

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik tumbuh dan berkembang secara keseluruhan dari fisik, rohani, dan intelektual peserta didik yang bertujuan menuju pembentukan kepribadian, keluarga, dan masyarakat yang mempunyai etika yang baik (Salahudin, 2011). Pendidikan merupakan pengaruh, pertolongan atau tuntutan dari orang-orang yang bertanggung jawab dalam membentuk kepribadian peserta didik, agar selalu ada inovasi, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan pada setiap generasi.

Sekolah adalah suatu institusi pendidikan formal yang secara teratur melaksanakan rangkaian program pengajaran, pembelajaran dan pelatihan dengan tujuan untuk mendukung peserta didik dalam mengoptimalkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek seperti moral, spiritual, intelektual, emosional, social, dan fisik motoriknya (Yusuf, 2011). Sekolah menjadi faktor penentu dalam pengembangan kepribadian seorang peserta didik, baik dalam aspek berpikir maupun dalam tingkah lakunya. Fungsi penting sekolah dan peran kuncinya sebagai guru bertindak sebagai wakil keluarga ketika peserta didik berada dilingkungan sekolah.

Peran seorang guru sebagai pelaku kunci utama dalam pelaksanaan dan implementasi program pendidikan di sekolah memegang peranan strategis yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru dianggap sebagai elemen kunci dalam mencapai kualitas kinerja peserta didik. Dalam keseluruhan proses Pendidikan, peran guru menjadi faktor yang paling penting adalah berhasil atau tidaknya pembelajaran, yaitu guru diharuskan menciptakan kondisi belajar yang terbaik bagi peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Meskipun demikian, proses belajar mengajar juga bergantung pada unsur-unsur lainnya, seperti lingkungan kelas, penggunaan media pembelajaran, fasilitas sarana dan prasarana administrasi pendidikan, kurikulum, serta unsur-unsur lainnya.

Hasil pembelajaran memiliki hubungan yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah upaya atau aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan perubahan dalam diri individu yang meliputi perubahan dalam perilaku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan dan aspek lainnya (Mardianto, 2012). Sehingga pengajaran di jenjang SD/MI memiliki peranan penting dalam menentukan hasil dan tingkat pemahaman yang lebih tinggi bagi peserta didik. Pembelajaran matematika diajarkan sejak SD/MI dan seterusnya dengan tujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis dan kritis, serta mampu berkolaborasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir dan berargumentasi, serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi berbagai penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Peserta didik sekolah dasar biasanya berusia pada 6-7 tahun hingga 12-13 tahun, yang cara berpikirnya berada pada tingkat tindakan nyata. Akibatnya, banyak peserta didik berkesimpulan bahwa mata pelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami, membosankan, dan abstrak.

Matematika adalah ilmu yang menyampaikan sifat-sifat matematika yang abstrak pada semua tingkatan, yang pemahamannya membutuhkan konsentrasi dan keseriusan yang besar, serta menuntut waktu yang cukup panjang. Selain itu, matematika juga dipenuhi dengan beragam simbol yang kadang-kadang menantang untuk dipahami (Masyur, 2017). Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Karena itu, media pembelajaran berupa multimedia interaktif sebagai sarana inovatif yang perlu digunakan. Peranan atau fungsi media tersebut memiliki peranan penting dalam membantu proses pembelajaran dengan beberapa cara, yaitu memudahkan penerimaan materi dari guru secara cepat dan mudah bagi peserta didik, dapat merangsang minat belajar, memfasilitasi interaksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar, mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri serta pembelajaran dapat lebih menarik (Sundayana, 2013).

Media merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian dan minat serta menghadapi situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peran media dalam mendukung proses belajar sangatlah signifikan, karena melalui media, peserta didik dapat dengan mudah menyerap informasi yang disampaikan, selain itu, media juga memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan mengekspresikan diri selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang baru dan inovatif agar mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Dalam Al-Qur'an, juga terdapat dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ditemukan dalam Qs. An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: “Kami mengutus rasul-rasul dengan membawa mukjizat-mukjizat dan kitab-kitab suci. Dan kami menurunkan Al-Qur'an kepadamu (Muhammad) agar engkau dapat menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, dan agar mereka dapat merenungkan isi Al-Qur'an.” (Qs. An-Nahl:44).

