Dari data yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut:

a Presentase yang diperoleh dari penghitungan pada indikator efektifitas pembelajaran di atas presentase ketuntasan klasikal untuk indikator ketuntasan minimal, dan memenuhi kategori minimal baik



untuk kemampuan guru, aktivitas siswa, dan respon siswa. Jadi pembelajaran menggunakan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card pada operasi hitung operasi aljabar adalah pembelajaran yang efektif.

b Rata-rata hasil postest siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan sebesar 82,05 dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan sebesar 75,68. Dan setelah dilakukan uji independent t test diperoleh nilai signifikan adalah 0,002 < 0,05, berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep siswa akibat keefektifan penggunaan strategi ekspositori dengan metode permainan domino card pada materi operasi hitung bentuk aljabar.

2. Saran

a. Dalam penerapan strategi ekspositori dan metode permainan domino card diperlukan pengaturan waktu yang lebih baik lagi, sehingga siswa benar – benar bisa memanfaatkan waktu tersebut untuk menerapkan langkah – langkah yang ada dalam strategi ekspositori dan metode permainan domino card

b. Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik, karakteristik mengenal setiap siswanya, selalu memotivasi setiap siswanya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Guru harus mampu membuat siswa bersemangat dalam mengajarkan latihan soal – soal dengan pengulangan soal yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. Prosedur

Penelitian Suatu Pendekatan

Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwiana, Dewi, dkk. 2012.

Penggunaan Metode

Permainan Kartu Bilangan

Untuk Meningkatkan

Pembelajaran Matematika

Tentang Pecahan. (Online),

tersedia:

http://portalgaruda.org/article.p hp?article=108342&val=407, diunduh 12 Maret 2015.

Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum*dan Pembelajaran. Jakarta:
PT. Bumi Aksara.



- Hestuaji, Yogi, dkk. 2013. *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Konsep Pecahan*.

 (Online), tersedia:

 http://eprints.uns.ac.id/14309/1

 /602-1509-1-PB.pdf, diunduh

 12 Maret 2015.
- Hudoyo, Herman. 1998. *Mengajar* belajar Matematika. Jakarta: Depdikbud.
- Saadi, Fransiska. 2013. Peningkatan
 Efektifitas Belajar Peserta
 Didik Dalam Pembelajaran
 Ilmu Pengetahuan Sosial

- Menggunakan Media Tepat Guna. Skripsi FKIP PGSD Universitas Tanjungpura Pontianak: Tidak Diterbitkan.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi
 Pembelajaran Berorientasi
 Standar Proses Pendidikan.
 Jakarta: Kencana Prenada
 Media Grup.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta: Kencana

 Prenada Median Grup.