

PENERAPAN MODEL *QUANTUM TEACHING* MELALUI MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN ROMAWI

Gupita Mayang Sari¹⁾, H. Soegiyanto²⁾, MG. Dwiji Astuti³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jl Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57126

e-mail: gupitamayangsari@yahoo.co.id

Abstract: The objective of this research is to improve the conceptual understanding on the roman number of the students in Grade IV of State Primary School VII of Baturetno by applying the Quantum Teaching Model through the use of domino card media. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the students in Grade IV of State Primary School VII of Baturetno as many as 22 students and their class teacher. The data of the research were gathered through documentation, observation, in-depth interview, and test. The data were validated by using the data source and data gathering method triangulations. They were then analyzed by using the interactive model of analysis claimed by Miles & Huberman comprising three components, namely: data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. The result of the research shows that the application of the Quantum Teaching model through the use of domino card media can improve the conceptual understanding on the roman number of the students in Grade IV of State Primary School VII of Baturetno.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV SDN VII Baturetno dengan menerapkan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno yang berjumlah 22 siswa dan guru kelas IV. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif (Miles & Huberman) yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV SDN VII Baturetno.

Kata Kunci: *Quantum Teaching*, Media Kartu Domino, Pemahaman Konsep Bilangan Romawi

Memasuki era globalisasi sekarang ini, di mana tingkat kompetisi semakin tajam dan teknologi semakin maju keterampilan dalam pelajaran Matematika sudah menjadi keharusan untuk dikuasai. Akan tetapi hal itu tidak diikuti dengan kualitas peserta didik, semakin lama kualitas peserta didik dalam pelajaran Matematika semakin menurun.

Tidak sedikit siswa di sekolah dasar tidak menyukai pelajaran Matematika dikarenakan siswa merasa tidak mampu dan takut untuk menyukai pelajaran Matematika. Siswa yang tidak menyukai pelajaran Matematika menganggap Matematika adalah momok yang menakutkan. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor dari metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru kurang inovatif, selain itu guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran Matematika. Kurangnya keikutsertaan siswa secara aktif dalam menemukan

dan mengembangkan konsep mereka sendiri pada saat kegiatan pembelajaran juga merupakan salah satu yang mengakibatkan siswa belum bisa memahami konsep suatu materi dari pelajaran Matematika. Salah satu konsep Matematika yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah konsep bilangan Romawi. Bilangan Romawi dapat ditemukan di papan penunjuk nama tempat, jalan, nama sekolah, dan lain-lain.

Berdasarkan dokumen pemerolehan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pemahaman konsep bilangan Romawi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri VII Baturetno pada siswa kelas IV adalah dari 22 siswa hanya 40,9% atau hanya 9 siswa saja yang dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada materi pemahaman konsep bilangan Romawi, sedangkan 13 siswa masih mendapat nilai di bawah KKM.

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2, 3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

Hal ini yang kemudian mendasari penulis untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi pada siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno. Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV dengan menerapkan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino.

Pelajaran Matematika pada konsep bilangan Romawi apabila dikemas dalam sebuah model pembelajaran yang inovatif dan dipadukan dengan permainan yang bersifat edukatif maka akan membuat siswa senang saat mengikuti pelajaran Matematika.

Jadi model pembelajaran dan media yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran inovatif dan permainan yang bersifat edukatif adalah model pembelajaran *Quantum Teaching* dan permainan dengan menggunakan media kartu domino Romawi.

