

Pengaruh Penggunaan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir

Shaffanisa Azizah¹ Siti Nasiah² Rahmatillah³
¹²³ UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
E-mail: shaffanisaazizah@gmail.com, sitinasiah@uinsi.ac.id,
rahmatillah@uinsi.ac.id

*Corresponding Author e-mail: *Shaffanisaazizah@gmail.com

Abstrak

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah masih adanya hasil belajar Matematika yang dibawah KKM, dikarenakan sebagian siswa masih kesulitan untuk mengingat dan menghafal perkalian, guru belum memanfaatkan inovasi media atau alat peraga dalam pembelajaran. Guru masih mengandalkan media berupa poster perkalian. Hal ini perlu adanya mengembangkan media lain nya yaitu seperti permainan kartu domino sebagai media pada operasi hitung perkalian. Tujuan dari penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen design*, yang menggunakan *pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas III yang terdiri dari 86 siswa, dan sampel yang digunakan ialah kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol sejumlah 58 siswa yang dilakukan di MI DDI Tani Aman loa Janan Ilir samarinda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengujian uji coba instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran soal dan daya pembeda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan data rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 73,67 sedangkan kelas kontrol dengan tidak menggunakan kartu domino matematika diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 64, 46. Hasil uji t diperoleh nilai *sig (2 tailed)* $0,035 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda.

Kata kunci: Kartu Domino, Hasil Belajar Matematika

Abstract

The background of the problem in this study is that there are still Mathematics learning outcomes that are below the KKM, because some students still have difficulty remembering and memorizing multiplication, the teacher has not utilized innovative media or teaching aids in learning. Teachers still rely on media in the form of multiplication posters. It is

necessary to develop other media, such as domino card games as media on multiplication counting operations. The purpose of this study was conducted to determine the effect of using domino cards on the math learning outcomes of MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda students. This research method uses quantitative research with a type of quasi experimental design, which uses a pretest-posttest control group design. The population in this study were third grade students consisting of 86 students, and the samples used were class III A as the experimental class and class III B as the control class of 58 students conducted at MI DDI Tani Aman loa Janan Ilir samarinda. The data collection techniques used were observation, tests and documentation. Instrument testing techniques using validity test, reliability test, level of difficulty of questions and differentiating power. Data analysis techniques in this study used normality test, homogeneity test and hypothesis testing. Based on the average posttest data in the experimental class of 73.67 while the control class by not using math domino cards obtained an average posttest of 64, 46. The t test results obtained a sig value (2 tailed) of $0.035 < 0.05$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an effect of using domino cards on the math learning outcomes of MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda students.

Keywords: *Domino Card, Math Learning Outcomes*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok, orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. jadi dalam hal ini, Pendidikan merupakan proses atau perbuatan mendidik (Sumantri & Duratol, 2017). Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang menyeluruh seperti yang tercantum dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 bahwa “Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2006).

Tujuan Pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar-mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar-mengajar tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat aktual.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai (Qiptiyyah, 2020). Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran maupun hasil sampingan pengiring. Hasil utama pengajaran yang dimaksudkan adalah memberikan kesempatan agar proses belajar terjadi dalam diri peserta didik. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.

Misalnya setelah mengikuti pelajaran peserta didik menyukai pelajaran matematika yang semula tidak disukai karena peserta didik senang dengan cara mengajar guru dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pembelajaran yang materinya bersifat abstrak (Murdiani, 2018). Keabstrakan matematika menyebabkan matematika tidak mudah dipahami oleh kebanyakan peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam mempelajari suatu prinsip atau konsep matematika diperlukan pengalaman melalui benda nyata (konkret). Untuk memahami konsep abstrak peserta didik memerlukan benda-benda konkret (nyata) sebagai perantara atau visualisasinya (Nurfitriyanti & Witri, 2016). Konsep abstrak yang baru dipahami peserta didik akan mengendap, melekat dan tahan lama bila peserta didik belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti peserta didik, bukan hanya melalui mengingat-ingat fakta. Karena itulah dalam pembelajaran matematika perlu menggunakan alat peraga atau media. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-quran surah An-Nahl: 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemah: "Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur."