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi para guru dalam proses belajar mengajar, seperti yang dijelaskan oleh Suryani (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat oleh pandangan Asyhar (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah proses penyampaian informasi dengan cara yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara lebih mudah, efektif, dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila tercipta suasana yang menyenangkan (Pitadjeng, 2006).

Jika diperhatikan, guru dapat menggunakan berbagai media untuk mengajar, terutama dalam mata pelajaran matematika, salah satunya adalah menggunakan kartu domino, permainan yang mirip dengan permainan domino pada

umumnya. Menurut pandangan Muryaningsih & Irianto (2015) permainan dengan kartu domino memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Permainan kartu domino merupakan permainan dua persegi bilangan dengan cara memasang satu-satu (Pitadjeng, 2006). Permainan ini bisa dimainkan oleh 2-4 orang dan bertujuan untuk melatih konsentrasi peserta didik serta fokus belajar. Perlu dicatat bahwa dalam konteks ini, kartu domino matematika tidak berarti kartu yang digunakan oleh pemain, tetapi merupakan alat pembelajaran yang dirancang mirip dengan kartu domino untuk merangsang keaktifan peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2014) yang menyatakan bahwa permainan memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang diketahui, pembelajaran yang efektif dikenal dengan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Permainan memiliki kemampuan untuk mengajak peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Partisipasi aktif dari peserta didik merupakan prasyarat terpenting saat proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan proses pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dengan menggunakan berbagai metode atau strategi (Sinar, 2018). Dimana pembelajaran aktif juga merupakan pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif dan meningkatkan motivasi serta kemampuan peserta didik dalam belajar pada saat proses belajar berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dapat mendukung pembelajaran aktif. Peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Bandung mengalami kesulitan dalam materi pecahan. Saat ini, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dengan peserta didik hanya melihat gambar-gambar bentuk pecahan dalam buku paket yang kurang menarik minat peserta didik. Focus peserta didik hanya pada materi dan penjelasan tambahan dari guru dalam buku, yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan hasil belajar matematika peserta didik tergolong rendah. Dalam tahap pemahaman dan pengulangan materi, diperlukan pendekatan berulang dalam mengerjakan soal-soal untuk membiasakan

peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Thomdike bahwa peserta didik yang sering diberikan latihan oleh guru menggunakan kemampuan matematisnya akan dapat dengan cepat menyelesaikan masalah dan peserta didik dapat menyelesaikannya (Pitadjeng, 2006). Pemilihan kartu domino sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan. Permainan kartu domino dikombinasikan dengan pendekatan *active learning*. Media kartu domino berisi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan pendekatan *active learning*, mengajak peserta didik untuk menganalisis, membandingkan, dan memecahkan masalah sehingga dapat merangsang berpikir kritis. Dalam media kartu domino dengan pendekatan *active learning* kegiatan berpikir kritis diimplementasikan melalui permainan yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Nugraheni (2017) yang menyatakan bahwa media permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas tinggi. Sehingga dengan pendekatan *active learning* dengan media kartu domino diharapkan dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan di kelas, serta membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian TIMSS (*Trends In International Mathematics And Science Study*) tahun 2015, terungkap bahwa pencapaian belajar dalam mata pelajaran IPA dan Matematika di kelas IV sekolah dasar (SD) masih menunjukkan skor yang rendah di Indonesia. Skor matematika yang diperoleh hanya mencapai 397 poin, dan hal ini menempatkan Indonesia pada peringkat 44 dari 49 negara yang ikut dalam penilaian tersebut. Situasi ini memunculkan keprihatinan mengenai prestasi belajar matematika peserta didik di Indonesia. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya skor Indonesia pada penilaian TIMSS tersebut. beberapa diantaranya adalah lingkungan keluarga peserta didik dan bagaimana sikap peserta didik terhadap matematika, pengaruh kurikulum yang digunakan, konteks dan praktek pembelajaran di sekolah, serta faktor-faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah itu sendiri (Hadi & Novaliyosi, 2019).

