

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE  
PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN JENAWI  
KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



**Oleh :**

**NURUL FATIMAH**

**A 510 090 253**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 7151448 Surakarta 57102

Website : [http:// www.ums.ac.id](http://www.ums.ac.id) Email : [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dra.Hj Risminawati, M.Pd

NIP/NIK : 19540317 1982032 002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Nurul Fatimah

NIM : A 510090253

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : “PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01-02 BALONG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013”.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 27 Februari 2013

Pembimbing

**Dra.Hj Risminawati, M.Pd**  
**NIP: 19540317 1982032 002**

## ABSTRAK

### **PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 – 02 BALONG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Nurul Fatimah  
A 510 090 253

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui metode permainan domino pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong yang berjumlah 24 siswa. Prosedur penelitian meliputi dialog awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tehnik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data yang di gunakan adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang terlihat dalam 5 indikator, yaitu : perhatian siswa terhadap penjelasan guru, mendengarkan dengan baik, menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, dan aktif dalam bekerjasama. Indikator perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebesar 62,5% pada siklus I meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator mendengarkan dengan baik sebesar 58,33% meningkat menjadi 79,17% di siklus II. Indikator menjawab pertanyaan sebesar 58,33% pada siklus I meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator keberanian bertanya sebesar 54,17% meningkat menjadi 83,33% di siklus II. Indikator aktif dalam bekerjasama sebesar 66,67 meningkat menjadi 87,5% di siklus II. Selain peningkatan keaktifan belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu ketuntasan belajar sebelum tindakan hanya mencapai 8 siswa (33,33%), pada tindakan siklus I terjadi peningkatan menjadi 15 siswa (62,5%) dan tindakan siklus II meningkat sebanyak 21 siswa (87,5%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong tahun pelajaran 2012/2013.*

*Kata kunci : keaktifan belajar, metode permainan domino*

## **A. PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang di alami oleh setiap manusia sejak dia lahir hingga dewasa. Semua aktivitas yang di lakukan manusia di peroleh dengan cara belajar. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang di milikinya. Belajar bisa di lakukan di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Pengetahuan yang berasal dari pengalaman yang telah di lakukan merupakan proses belajar. Dalam proses belajar di perlukan pembimbing atau pendidik yang tepat agar tercapai tujuan belajar yang di harapkan. dalam hal ini terjadilah proses pembelajaran antara pendidik dan anak didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat tujuan pembelajaran sesuai dengan yang di harapkan. Berhasilnya tujuan pembelajaran di tentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Siswa Sekolah Dasar merupakan tahap perkembangan dimana mereka lebih suka belajar sambil bermain, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya menerima ceramah dari guru, tetapi siswa di libatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan daya ingat siswa terhadap materi belajar yang lebih lama.

Matematika merupakan mata pelajaran di takuti siswa, mereka menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, rumit, penuh dengan angka, dan rumus – rumus yang tidak mudah di pahami. Pembelajaran matematika dianggap sulit karena hanya diberikan secara konvensional. Untuk itulah, sebagai guru yang baik harus mampu mengubah paradigma tersebut. Guru harus mampu menciptakan gagasan – gagasan yang inovatif, kontekstual, bahwa matematika itu mudah, matematika itu menyenangkan. Dengan adanya suatu pembelajaran inovatif maka siswa akan tertarik terhadap matematika, karena dalam proses belajar yang menjadi dasarnya adalah rasa senang.

SD Negeri 01 – 02 Balong adalah SD yang terletak di Kelurahan Balong, Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar. Sekolah ini termasuk sekolah yang favorit dengan jumlah siswa yang lebih dari 200 siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih sampel kelas IV sebagai objek penelitian dalam pembelajaran Matematika. Proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode belajar yang sederhana dan memperbanyak ceramah. Siswa hanya berperan sebagai pendengar, menulis penyampaian materi dari guru, jarang bertanya terhadap materi yang kurang jelas yang mengakibatkan siswa pasif, pendiam dan kurang aktif. Hanya 40 % siswa aktif, sebagian siswa ragu – ragu untuk mengangkat tangan sekadar untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Dari aktivitas siswa tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di dalam kelas dan hasil belajar yang di capai.

Oleh sebab itu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang dan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan penggunaan metode yang bervariasi siswa akan terangsang dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang di buat harus sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa.

Salah satu metode yang menyenangkan yang dapat di terapkan dalam pembelajaran matematika adalah metode permainan domino, dalam metode ini siswa secara keseluruhan di libatkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan adanya metode permainan domino di harapkan pembelajaran tidak hanya berlangsung menyenangkan tetapi juga mengaktifkan partisipasi siswa di dalam kelas.