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi, ada materi pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, ada juga yang membutuhkan media pembelajaran termasuk matematika yang bersifat abstrak, pada kondisi seperti ini sangat baik jika guru menggunakan media atau alat peraga untuk memudahkan belajar matematika (Anabella & Wulandari, 2024). Banyak sekali berbagai macam-macam media atau alat peraga yang digunakan oleh pendidik untuk mengajar, terutama matematika, diantara adalah kartu domino.

Kartu domino merupakan media atau alat peraga yang dapat digunakan di tingkat sekolah dasar. Pada tingkat sekolah dasar kartu domino untuk melatih kemampuan operasi bilangan. Kartu domino dalam pembelajaran matematika berbentuk kartu bergambar yang berukuran 4 x 7 cm. Permainan kartu domino dapat dilakukan secara berkelompok dengan maksimal 2-5 siswa, setiap orang dibagikan 5 kartu, permainan pertama dan arah putaran didasarkan pada kesepakatan antara kedua belah pihak. Peserta didik bergiliran mencocokkan hasil sesuai dengan perkalian. Setelah peserta didik yang tidak berhasil mencocokkan kartu, maka dilanjutkan dengan peserta didik selanjutnya, permainan berlanjut sampai semua kartu cocok (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu domino matematika menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus mengkondisikan peserta didik dan bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memunculkan semangat bersaing secara sehat, bertanggung jawab, kerjasama, kreativitas, berfikir kreatif dan berpikir cepat.

Di tingkat sekolah dasar masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berhitung. Mereka belum terbiasa menghitung dalam bentuk yang abstrak. Mereka memerlukan media atau alat peraga yang dapat digunakan dalam berhitung angka yang besar. Namun kenyataan saat ini, sedikit sekali guru yang mengajarkan peserta didiknya menggunakan alat peraga. Kebanyakan guru hanya mengajarkan berhitung dengan

metode ceramah. Dalam konsep matematika yang abstrak, pembelajaran matematika harus diberikan penguatan supaya didalam memori peserta didik dapat bertahan lama dan juga pola pikir tidak hanya sekedar menghafal tetapi juga dapat memahami, mencerna, dan juga mengingat apa yang dipelajari (Ruqoyyah & dkk, 2020). Dengan demikian agar peserta didik cepat memahami pembelajaran matematika yang diajarkan khususnya perkalian maka peneliti menggunakan media berupa kartu domino.

Berdasarkan observasi peneliti dengan wali kelas III yang dilaksanakan di MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda, bahwa pada saat proses pembelajaran pada pelajaran matematika khususnya pada operasi hitung perkalian guru belum memanfaatkan inovasi media atau alat peraga dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan media poster perkalian. Sehingga guru perlu mengembangkan media yang lainnya yaitu seperti permainan kartu domino sebagai media pada operasi hitung perkalian. Dalam proses pembelajaran penggunaan alat peraga atau media masih kurang. Hal ini sebagian siswa sulit untuk menghafalkan operasi perkalian. Kondisi pembelajaran yang demikian menyebabkan sebagian siswa masih mencapai nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 65. Pada kelas III A merupakan kelas dengan nilai rata-rata siswanya pada ulangan harian tahun ajaran 2022/2023 yang tergolong rendah, yaitu terdapat 22 dari 35 siswa di dalam kelas yang masih memiliki nilai harian di bawah KKM berdasarkan observasi guru kelas III. Pada pembelajaran matematika operasi hitung perkalian, ada beberapa siswa yang masih belum menghafal perkalian dan sebagian siswa tidak mudah mengingat perkalian. Dengan menggunakan kartu domino peserta didik dilatih kemampuan menghitung di luar kertas atau tanpa mencoret kertas agar peserta didik lebih bisa menjadi mudah mengingat perkalian matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Peneliti memfokuskan batasan masalah dari penelitian ini yaitu media yang diterapkan adalah kartu domino, pembelajaran matematika yang akan diterapkan yaitu operasi hitung perkalian dan hasil belajar siswa dilihat dari kognitif. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti serta menerapkan kartu domino sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran matematika dan melihat pengaruh hasil belajar matematika siswa kelas III MI DDI Tani Aman agar siswa tidak hanya bisa menghafal tetapi siswa bisa mengingat, mencerna, dan juga memahami yang disampaikan oleh guru nantinya.

