

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN MEDIA KARTU DOMINO
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN PECAHAN**

Awalus Sa'diyah¹, Triyono², Tri Saptuti Susiani³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Jalan Kepodang 67A Panjer Kebumen

e-mail: dyahd36@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Use Of Discovery Learning Model Using Domino Card Media in Improving The Learning Of The Addition Of Fraction For Fourth Grade Students Of SD Negeri Ampelsari in The Academic Year Of 2016/2017. The objective of this research is to improve the learning of the addition of fraction through the use of discovery learning model using domino card media. Subjects of the research were 30 students of fourth grade. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). Techniques of collecting data were test and non-test (observation and interview). The validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using descriptive qualitative analysis and statistic descriptive analysis. The results of this research show the use of Discovery learning model using domino card media can improve the learning of the addition of fraction for fourth-grade students.*

Keywords: *Discovery Learning, Domino Cards Media, Learning, Fraction*

Abstrak: *Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Kartu Domino dalam Peningkatan Pembelajaran Penjumlahan Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ampelsari Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan melalui penerapan model Discovery Learning dengan media kartu domino. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan non-tes yang terdiri dari observasi dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian penerapan model discovery learning dengan media kartu domino dapat meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan.*

Kata Kunci: *discovery learning, media kartu domino, pembelajaran, pecahan.*

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran di SD yang memerlukan pemahaman konsep yang mendasar yakni pembelajaran Matematika SD. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Tujuan dari Matematika itu sendiri bersifat

abstrak berdasarkan pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif. Diperlukan pemahaman yang baik terhadap suatu konsep Matematika, karena untuk memahami suatu konsep yang baru diperlukan pemahaman terhadap konsep sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran pecahan kelas IV di SD Negeri Ampelsari terhadap 30 siswa. Dilihat dari hasil belajar berdasarkan nilai ulangan harian pada materi pecahan, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 68. Dari 30 siswa, presentase ketuntasannya hanya mencapai 30 % yaitu 9 siswa yang nilainya mencapai KKM. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan asyik bermain dengan teman ataupun hal-hal lain diluar pelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung jarang atau tidak ada siswa yang bertanya kepada guru. Selain itu, tidak adanya penggunaan media ketika pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi terhadap pembelajaran pecahan diatas dapat diduga bahwa hasil pembelajaran pecahan di kelas IV SD Negeri Ampelsari masih rendah dan perlu ditingkatkan khususnya pada materi penjumlahan pecahan. Solusinya yaitu dengan menerapkan model dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan salah satunya adalah model *Discovery Learning* dengan media kartu domino.

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak mudah dilupakan siswa (Hosnan, 2014:282). Penerapan model *Discovery Learning* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga tercipta

timbang balik antara guru dengan siswa. Selain itu penggunaan media juga diperlukan, salah satunya penggunaan media kartu domino dapat menarik perhatian siswa dikarenakan sistem penggunaannya seperti permainan (Nugraheni, Usada, dan Kamsiyati, 2010 : 2). Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang masih suka untuk bermain.

Menurut Hosnan (2014: 289-291) yang menyatakan bahwa langkah-langkah model *Discovery Learning* meliputi: *Problem Statemen, Stimulation, Data Collection, Data Processing, Verification, Generalizatio n*. Sedangkan menurut Yanti (2014 : 5-6) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan kartu domino adalah sebagai berikut : (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anak, (2) setiap kelompok diberikan satu paket media kartu domino yang berisi 20 lembar kartu, (3)siswa mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban. Jadi penerapan model *discovery learning* dengan media kartu domino dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut, yaitu: (1) *stimulation*, (2) *problem statement*, (3) *data collection*, (4) *data processing*, (5) *verification*, (6) *generalization*, (7) *evaluation*.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penerapan model *Discovery Learning* dengan media kartu domino dapat meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Ampelsari tahun ajaran 2016/2017. Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan melalui penerapan model *Discovery*

Learning dengan media kartu domino dalam peningkatan pembelajaran penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Ampelsari tahun ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ampelsari pada tahun ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas IV sebagai pelaksana tindakan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif berupa evaluasi belajar siswa dan data kualitatif berupa hasil observasi tentang pembelajaran penjumlahan pecahan dengan model *Discovery Learning* dengan media kartu domino. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dan nontes berupa observasi dan wawancara. Validitas data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data dan triangulasi teknik.

Arikunto (2013 :137) menjabarkan setiap pertemuan terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus lima pertemuan.

Indikator kinerja penelitian ini yaitu (1) 85 % untuk penerapan langkah model *discovery learning* dengan media kartu domino yang dilaksanakan guru dan siswa dalam pembelajaran penjumlahan pecahan; (2) 80% untuk ketuntasan hasil pembelajaran penjumlahan pecahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran diamati melalui observasi terhadap guru dan

siswa. Dimana keduanya melaksanakan pembelajaran dengan baik dilihat dari persentase hasil observasinya yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa dengan indikator kinerja penelitian 80% siswa tuntas dan KKM 70. Dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Pembelajaran

Siklus	Persentase Ketuntasan	Rerata Nilai
Siklus I	76.65%	83.83
Siklus II	83.33%	76.50
Siklus III	90%	88.00

Berdasarkan tabel 1. di atas, ketuntasan hasil belajar siswa semakin meningkat. Pada siklus I diperoleh 76.65% dengan rerata 83.83, yang artinya belum mencapai indikator kinerja penelitian. Pada siklus II meningkat menjadi 83.33% tetapi rerata turun menjadi 76.50. Hal itu dikarenakan materi pada siklus II semakin sulit. Pada siklus III terjadi peningkatan kembali menjadi 90% dengan rerata 88. Artinya pembelajaran tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian dan dihentikan pada siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran penjumlahan pecahan meningkat. Hal ini memperkuat penelitian Mulia (2016) yang menyatakan bahwa penerapan *discovery learning* dengan media manik-manik dapat meningkatkan pembelajaran pecahan pada siswa kelas IV. Penerapan model *discovery learning* dengan media kartu domino terbukti dapat meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri

Ampelsari tahun 2016/2017. Melalui model dan media tersebut siswa dapat menemukan sendiri konsep belajarnya sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa lebih bermakna dan tahan lama. Hal ini sesuai dengan pendapat Sinatra (2012:2) bahwa pembelajaran dengan *discovery learning* merupakan suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui diskusi dan tukar pendapat agar anak belajar secara mandiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media kartu domino dapat meningkatkan pembelajaran penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Ampelsari tahun ajaran 2016/2017. Dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswaserta ketuntasan hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus yaitu pada siklus I 76,65%, pada siklus II 83,33%, pada siklus III 90%.

Berdasarkan simpulan di atas maka saran pada penelitian ini yaitu sebaiknya guru dan pihak sekolah melengkapi sarana dan prasarana untuk menerapkan model *discovery learning* dengan media kartu domino, agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam

Pembelajaran Abad 21.
Bogor : Ghalia Indonesia

Mulia, F. (2016). *Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Manik-Manik dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Muktisari Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Surakarta, Universitas Sebelas Maret. Diperoleh 5 Desember 2016, dari <http://digilib.uns.ac.id>.

Nugraheni, D., Usada., & Kamsiyati, S. (2010). *Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Pecahan*. Hlm. 2. FKIP Universitas Sebelas Maret

Sinatra, Y. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Discovery Learning*. Hlm. 2. Sekolah Tinggi Teknik Malang

Yanti, H.D. (2014). *Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. Diperoleh pada 29 November 2016, dari perpusatakaan.upi.ed