Setelah melakukan pengamatan awal di MIN 2 Kota Bandung, peneliti mencatat bahwa proses pembelajaran di kelas IV masih terbatas dalam penggunaan

media pembelajaran. Metode pengajaran yang dominan adalah ceramah tanpa variasi metode pembelajaran lain, dan tidak melibatkan media sebagai upaya menarik minat peserta didik selama proses belajar mengajar. Peserta didik belajar hanya dengan mengandalkan buku teks dan terbatas pada gambar-gambar yang terdapat dalam buku paket, sehingga menyebabkan kurangnya minat dari peserta didik terhadap materi tersebut. Kondisi ini dianggap kurang menarik bagi peserta didik dan cenderung membosankan, yang terbukti dengan hanya 5 dari 25 peserta didik (20%) yang aktif terlibat selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

Suasana kelas menjadi ribut, tidak aktif, proses pembelajaran tidak kondusif, banyak peserta didik merasa takut ketika diminta oleh guru untuk maju dan mengerjakan soal latihan matematika, karena masih banyak diantara mereka yang kurang memahami materi, merasa kesulitan dalam menangkap konsep, dan merasa bosan dengan pelajaran matematika. Dampaknya, hasil belajar matematika peserta didik menunjukkan tingkat yang rendah, terbukti dengan sejumlah peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh MIN 2 Kota Bandung, yaitu sebesar 75. Dari 25 peserta didik sebanyak 18 diantaranya (72%) masih berada di bawah KKM, sementara 7 peserta didik (28%) telah mencapai atau melampaui KKM.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas, penulis berupaya untuk mencari inovasi dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran matematika. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan *active learning* juga diimplementasikan dalam penggunaan media tersebut. media yang dipilih adalah kartu domino, yang dirancang untuk menyajikan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan mengarah pada suasana permainan. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dari paparan sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Pendekatan *Active Learning* dengan Media Kartu Domino**

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” (Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas IV MIN 2 Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran matematika yang menerapkan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino di kelas eksperimen dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol?
2. Bagaimana tingkat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran matematika yang menerapkan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino di kelas eksperimen dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol
2. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan matematika. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dan memberikan kontribusi positif berupa pengembangan media pembelajaran berbasis kartu domino dengan pendekatan *active learning*. Penemuan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam upaya meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam konteks pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan membantu peserta didik dalam memahami materi lebih baik, menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, dan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kartu domino. Temuan ini dapat dikembangkan dan diaplikasikan untuk memperbaiki metode pembelajaran dengan memaksimalkan aspek-aspek yang dianggap efektif.

c. Bagi Sekolah

Salah satu contoh perbaikan berbasis sekolah adalah peningkatan hasil belajar dan penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika, yang berkontribusi pada peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah melalui penerapan pendekatan *active learning* dengan media kartu domino.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber motivasi bagi peneliti lain untuk menggunakan media kartu domino dengan baik dan optimal, serta menggunakan media lainnya dalam pembelajaran matematika.

E. Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses transformasi individu yang tercermin dalam perilaku baru yang muncul melalui pengalaman dan latihan. Perubahan perilaku ini mencakup berbagai aspek seperti perubahan keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan pemahaman. Hasil belajar kognitif mengacu pada kemampuan berpikir peserta didik, yang diukur melalui skor hasil tes.

