JURNAL

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA KARTU DOMINO ANGKA TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 5 KERTOSONO PADA MATERI BILANGAN PECAHAN

THE EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING WITH MEDIA DOMINOES DIGITS TO ENTHUSIASM AND MATHEMATICS ACHIEVEMENT OF NATIONAL JUNIOR HIGH SCHOOL 5 KERTOSONO STUDENTS ON THE FRACTION NUMBER

Oleh:

LULUK NUR ROHMAH

12.1.01.05.0176

Dibimbing oleh :

1. **Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.**
2. **Jatmiko, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Luluk Nur Rohmah
NPM	: 12.1.01.05.0176
Telepon/HP	: 085706005002
Alamat Surel (Email)	: luluk.nurrohmah@gmail.com
Judul Artikel	: Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Media Kartu Domino Angka Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 5 Kertosono pada Materi Bilangan Pecahan
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan 76 Telp. (0354) 771576 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Aprilia Dwi H., S.Pd., M.Si. NIDN. 0721048402	Jatmiko, M.Pd. NIDN. 0718068701	Luluk Nur Rohmah 12.1.01.05.0176

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA KARTU DOMINO ANGKA TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SMP NEGERI 5 KERTOSONO PADA MATERI BILANGAN PECAHAN

Luluk Nur Rohmah
12.1.01.05.0176
FKIP– Pendidikan Matematika
luluk.nurrohmah@gmail.com
Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.danJatmiko, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kertosono. Berdasarkan data observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan dikelas masih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan minat belajar siswa rendah. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah: untuk mengetahui (1) Penerapan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka pada materi bilangan pecahan? (2) Efektivitas pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka terhadap minat belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kertosono pada materi bilangan pecahan? (3) Efektivitas pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kertosono pada materi bilangan pecahan?Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan subyek penelitian siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kertosono. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, angket dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan uji t, yang terlebih dahulu dilakukan analisis statistik deskriptif dan uji persayaratan analisis.Bedasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa : (1) Dalam penerapan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka telah berjalan dengan baik. (2) Minat belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka lebih baik dari minat belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. (3) Prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka lebih baik dari prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

KATA KUNCI : pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka, minat belajar, prestasi belajar.

I. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang diajarkan di sekolah.Dapat dilihat bahwa pelajaran matematika ini telah diberikan sejak duduk di sekolah dasar hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan diberikannya matematika mulai dari pendidikan dasar adalah agar siswa dipersiapkan untuk dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Matematika juga diperlukan dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Ismail (2000: 17), "matematika berperan dalam mendorong perkembangan ilmu-ilmu lain seperti sains dan teknologi".

Keberhasilan belajar seorang anak tergantung pada sejauh mana ia mampu mencapai tujuan belajarnya. Tujuan belajar yang dicapai akan berhasil apabila pengajaran dan proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Jadi pengajaran sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seorang anak. Dalam proses pembelajaran matematika lebih menekankan pada hasil akhir. Prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang dicapai.

Pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang "kurang diminati" dan "menakutkan". Matematika diterima sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit dipahami. Orang berpikir pelajaran matematika itu kaku karena sudah pasti rumus-rumusnya bersifat rutin dan tidak melakukan inovasi. Adanya gejala matematika "phobia" (ketakutan terhadap matematika) yang melanda sebagian besar siswa. Selain itu, model pembelajaran yang dilakukan masih konvensional dan berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika mengakibatkan siswa semakin bosan dan tidak menyukai pelajaran matematika sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal, termasuk pada materi pecahan. Kebanyakan siswa kelas VII masih kesulitan dalam mengoprasikan pecahan.

Proses pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 5 Kertosono berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru matematika kelas VII, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan pada matematika masih bersifat konvensional, berpusat pada guru dan tidak menggunakan media yang melibatkan siswa secara aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar matematika yang kurang optimal, sebagian besar nilai siswa yang masih tergolong kurang. Dari 23 siswa kelas VII A terdapat 15 siswa atau

65,20% siswa yang tergolong kualifikasi kurang dan hanya 8 siswa atau 34,80% siswa yang tergolong kualifikasi sedang.

Hal ini disebabkan kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sulitnya pengadaan media pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi pasif dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga minat dan prestasi belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran matematika agar tercipta belajar matematika yang efektif.

Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Agar dapat memenuhi kebutuhan untuk dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan, maka guru harus mengupayakan adanya situasi dan kondisi yang menyenangkan, materi matematika yang menyenangkan (tidak terlalu sulit bagi siswa tetapi menantang), serta media pembelajaran yang menyenangkan pula (Pitajeng, 2006: 1).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membawa pesan, menyampaikan materi, dan sarana komunikasi serta perangsang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Briggs (Anitah, 2009: 6.4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sementara itu, menurut Kustandi (2011: 9), media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. minat dan prestasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan suatu rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Dalam hal ini, besar kecilnya minat sangat bergantung pada penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Seseorang yang berminat terhadap sesuatu, tentu akan lebih memperhatikan dengan perasaan senang tanpa ada tekanan.Oleh karena itu diharapkan guru selalu menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaram dapat memvisualisasikan dan memperjelas materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika sangat penting karena dapat membantu siswa dalam

memahami materi yang diberikan dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran.Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino angka. Kartu domino angka disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media pembelajaran yang bentuknya permainannya seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika yang dilakukan dengan cara bermain. Permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak didik.Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik (Pitajeng, 2006: 32).