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan, maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda".

B. Tinjauan Pustaka

1. Kartu Domino

a. Pengertian Kartu Domino

Domino merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu domino matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban. Materi soal yang terdapat pada domino dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Setiawan & dkk, 2020). Permainan kartu domino adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan maksimal 4 siswa, setiap orang dibagikan 4 kartu,

pemain pertama dan arah putaran didasarkan pada kesepakatan antara dua belah pihak. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan langkah – langkah yang diwakili oleh lingkaran – lingkaran berwarna merah.

Permainan kartu domino suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Permainan ini sangat bagus untuk membantu merangsang aktivitas otak, karena hal itu memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi dan strategi. Setiap bermain kartu domino dapat membantu mendorong saraf untuk terus mengembangkan dan menumbuhkan sel – sel otak baru. Permainan domino dapat meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya.

Bentuk kartu domino matematika bisa dapat dibuat dengan bervariasi sesuai dengan keinginan dan kegunaan kartu domino itu sendiri dalam pembelajaran. Beberapa contoh kartu domino matematika jenis perkalian digunakan untuk aktivitas perkalian. Kartu domino merupakan sebagai suatu media pembelajaran untuk menarik perhatian belajar siswa dan untuk meningkatkan keterampilan berhitung (Setiawan & dkk, 2020).

Pembelajaran menggunakan kartu domino ini dilatar belakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar dan terampil berhitung dengan menghubungkan masing – masing kartu domino. Permainan ini mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) (Abqari & dkk, 2018).

b. Langkah – Langkah Penggunaan Kartu Domino Matematika

Media permainan kartu domino perkalian dalam pembelajaran perkalian oleh peneliti telah dimodifikasi sesuai dengan ruang lingkup penelitian ini, yaitu digunakan untuk pembelajaran konsep perkalian siswa kelas III MI DDI Tani Aman.

Contoh kartu domino perkalian:

Bentuk Kartu Domino Perkalian

42	7 x 7	49	7 x 8
----	-------	----	-------

Keterangan:

Warna: Hasil kali dari kalimat perkalian yang lain

Tanpa warna: Kalimat perkalian

Dalam permainan kartu domino perkalian, dua pemain atau lebih mencari soal perkalian maupun hasil kali dalam domino perkalian, dengan aturan permainan sebagai berikut :

1. Sebelum permainan dimulai, pemain dibagi menjadi 5 kelompok, tiap kelompok berisi 4 pemain dan Setiap kelompok mendapatkan satu paket kartu domino yang berisi 20 kartu.

2. Setiap pemain mendapatkan 5 buah kartu domino perkalian. Soal pada kartu domino setiap kelompok berbeda. Hal ini bertujuan agar setiap kelompok bisa saling bertukar dan mereka tidak saling menyontek karena dilakukan secara berkompetisi.
3. Bagian atas kartu pertama merupakan jawaban dari soal bagian bawah kartu kedua. Bagian atas kartu kedua merupakan jawaban dari soal bagian bawah kartu ketiga. Begitu seterusnya sampai kartu habis dan sisi bawah kartu pertama bertemu sisi atas kartu terakhir membentuk lingkaran atau segi empat.
4. Jika kartu yang ada pada pemain tidak sesuai dengan kartu kunci, maka dilanjutkan dengan pemain yang memiliki jawaban pada kartu kunci.
5. Kelompok yang berhasil menghabiskan kartu domino lebih cepat dengan semua pasangan kartunya benar, dialah pemenangnya.
6. Selanjutnya, setiap kelompok bertukar kartu agar bisa berkompetisi lagi dengan soal yang berbeda.

c. Kelebihan dan kekurangan Kartu Domino Matematika

1. Kelebihan kartu domino perkalian yaitu;
 - a) Siswa merasa tertantang sehingga tidak cepat bosan dan menyenangkan
 - b) Mendidik siswa untuk cepat berpikir dalam melakukan operasi perkalian
 - c) Media kartu domino perkalian sangat praktis dibawa dan bias dimainkan di mana saja, agar siswa lebih terampil dalam berhitung perkalian.