Atas dasar gagasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01-02 BALONG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013”

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 – 02 Balong yang bertempat di desa Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar. Penelitian di mulai dari tahap perencanaan sampai pelaporan dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu dari bulan November 2012 sampai bulan Februari 2013. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong dengan jumlah siswa 24 orang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Suyadi, 2010:18), menjelaskan pengertian PTK secara sistematis, yaitu : 1)Penelitian, adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan tertentu yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati; 2)Tindakan, gerakan yang di lakukan secara sengaja dan terarah untuk mencapai tujuan tertentu; 3)Kelas, adalah tempat di mana sekumpulan peserta didik yang dalam waktu yang bersamaan menerima pembelajaran.

Salah satu karakteristik PTK (Suyadi,2010:23) adalah guru merasa bahwa ada permasalahan yang mendesak untuk segera di selesaikan di dalam kelasnya. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong dan menemukan masalah terhadap pembelajaran matematika, dari masalah yang timbul muncul keinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan memperbaiki dan mengatasi masalah tersebut.

Prosedur penelitian meliputi dialog awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data digunakan sebagai acuan untuk memperoleh informasi dan data yang akurat dan bertujuan sebagai alat untuk menentukan ketepatan hasil penelitian. Metode

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. 1)”observasi, yaitu metode atau cara yang digunakan untuk menganalisis dan mengadakan pengamatan mengenai tingkah laku individu atau kelompok secara langsung” (Ngalim Purwanto,2008:45), observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar guru dan siswa di dalam kelas. Hasil dari observasi kemudian dijadikan sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan; 2) tes menurut Suharsimi Arikunto (2003:139), “yaitu sekumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki seseorang”. Tes bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan;3) Suharsimi Arikunto (2006:231) menyatakan “dokumentasi adalah mencari data mengenai hal – hal yang berupa catatan, buku, jurnal, dll.” Menurut Nana Syaodih (2011:221), “studi dokumenter merupakan tehnik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis data, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.”;4) “wawancara adalah tehnik pengumpulan data yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang membutuhkan jawaban atau respon oleh responden”(Sukmadinata,2010:216). Wina Sanjaya,(2009:96), “wawancara atau *interview* dapat di artikan sebagai tehnik pengumpulan data dengan menggunakan media lisan.” Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV. Pertanyaan yang diajukan antara

lain partisipasi siswa dikelas ketika mengikuti pelajaran matematika, metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran matematika, sikap guru ketika mengajar, dll.

Dalam penelitian ini validitas data yang digunakan adalah triangulasi. “triangulasi adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan menggunakan berbagai metode agar informasi tersebut dapat di percaya kebenarannya”(Wina Sanjaya,2009:112). Menurut Moelong (2009:330), “triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data”. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode digunakan untuk mengecek kepercayaan hasil penemuan dengan beberapa tehnik pengumpulan data. Triangulasi sumber di gunakan untuk membandingkan dan mengecek kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Sumber data diperoleh dari narasumber yaitu guru kelas IV, siswa sebagai subyek penelitian, tempat dan peristiwa berlangsungnya proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru



(Wina Sanjaya, 2009:106). Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan.

### **C. HASIL PENELITIAN**

Menurut Samino dan Saring (2012:19) “belajar adalah proses yang dilalui seseorang untuk mencapai tujuan yang di harapkan”. Menurut Slameto (1995:2), “belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku”. Jika di lihat dari segi psikologi “belajar adalah suatu proses usaha seseorang dalam memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya” (Abu Ahmadi,Dkk.1991:121). Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan seseorang dalam rangka untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengalaman dan interaksi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam Ensiklopedia Indonesia (1983:2171), “Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau mathema yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda di sebut Wiskunde atau ilmu pasti”. Matematika, menurut Ruseffendi (1992),” adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi”. Fungsi pelajaran Matematika adalah sebagai alat untuk memahami dan menyampaikan konsep matematika atau informasi yang berkaitan dengan Matematika. Matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun penalaran yang hanya bisa diselesaikan dengan rumus Matematika. Matematika juga berfungsi sebagai ilmu atau pengetahuan yang sangat berguna bagi peserta didik agar kelak dalam hidupnya mampu menyelesaikan persoalan – persoalan yang berkaitan dengan tehnik menghitung.