Media kartu domino angka merupakan media cetak/visual yang berisikan soal dan jawaban. Mengingat bahwa siswa kelas VII masih suka bermain, berkelompok, bergerak, dan mempraktekkan secara langsung, maka media kartu domino angka cocok diterapkan pada materi pecahan dalam proses pembelajaran matematika karena sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa serta bentuknya yang mengarah pada permainan diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar yang diperoleh.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengetahui: (1) Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka ditinjau dari aktivitas guru dan siswa pada materi bilangan pecahan? (2) Apakah pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka efektif terhadap minat belajar matematika SMP Negeri 5 Kertosono pada materi bilangan pecahan? (3) Apakah pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka efektif terhadap prestasi belajar matematika SMP Negeri 5 Kertosono pada materi bilangan pecahan?

II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang berusaha menggambarkan dan menjelaskan fenomena sosial dengan bertumpu pada penggunaan angka-angka atau rumus statistik sebagai alat ukur hasil penelitian. Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen. memberikan perlakuan dalam model pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kertosono.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan memilih dua kelas dari jumlah keseluruhan kelas VII. Adapun langkah dalam pengambilan sampel yaitu dengan *simple random sampling* yakni pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2015: 120). Dalam pengambilan sampel duakelas peneliti mengambil kelas VII-Adan kelas VII-B. Pemilihan kelas VII-Adigunakan sebagai kelas kontrol sedangkan kelas VII-B sebagai kelas eksperimen.Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk memperoleh data aktivitas guru, angket untuk minat belajar matematika, dan tes untuk data prestasi Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitudalam proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka, sedangkan kepada kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu diadakan penilaian oleh validator ahli. Setelah instrumen memenuhi kriteria tertentu selanjutnya diadakan uji coba untuk instrumen angket dan tes.Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabelitas setiap butir tes.Setelah dilakukan ujicoba, kemudian dilakukan analisis butir soal tes.Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t.Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan dan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene Statistic. Berdasarkan hasil uji normalitas masing-masing kelompok berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen. Berikut rangkuman uji normalitas masing-masing kelompok dan uji homogenitasnya.

Tabel 2.1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Faktor	Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	Kelas Kontrol	.101	23	.200*
	Kelas Eksperimen	.158	23	.139

Tabel 2.2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.641	1	44	.428

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Berdasarkan Tabel 2.1 dan Tabel 2.2 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogeny, karena nilai > 0,05. Sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan independent sample t-test.Berikut rangkuman uji-t (independent sample t-test).

Nilai sig (2-tailed) adalah 0,000, dimana lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angkamemberikan efek yang positif terhadap minat belajar matematika pada materibilangan pecahan 2) Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif dengan media kartu domino angka memberikan efek yang positif terhadap prestasi belajar matematika pada materi bilangan pecahan.

B. Hasil

Berdasarkan hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1) penerapanpembelajaran kooperatif dengan media permainan kartu domino telah berjalan dengan baik.

2) Minat belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media pemainan kartu domino lebih baikdari minat belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

3) Prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran koooperatif dengan media permainan kartu domino lebih baik dari prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aini, Saripa. 2010. *Penggunaan Metode Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 031 Pulau Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.*Skripsi. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip Teknik Prosedur* (P. Latifah, Ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Haryati, Nanik. 2015. *Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonokerto Turi Sleman Tahun Ajaran 2014/2015.*Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Isjoni. 2011. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok.* Bandung: Alfabeta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. Jakarta: Balai Pustaka.

Khadijah, Siti. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara.*Skripsi. Banjarmasin: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Antasari.

Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia.

Pitajeng.2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Putra, Dharma Bagus Pratama. 2012. *Penggunaan Kartu Domino Matematika Berbasis Cooperative Learning untuk Memahamkan Siswa terhadap Konsep Pecahan pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pelem 1 Pare.*Skripsi. Malang: UM.

Riduwan. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*.Bandung: Alfabeta.

Riduwan.2003. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (P.D. Iswara, Ed.). Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suwarno.2009. *Implementasi Pembelajaran Peta Konsep dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Tesis.(http://digilib.uns.ac.id/2010 diunduh tanggal 03 Januari 2016).

Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rajawali Pers.

Ulya, Uly. 2012. *Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Dan V Pada MI Riyadlotul Ulum Kunir Kecamatan Dempet Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2011/2012.*Skripsi. Salatiga: Pendidikan Guru MI Sekolah Tinggi Agama Islam Salatiga.