Kelebihan lainnya sebagian peserta didik telah mengetahui cara bermain kartu domino sehingga tidak sulit untuk diterapkan dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan hitung peserta didik karena semakin banyak berlatih dalam menghitung maka peserta didik semakin mahir (Nurfitriyanti & Witri, 2016).

2. Kekurangan kartu domino perkalian yaitu:
 - a) Bagi siswa yang taraf berpikirnya lambat tidak menyukai permainan kartu domino perkalian karena selalu terkalahkan oleh siswa yang berpikirnya lebih cepat
 - b) Siswa yang tidak sportif akan dendam kepada kelompok yang memenangkan permainan kartu domino perkalian

2. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Menurut Ghufroan belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respon (Ghufroan & Risnawati, 2013).

Belajar adalah suatu proses usaha-usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto, 2010).

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui pelatihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Baharuddin & Wahyuni, 2010). Ciri umum kegiatan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau sengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, Gerakan terbimbing, Gerakan terbiasa, Gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai (Baharuddin & Wahyuni, 2010).

Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar. Disebutkan dalam permendikbud tentang standar penilaian Pendidikan menyangkut prinsip-prinsip hasil belajar sebagai berikut (Kosilah & Septian, 2020):

- 1) Shahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai
- 3) Adil, penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat dan genre
- 4) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan
- 5) Terpadu, penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan menggunakan berbagai Teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik
- 7) Sistematis, penilaian dilakukan secara bertahap dengan mengikuti langkah – langkah yang baku

- 8) Kriteria, berate penilaian berdasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang diterapkan dan
- 9) Akuntabel, penilaian dapat dipertanggung jawabkan, baik dari segi teknik, prosedur dan hasilnya.

Berdasarkan uraian prinsip – prinsip diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip hasil belajar harus didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur dengan prosedur dan kriteria yang jelas, tidak merugikan peserta didik, terbuka, penilaian yang sesuai dan sistematis dari segi Teknik, prosedur maupun hasilnya.

c. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Kurniawati dan Mawardi dalam jurnalnya, penilaian ditujukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut kunanti, penilaian disebut sebagai upaya terarah untuk mengumpulkan informasi sebagai pertimbangan untuk membuat keputusan. Proses pengumpulan data dalam penilaian dapat berguna untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa. Penilaian dapat menjadi tolak ukur kualitas pelaksanaan Pendidikan (Kurniawati & Mawardi, 2021).

Penilaian kurikulum 2013 tertera dalam permendikbud nomor 66 tahun 2013 tentang standar penilaian Pendidikan yang mencakup pada penilaian autentik, penilaian diri penilaian portofolio, ulangan harian, ulangan akhir, ujian akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional dan ujian sekolah((Mendikbud), 2013). Pelaksanaan penilaian dalam kurikulum 2013 mengarahkan guru untuk melakukan penilaian secara holistik meliputi pada tiga ranah kemampuan yaitu afektif, psikomotor dan kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan atau pengertian, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan minat, serta ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan. Penilaian dalam kurikulum 2013 ditujukan agar siswa tidak merasa tertekan dalam mengikuti pembelajaran.

Ranah sikap atau ranah afektif berkaitan dengan nilai sikap dan terdiri atas lima jenjang yaitu penerimaan, responsive, penilaian, mengelola dan karakterisasi. Penilaian ranah sikap dapat berupa lembaran observasi, lembar penilaian diri dan lembar penilaian antar siswa. Ranah pengetahuan atau ranah kognitif yaitu penilaian yang berhubungan dengan pemahaman konseptual dan terdiri atas enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, sintesis dan evaluasi. Penilaian dapat berupa tes lisan atau tes tulisan. Tes tulisan dapat dalam bentuk tes uraian berupa uraian terbatas atau tak terbatas dan tes objektif berupa melengkapi, pilihan berganda, menjodohkan, isian dan benar-salah. Ranah keterampilan ranah psikomotor yaitu penilaian yang mencakup pada reaksi fisik atau keterampilan dan terdiri dari empat tingkatan yaitu menirukan, memanipulasi, artikulasi dan naturalisasi. Penilaian ranah keterampilan dapat berupa penilaian kinerja, daftar cek dan rentang skala.

