

**PENGUNAAN MEDIA DOMINO PECAHAN PADA PEMBELAJARAN  
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS  
SISWA KELAS 3 DI SDN CIBEUREUM HILIR CBM**

Dedi Suandi<sup>1</sup>, Arsyi Rizqia Amalia<sup>2</sup>, Astri Sutisnawati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
<sup>1</sup>[dedisuandi23@guru.sd.id](mailto:dedisuandi23@guru.sd.id), <sup>2</sup>[arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id),  
<sup>3</sup>[astrisutisnawati@ummi.ac.id](mailto:astrisutisnawati@ummi.ac.id)

**ABSTRAK**

Pembelajaran pecahan di sekolah dasar sering dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III di SDN Cibeureum Hilir CBM melalui penggunaan media Domino Pecahan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Cibeureum Hilir CBM. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Pecahan dapat meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman konsep pecahan, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dengan demikian, media Domino Pecahan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pecahan.

**Kata kunci:** media Domino Pecahan, pembelajaran pecahan, berpikir kritis

**A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir siswa, khususnya kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu keterampilan abad ke-21. Berpikir kritis membantu siswa dalam menganalisis permasalahan, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan berpikir kritis perlu

dikembangkan sejak dini agar siswa terbiasa memahami konsep, bukan sekadar menghafal materi pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir kritis adalah matematika, khususnya pada materi pecahan. Materi pecahan sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar karena bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konsep yang kuat. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN

Cibeureum Hilir CBM, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan makna pecahan, membandingkan pecahan, serta menyelesaikan soal yang membutuhkan penalaran. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga kurang mendorong keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Domino Pecahan. Media Domino Pecahan merupakan media permainan edukatif yang memadukan konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui permainan domino, siswa diajak untuk mencocokkan pecahan, memahami hubungan antarpecahan, serta berdiskusi dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Aktivitas tersebut diharapkan dapat melatih kemampuan

berpikir kritis siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media Domino Pecahan dalam pembelajaran pecahan di kelas III SDN Cibeureum Hilir CBM diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Domino Pecahan pada pembelajaran pecahan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III di SDN Cibeureum Hilir CBM.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil kemampuan pembelajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media dominan pecahan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu:

- Perencanaan
- Pelaksanaan tindakan

- Observasi
- Refleksi

## 2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Cibeureum Hilir BBM tahun ajaran berjalan, yang berjumlah 25 siswa (12 laki-laki dan 13 perempuan). Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Cibeureum Hilir BBM.

## 3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah: Media dominan pecahan sebagai variabel tindakan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pecahan sebagai variabel hasil.

## 4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pecahan. Tes diberikan pada setiap akhir siklus berupa soal uraian yang mencerminkan indikator berpikir kritis, yaitu:

- Menganalisis masalah
- Memberikan alasan atau penjelasan
- Menarik kesimpulan

### b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati:

- Aktivitas guru dalam menerapkan media dominan pecahan.

- Aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

- Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa:

- Foto kegiatan pembelajaran
- Daftar nilai siswa
- Data sekolah dan siswa

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa
- Menentukan persentase ketuntasan belajar siswa
- Membandingkan hasil antar siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

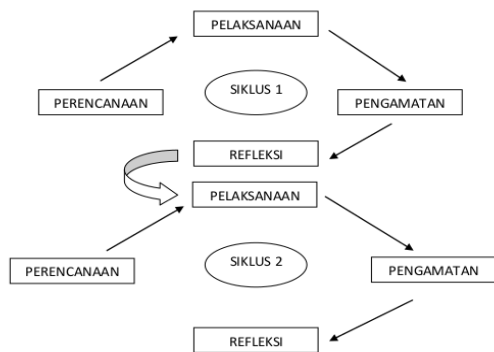
Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 70.

## 6. Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil apabila:

- Minimal 75% siswa mencapai nilai  $\geq$  KKM
- Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada setiap siklus

- Aktivitas siswa dan guru berada pada kategori baik atau sangat baik



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN Cibeureum Hilir CBM, penggunaan media Domino

Pecahan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pecahan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran kemampuan siswa dalam menganalisis hubungan antar pecahan, serta ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pecahan.

Sebelum penggunaan media Domino Pecahan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, khususnya dalam membandingkan

dan menyederhanakan pecahan. Siswa cenderung pasif dan hanya mengandalkan penjelasan guru. Namun, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Domino Pecahan, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta mampu mengemukakan alasan logis dalam menentukan pasangan kartu domino yang sesuai.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan berpikir kritis siswa, yang meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan secara tepat. Hal ini membuktikan bahwa media Domino Pecahan dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan bermakna.

Hasil Pretest, Postes dan *N-Gain* Kemampuan Berfikir Kritis dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Cibeureumhilir CBM**

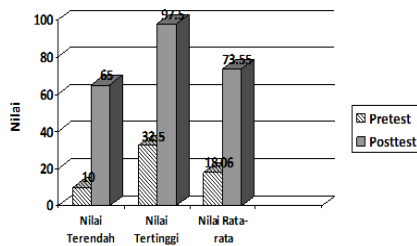
Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Postest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Postest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S

2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Hasil Pretest dan posttest dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



**Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis**

#### **D. Pembahasan**

Peningkatan kemampuan berfikir berfikir kritis siswa melalui penggunaan media Domino Pecahan sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam permainan Domino Pecahan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif membangun pemahaman dengan cara mencocokkan, membandingkan, dan mendiskusikan konsep pecahan.

Selain itu, penggunaan media Domino Pecahan juga mendukung teori pembelajaran aktif, di mana

siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut Silberman, pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk berpikir kritis karena mereka terlibat dalam kegiatan yang menuntut analisis dan pengambilan keputusan. Aktivitas permainan domino menuntut siswa untuk berpikir logis dalam menentukan pasangan pecahan yang setara atau sesuai, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis mereka.

Dari perspektif teori perkembangan kognitif, siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti Domino Pecahan sangat sesuai karena membantu siswa memahami konsep abstrak pecahan melalui benda nyata dan visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dimulai dari tahap enaktif dan ikonik sebelum menuju tahap simbolik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Domino Pecahan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep pecahan, tetapi juga mampu mengembangkan

kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif, aktif, dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Domino Pecahan dalam pembelajaran pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III di SD Negeri Cibeureum Hilir CBM. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pecahan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menganalisis masalah, menghubungkan konsep, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang mereka peroleh.

Selain itu, penerapan media Domino Pecahan juga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antar siswa dalam permainan mendorong mereka untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpikir secara logis dalam menyelesaikan permasalahan pecahan. Dengan demikian, media Domino Pecahan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku :**

- Agustin, M., & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

#### **Artikel in Press :**

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care.

*American Family Physician*, 63(11),  
2185-2196.

**Jurnal :**

Hodgson, J., & Weil, J.  
(2011). Commentary: how  
individual and profession-level  
factors influence discussion of  
disability in prenatal genetic  
counseling. *Journal of  
Genetic Counseling*, 1-3.

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia  
konseling memasuki era  
grobalisasi. *Pedagogi*, II Nov  
2011(Universitas Negeri Padang),  
255-262.