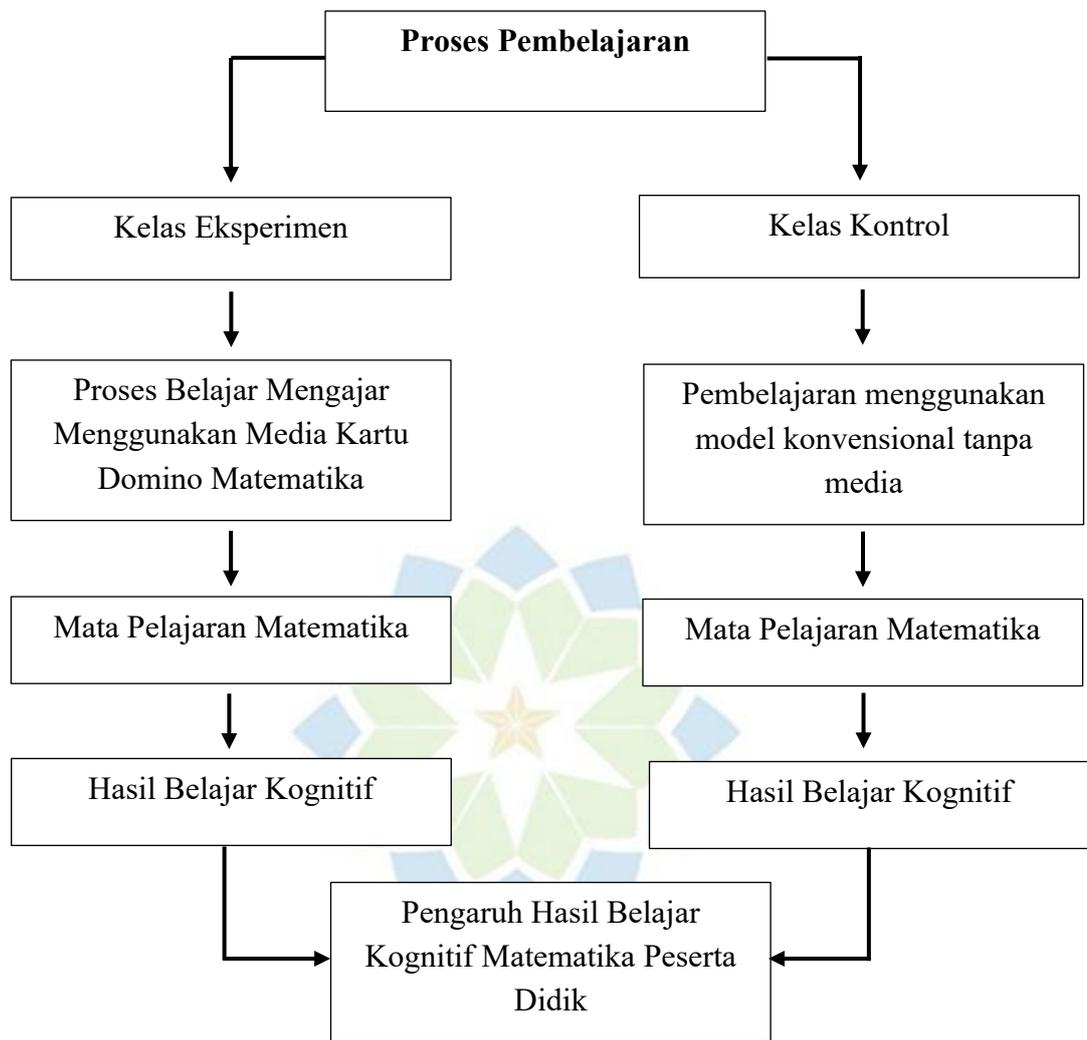
Kualitas hasil belajar peserta didik yang baik tidak terlepas dari peran aktif seorang guru dalam membimbing mereka dengan baik. Peserta didik dapat mencapai tingkat keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran, di mana mereka berpartisipasi dalam komunikasi, berfikir, dan bergerak aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Proses pembelajaran bukanlah sekadar menerima pengetahuan dari guru, tetapi melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengalaman belajar yang melibatkan kegiatan langsung. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif. Ranah kognitif ini mencakup enam tingkatan keterampilan belajar, yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Membuat). Tiga tingkatan pertama disebut sebagai *Low Order Thinking* dan tiga aspek lainnya disebut *High Order Thinking* (Sudjana N., 2009).

Secara keseluruhan, kemampuan matematika dan penguasaan konsep matematika peserta didik masih menunjukkan tingkat yang rendah. Untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami konsep dasar matematika, diperlukan kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media tersebut harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar dapat memberikan manfaat yang optimal, dan juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama proses belajar berlangsung.

Salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yaitu dengan menerapkan pendekatan *active learning* dengan media kartu domino. Media ini dapat merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan *active learning* ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar belajar secara aktif, baik melalui

pembentukan kelompok maupun secara individu, untuk memaksimalkan penggunaan segala sesuatu potensi yang peserta didik miliki untuk mencapai hasil belajar yang optimal (L.Silberman, 2017). Kartu domino merupakan salah satu permainan yang memiliki dua bagian yang sama, yaitu satu bagian berisi soal dan bagian satunya berupa jawaban (Sundayana, 2013). Tahapan permainan kartu domino yaitu siapkan satu set kartu yang terbagi menjadi dua bagian soal dan jawaban, kartu dikocok dan dibagikan secara merata kesetiap kelompok, pemain mengisi pertanyaan dengan kartu yang terbuka, dan pemenangnya adalah pemain yang sudah tidak memiliki kartu lagi atau memiliki kartu paling sedikit (Ginnis, 2008). Keunggulan penggunaan kartu domino dengan pendekatan *active learning* ini ialah membuat ide-ide abstrak menjadi konkret, menarik perhatian peserta didik menjadi fokus, memberikan alternatif cara untuk meningkatkan kreativitas dan memberikan model-model pembelajaran matematika yang inovatif. Dengan bantuan media tersebut, para peserta didik tidak hanya dapat menguasai konsep dan topik dengan mudah, tetapi juga dapat menjaga pemahaman mereka dengan begitu cepat.

Dengan menerapkan pendekatan *active learning* menggunakan media kartu domino, diharapkan proses belajar dapat terlaksana dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran, sehingga mereka menjadi aktif untuk mengoptimalkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Salim, Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu, hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban pendahuluan yang harus dibuktikan kebenarannya melalui empiris. Jika hipotesis belum dianggap sebagai kesimpulan dari penelitian, maka perlu disempurnakan melalui pengujian empiris menggunakan data lapangan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini diajukan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil belajar kognitif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *active*

learning dengan media kartu domino dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional

H_a: Terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil belajar kognitif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* dengan media kartu domino dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul "Pengaruh Media Kartu Domat (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan" oleh Nur Azizah memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh media kartu domino (Domat) terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan senilai di MIS Percut Sei Tuan. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Quasi Eksperimen, dan penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIS Parmiyatu Wass'adah dengan jumlah peserta didik sebanyak 108, terdiri dari V-A (36 peserta didik), V-B (37 peserta didik), dan V-C (35 peserta didik).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu keduanya menggunakan media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menerapkan metode penelitian yang serupa. Namun, perbedaan antara skripsi tersebut dan penelitian penulis terletak pada kelas yang diteliti serta pendekatan pembelajarannya. Hasil skripsi ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu Domat (Domino Matematika) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan senilai kelas V MIS Parmiyatu Wass'adah Percut Sei Tuan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pretest 58,57 dan nilai posttest 86,07 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar sebesar 27,50. Sementara itu, hasil belajar matematika pada pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media kartu Domat) memperoleh nilai pretest 45,77 dan nilai posttest 70,77 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar sebesar 25,00.

2. Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Domino Matematika (Domat) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu" oleh Radi Alpis Juliansyah bertujuan untuk menginvestigasi dampak penggunaan media domino matematika (Domat) terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Quasi-Eksperimen. Populasi penelitian ini mencakup semua peserta didik kelas II SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu yang berjumlah 50, yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas II A dan B. Penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas II sebagai sampel penelitian.

Persamaan antara penelitian ini dengan skripsi di atas adalah keduanya menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran matematika di tingkat SD, serta menerapkan metode penelitian Quasi-Eksperimen dengan membagi peserta didik menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun, perbedaannya terletak pada kelas yang diteliti dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, yaitu pendekatan active learning.

Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa penggunaan media domino matematika (Domat) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika di SDN 99 Lingkar Barat Kota Bengkulu. Hal ini didasarkan pada hasil analisis hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 40 dari nilai rata-rata pretest 40 menjadi 80, sementara hasil belajar kelas kontrol meningkat sebesar 34 dari nilai rata-rata pretest 37 menjadi 71.