Laporan penilaian hasil belajar dalam kurikulum 2013 selain dinyatakan dalam bentuk angka juga dinyatakan dalam bentuk huruf serta diuraikan dalam bentuk deskripsi. Deskripsi menjadi gambaran kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi. Pengolahan nilai disajikan dalam bentuk laporan hasil

belajar dengan empat skala penilaian yaitu A untuk sangat baik, C untuk cukup dan D untuk kurang. Dengan deskripsi ini nantinya dapat disimpulkan keberhasilan pencapaian kompetensi siswa dan solusi perbaikan untuk pembelajaran bagi siswa selanjutnya (Khasanati & Mustika, 2021).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu (Slameto, 2010):

- 1) Faktor *internal* yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor *eksternal* yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan Gedung dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)
 - c) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman, bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa jasmaniah, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat termasuk di dalamnya model pembelajaran (Susilo, 2006).

g. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah kemajuan yang diperoleh seseorang dalam segala hal akibat dan belajar. Seseorang yang mempelajari suatu memulai proses pembelajaran telah memperoleh hasil dan apa yang telah dipelajari nya, hasil maksimal yang diperoleh inilah yang dikatakan hasil belajar (Amirin & Samsulrawan, 2000), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dan suatu instruksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati & Mudjiono, 2002).

Hasil belajar menentukan tercapai tidaknya tujuan Pendidikan yang diaplikasikan dalam bentuk penilaian dalam rangka memberikan

pertimbangan apakah tujuan Pendidikan tersebut tercapai. Penilaian hasil belajar tersebut dilakukan terhadap proses belajar mengajar untuk mengetahui tercapainya tidaknya tujuan pengajaran dalam hal penguasaan bahan pelajaran oleh siswa, selain itu penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Dengan kata lain rendahnya hasil belajar yang tercapai siswa tidak hanya disebabkan oleh kurang berhasilnya guru mengajar.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest posttest dengan penelekatan Quasi Eksperimen Design (Eksperimen Semu). Pada dasarnya penelitian ini adalah pembentukan dua kelompok pembandingan. Kelompok yang diberikan perlakuan merupakan kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan merupakan kelompok kontrol. Desain dari penelitian pretest-posttest control group design digambarkan berikut:

Pretest-Posttest Control Group Control

R	O₁	X	O₂
R	O₃		O₄

Lokasi dan waktu penelitian di MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda, penelitian ini dilakukan yakni mulai pada semester I tahun ajaran 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III MI DDI Tani Aman Samarinda berjumlah 86 orang peserta didik yang terdiri dari kelas III A, III B, dan III C.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling yaitu melakukan pengambilan sampel secara acak melalui cara yang sederhana. Sampel pada penelitian ini adalah kelas III A (Kelas Eksperimen) berjumlah 30 peserta didik dan Kelas III B (kelas Kontrol) berjumlah 28 peserta didik, dengan total keseluruhan berjumlah 58 orang peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu menggunakan lembar observasi, soal pretest dan posttest menggunakan 20 soal operasi hitung perkalian bilangan cacah.

Uji coba instrument menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda berbantuan SPSS versi 26. Teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 26.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Uji Validitas

Berdasarkan perolehan uji validitas yang telah dilakukan, maka terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid pada soal *pretest* dan *posttest* dikarenakan r_{hitung}

> r_{tabel} dengan 30 responden yaitu dalam nilai r product moment $r_{\text{tabel}} = 0,61$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan demikian, peneliti menggunakan 20 butir soal yang dinyatakan valid untuk melaksanakan penelitian dan soal yang tidak valid maka tidak akan digunakan.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil dari uji reliabilitas soal pilihan ganda pada penelitian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dan dengan bantuan SPSS versi 26 adalah sebagai berikut;

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL TES UJI COBA (Pretest dan Posttest)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	20

Sumber: Data Primer Penelitian 2023

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas, menunjukkan bahwa nilai koefisiennya adalah $0,873 > 0,60$ sehingga 20 butir soal pilihan ganda dapat dikatakan reliabel dengan kategori kuat dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Hasil Uji Taraf kesukaran Soal

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran butir soal yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa dalam soal *pretest* dan *posttest* masing-masing dapat 20 butir soal yang memiliki derajat kesukaran yang tergolong sedang.