Keaktifan di dalam kamus Bahasa Indonesia (Em Zul Fajri:36) artinya adalah kegiatan atau kesibukan. Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam mengikuti proses belajar. Menurut Nawawi Alfatru

( dalam Abangilham's Blog.htm), "Keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang di lakukan atau kegiatan – kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik". Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Guru merupakan penanggungjawab dalam proses pembelajaran, sudah selayaknya guru sebagai fasilitator memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Siswa sebagai subyek belajar, jadi siswalah yang menjadi pelaku dalam pembelajaran. Guru yang memberikan kemungkinan bagi siswa untuk belajar secara efektif melalui pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terciptanya interaksi positif dengan siswa, agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan melakukan berbagai aktifitas belajar dengan efektif.

Metode permainan domino adalah metode permainan yang mengacu pada cara bermain domino pada umumnya. Metode permainan ini menggunakan kartu sebagai medianya. Ukuran kartu yang di buat cukup kecil dan sederhana, jumlah kartu yang di buat tidak harus di tentukan banyaknya, tetapi dapat di buat sesuai dengan jumlah soal yang di butuhkan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 02 Balong. Peningkatan keaktifan belajar juga di ikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar mulai dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut : perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebelum tindakan hanya sebanyak 10 siswa (41,67%), hanya 9 siswa (37,5%) yang mendengarkan dengan baik, siswa yang mau menjawab pertanyaan 10 siswa (41,67%), keberanian siswa dalam bertanya hanya ada 7 siswa (29,12%), siswa yang aktif dalam bekerjasama hanya 8 siswa (33,33%). Dalam tindakan siklus I terjadi peningkatan; perhatian siswa terhadap penjelasan guru meningkat sebanyak

15 siswa (62,5%), mendengarkan dengan baik meningkat menjadi 14 siswa (58,33%), keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan sebanyak 14 siswa (58,33%), keberanian bertanya sebanyak 13 siswa (54,17%), dan siswa yang aktif dalam bekerjasama sebanyak 16 siswa (66,67%). Pada tindakan siklus II perhatian siswa terhadap penjelasan guru meningkat menjadi 20 siswa (83,33%), mendengarkan dengan baik sebanyak 19 siswa (79,17%), aktifitas siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat sebanyak 20 siswa (83,33%), keberanian siswa dalam bertanya sebanyak 20 siswa (83,33%), dan siswa yang aktif dalam bekerjasama sebanyak 21 siswa (87,5%).

Selain peningkatan keaktifan belajar, hasil belajar siswa juga ikut meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada pra siklus atau sebelum tindakan hanya 8 siswa yang dinyatakan tuntas atau sekitar 33,33%. Siklus I siswa yang dinyatakan tuntas meningkat sebanyak 15 siswa atau sekitar 62,5% dan tindakan siklus II meningkat menjadi 21 siswa yang tuntas belajar atau 87,5%.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam setiap siklus, yaitu: perhatian siswa terhadap penjelasan guru meningkat mulai dari sebelum tindakan sebesar 41,67%, siklus I 62,5%, dan siklus II 83,33%, mendengarkan dengan baik meningkat mulai dari sebelum tindakan sebesar 37,5%, siklus I 58,33%, dan siklus II 79,17%, menjawab pertanyaan meningkat mulai dari sebelum tindakan 41,67%, siklus I 58,33%, dan siklus II 83,33%, keberanian bertanya meningkat mulai dari sebelum tindakan 29,12%, siklus I 54,17%, dan siklus II 83,33%, aktif dalam bekerjasama meningkat mulai dari sebelum tindakan sebesar 33,33%, siklus I 66,67%, dan siklus II 87,5%, pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu sebelum tindakan siswa yang

mencapai KKM atau tuntas belajar adalah 8 siswa (33,33%), pada siklus I siswa yang tuntas adalah 15 siswa (62,5%), dan siklus II adalah 21 siswa (87,5%).

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa penggunaan metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto,Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta

Moleong,Lexy J.2009.*Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung:Rosdakarya

Purwanto,Ngalim.2008.*Ilmu Pendidikan Teoritis Praktis*.Bandung:Remaja Karya

Ruseffendi.1992.*Pendidikan Matematika*.Jakarta:Dekdikbud

Sanjaya.Wina.2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Kencana

Suyadi.2010.*Panduan Penelitian Tindakan Kelas*.Yogyakarta:Divapress

Syaodih,Nana.2011.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Rosda

Zul Fajri,Em,Dkk..*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Difa Publisher

**KEAKTIFAN BELAJAR « Abangilham's Blog.htm** (di akses pada 20 November 2012 pukul 13.00 WIB)