4. Uji Daya Pembeda Soal Instrumen

Berdasarkan hasil uji daya pembeda butir soal yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat 20 butir soal *pretest* dan *posttest* yang memiliki daya pembeda antara lain 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, tergolong dalam kriteria baik.

5. Deskripsi Hasil Tes Belajar Matematika

Berikut hasil dari pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan penggunaan kartu domino terhadap materi operasi hitung perkalian bilangan cacah pada 30 siswa kelas III A di kelompok eksperimen, yakni:

DATA DESKRIPTIF PRETEST DAN POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

Deskriptif	Pretest	Posttest
Mean	62,67	73,67
Std. Deviation	15,410	17,515
Minimum	30	30
Maximum	85	100

Sumber: Data primer penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel diatas bahwa nilai tertinggi dari *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 85 dan nilai terendah adalah 30 dengan nilai rata – rata

62,67 sedangkan nilai tertinggi dari *posttest* adalah 100 dan nilai terendah adalah 30 dengan nilai rata-rata 73,67 dan simpang baku *pretest* adalah 15,410 dan pada *posttest* adalah 17,515

Hasil yang diperoleh pada kelas III B dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang sebagai kelompok kontrol tidak menggunakan kartu domino yaitu:

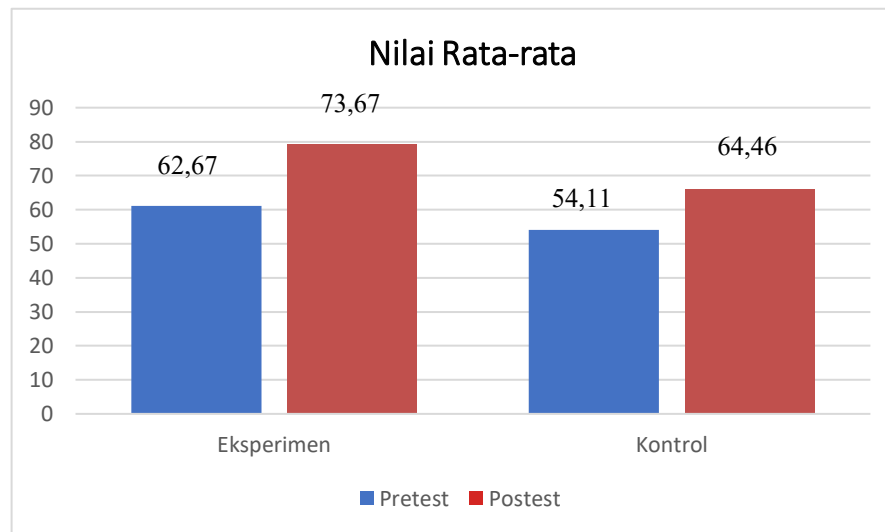
**DATA DESKRIPTIF *PRETEST* DAN *POSTTEST*
KELAS KONTROL**

Deskriptif	Pretest	Posttest
Mean	54,11	64,46
Std. Deviation	15,034	14,615
Minimum	30	40
Maximum	85	90

Sumber: Data primer penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel diatas bahwa nilai tertinggi dari *pretest* siswa kelas kontrol adalah 85 dan nilai terendah adalah 30 dengan nilai rata-rata 54,11, sedangkan nilai tertinggi dari *posttest* adalah 90 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 64,46, dan simpang baku *pretest* adalah 15,034 dan pada *posttest* adalah 14,615.

Dari tabel diatas dapat dibuat sebuah grafik untuk mengetahui gambaran histogram lebih luas dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu:



Gambar 1: Grafik nilai rata-rata krlas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan grafik di atas diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, hasil rata-rata kelas yang lebih tinggi adalah kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, hasil yang diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai 62,67 dan kelas kontrol 54,11. Kemudian nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai 73,67 dan kelas kontrol yaitu 64,46.

Dengan melihat kenaikan rata-rata tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen, maka penggunaan kartu domino matematika pada pelajaran matematika pada perkalian terdapat pengaruh yang bermakna terhadap hasil belajar siswa.

6. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data dari variabel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26 dengan menggunakan pendekatan *Shapiro Wilk*.

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

HASIL UJI NORMALITAS

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.150	30	.085	.946	30	.133
	Posttest Eksperimen	.108	30	.200	.958	30	.276
	Pretest Kontrol	.152	28	.094	.933	28	.075
	Posttest Kontrol	.148	28	.122	.940	28	.109

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel di atas, diketahui taraf signifikansi yang digunakan 0,05 dan hasil dari nilai signifikansi data tersebut diantaranya yakni: *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,133 dan *posttest* kelas Eksperimen sebesar 0,276. Pada *pretest* kelas kontrol 0,075 dan *posttest* kelas kontrol 0,109 sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai signifikansi tersebut $> 0,05$ atau dapat dikatakan data berdistribusi normal.

7. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak.

- a) Jika nilai sig pada *based on mean* $> 0,05$ maka data bersifat homogen
- b) Jika nilai sig pada *based on mean* $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Metode Outdoor study	Based on Mean	.810	1	56	.372
	Based on Median	.661	1	56	.420
	Based on Median and with adjusted df	.661	1	54.402	.420
	Based on trimmed mean	.740	1	56	.393

Berdasarkan tabel di atas, diketahui taraf signifikansi yang digunakan 0,05 dan hasil dari nilai signifikansi pada *based on mean* yakni sebesar 0,372 atau dikatakan $0,372 > 0,05$, yang artinya data bersifat homogen.

8. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun dasar pengambilan keputusan yakni:

- a) Jika nilai *sig (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b) Jika nilai *sig (2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima H_a ditolak

HASIL UJI HIPOTESIS

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil belajar Siswa	Equal variances assumed	,810	,372	2,164	56	,035	9,202	4,252	,684	17,720
	Equal variances not assumed			2,178	55,332	,034	9,202	4,225	,736	17,669

Diketahui taraf sig yang digunakan yakni 0,05. berdasarkan data, hasil statistic menunjukkan tingkat *signifikansi (2-tailed)* $0,035 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum menerapkan penggunaan kartu domino matematika, pembelajaran di kelas III MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir samarinda pada operasi hitung perkalian guru belum memanfaatkan inovasi media atau alat peraga dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan poster perkalian. Hal ini sebagian siswa tidak mudah untuk mengingat dan menghafalkan operasi hitung perkalian. Peran guru sangat penting dalam menerapkan metode pembelajaran dikelas salah satunya yaitu guru dapat mengembangkan media atau alat peraga seperti kartu domino matematika sebagai media permainan operasi hitung perkalian, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Nurfitriyanti dan Witri Lestari dalam jurnalnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino di sekolah dasar pada topik operasi bilangan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika(Nurfitriyanti & Witri, 2016).

Pada proses pembelajaran matematika materi yang digunakan yaitu operasi hitung perkalian pada bilangan cacah. Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan *pretest* kepada kedua kelas yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan sebuah perlakuan. Setelah melakukan *pretest* dapat diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya diberikan pembelajaran tentang materi operasi hitung perkalian pada bilangan cacah dengan menggunakan metode yang berbeda. Peserta didik pada kelas eksperimen III A diberi perlakuan dengan menggunakan kartu domino matematika. Tujuan pembelajaran pada kelas eksperimen III A yang ingin dicapai yaitu siswa dapat mengingat dan menghafal pada perkalian dengan berbantuan media permainan kartu domino matematika. Siswa di dalam kelompok diharapkan mampu menghubungkan masing-masing kartu domino dengan tepat.

Pada pelaksanaan pembelajaran guru membentuk kelompok dengan latar belakang siswa yang sama. Setelah siswa mendapatkan teman kelompoknya, siswa diminta untuk mengamatinnya dan mendiskusikan permainan kartu domino matematika yang dibawa oleh guru. Pada kegiatan permainan kartu domino, siswa diawali dengan melakukan (*ompimpa*) untuk menentukan siapa yang mengeluarkan kartu lebih awal. Setelah ditentukan, siswa secara bergantian melemparkan kartu domino dengan menghubungkan yang sesuai dengan jawabannya. Guru berkeliling pada setiap kelompok untuk melihat kendala dan kesulitan yang terjadi. Pada kelompok 2 dan 3 terlihat kebingungan dalam melakukan permainan kartu domino, sehingga guru mendekati dan membimbingnya. Setelah dibimbing dan diberi beberapa contoh dalam menghubungkan setiap kartu domino akhirnya anggota siswa kelompok 2 dan 3 dapat melanjutkan sendiri. Suasana kelas semakin aktif dalam berkelompok, siswa sangat antusias dan saling memberikan komentarnya ketika menghubungkan setiap kartu.

Suasana di dalam kelas terlihat sangat aktif dan siswa di dalam kelompok terlihat saling bersaing untuk menghubungkan setiap kartu domino. Adapun hasil masing-masing kelompok yang belum benar semuanya, karena masih terdapat beberapa kartu pada setiap kelompok yang belum selesai dihubungkan. Kelompok 4, 5, 6, dan 7 telah melakukan permainan dengan baik, akan tetapi masih terdapat beberapa kartu domino yang belum dihubungkan. Masing-masing siswa memegang kartu sebanyak 5 kartu domino.

Hal ini sejalan dengan teori Leongwan Vun, Peiklin Teoh, Chongmun Ho dan Amran Ahmed dengan judul *Education D-NA card game for the understanding of DNA and biotechnology* yang menyatakan bahwa permainan kartu yang dimainkan oleh sekelompok siswa dapat membangun intelektual siswa dan dapat meningkatkan minat belajar secara aktif (Leongwan & al., 2013). Pada kelas kontrol III B siswa hanya diberikan pemahaman mengenai materi operasi hitung perkalian bilangan cacah kemudian melakukan tanya jawab seputar materi dan siswa menjawab soal untuk mengasah pemahamannya. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peserta didik diberikan *posttest* di akhir pertemuan setelah materi sudah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian tersebut, terlihat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen pembelajaran dilengkapi dengan menggunakan kartu domino matematika, sedangkan di kelompok kontrol tidak menggunakan kartu domino matematika. sehingga kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu domino matematika yang digunakan pada saat mengajar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi operasi perkalian bilangan cacah di kelas III MI DDi Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa di MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda, dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest*. Pada kelas eksperimen III A yang menggunakan kartu domino memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,67

Sedangkan kelas kontrol III B yang tidak menggunakan kartu domino memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 64,46 berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat terlihat bahwa penggunaan kartu domino berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis nilai *sig (2 tailed)* $0,035 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa MI DDI Tani Aman Loa Janan Ilir Samarinda.

Referensi

- (Mendikbud), K. P. dan K. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian*.
- Abqari, F. T., & dkk. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(9).
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Amirin, & Samsulrawan. (2000). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rusda Karya.
- Anabella, Y., & Wulandari, D. (2024). Development of Domino Card Media in IPAS to Improve Learning Outcomes Students of SD Negeri Patemon 02 Gunung Pati District, Semarang City. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7361–7372. <https://doi.org/10.29303/JPPIPA.V10I10.7373>
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. CV Yrama Widya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Ghufron, N., & Risnawati, R. (2013). *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Pustaka Pelajar.
- Khasanati, D., & Mustika, D. (2021). Analisis Kemampuan Guru dalam Menyusun Penilaian di SDN 01 Tualang Kabupaten Siak. *Jurnal Salihah*, 4(2).
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ASSURE dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6).
- Kurniawati, D., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).

- Leongwan, V., & al., et. (2013). Educational D-N-A Card Game for The Understanding of DNA and Biotechnology. *International Journal of Education and Research*, 1(6).
- Murdiani. (2018). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(2).
- Nurfitriyanti, M., & Witri. (2016). Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).
- Republik Indonesia, D. J. P. I. (2006). *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Ruqoyyah, S., & dkk. (2020). *Kemampuan Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*. CV Tre Jacta Pedagogie.
- Setiawan, Y. U., & dkk. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sumantri, M. S., & Duratol. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Susilo, J. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Pinus.