Hamid (2011: 98) menyatakan bahwa, *Quantum Teaching* adalah orchestra atau simfoni bermacam-macam interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan dapat mempengaruhi kesuksesan siswa. Model *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Langkah-langkah pengajaran dalam pelaksanaan model *Quantum Teaching* sebagaimana pendapat dari A'la (2010); Mulyono (2010); dan Hamid (2011) menjelaskan terdapat enam langkah pengajaran *Quantum Teaching* yang tercermin dalam istilah TANDUR, yaitu: 1) Tumbuhkan minat dengan memuaskan, yakni apakah manfaat yang akan diperoleh dari pelajaran tersebut bagi guru dan muridnya. 2) Alami, yakni ciptakan dan datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh semua siswa, 3) Namai maksudnya menamai kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, 4) Demonstrasikan maksudnya menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menun-

jukkan bahwa ia mengetahui sesuatu hal, 5) Ulangi maksudnya menunjukkan beberapa siswa untuk mengulangi materi dan menegaskan bahwa mereka tahu karena mereka memang mengetahui sesuatu, 6) Rayakan maksudnya merayakan keberhasilan yang sudah dilakukan oleh siswa sebagai pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan perolehan keterampilan maupun ilmu pengetahuan.

Selain model pembelajaran yang sesuai, komponen pendukung lain yang penting untuk mencapai keberhasilan tujuan yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, Indriana (2011: 13) berpendapat “Media adalah alat ukur saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harafiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*)”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep secara nyata.

Media kartu domino adalah sebuah media pembelajaran inovasi baru dalam bentuk kartu bergambar berukuran seperti *postcard*, kartu tersebut terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi bagian atas terdapat gambar lambang bilangan Romawi dan di sisi bawahnya terdapat lambang bilangan asli, tujuan penggunaan media ini adalah untuk menarik minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika materi bilangan Romawi. Selain itu kartu domino Romawi juga termasuk dalam permainan kartu edukasi. Menurut Cahyo (2011: 99), permainan kartu edukasi merupakan permainan baru yang diciptakan sendiri oleh ahli pendidikan. Sesuai dengan namanya kartu ini diciptakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak.

Kartu edukasi dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan angka Matematika bagi anak-anak, berikut operasi penambahan, perkalian, kuadrat dan salah satunya adalah pengenalan lambang bilangan Romawi. Hampir semua anak suka bermain oleh karena itu bermain dapat dijadikan sebagai salah satu usaha untuk merangsang minat mereka untuk gemar

belajar Matematika. Selain kartu domino Romawi ini murah, mudah dibuat serta mudah untuk dibawa, media ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan logika siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Yeatis (2005) *"Cards offer a natural link to Match concepts, games motivate students to play again and again"*. Jadi menurut Karol kartu memberikan hubungan yang alami terhadap konsep Matematika, permainan ini memberikan motivasi siswa untuk bermain terus-menerus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan edukasi yang menyenangkan dari perpaduan antara penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep bilangan Romawi akan dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang lambang bilangan Romawi.

Pemahaman termasuk dalam ranah kognitif, seperti yang dikemukakan oleh ahli, ranah kognitif menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 27) terdiri dari enam jenis perilaku dan salah satu perilaku tersebut adalah perilaku pemahaman, disebutkan bahwa pemahaman meliputi kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

Menurut Heruman (2008: 3), "Pemahaman konsep, yaitu merupakan pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan supaya siswa lebih memahami suatu konsep Matematika".

Pemahaman konsep bilangan romawi adalah kemampuan siswa dalam memahami informasi, mencari makna dan arti tentang materi bilangan Romawi serta kemampuan siswa dalam mencari solusi tentang suatu masalah yang timbul dan berhubungan dengan materi bilangan Romawi serta siswa mampu memanfaatkan informasi yang didapatkannya.

Menurut Karso (2004: 6.56), "Bilangan dimaksudkan untuk menyatakan jumlah atau banyaknya sesuatu." Dalam penulisan suatu bilangan digunakan lambang atau simbol yang disebut dengan lambang bilangan". Karso (2004: 6.56) mengemukakan lagi bahwa, lambang bilangan adalah simbol atau gambar yang melambangkan suatu bilangan. Lambang bilangan disebut juga angka. Jadi dapat disimpulkan bahwa bilangan Romawi adalah suatu bi-

langan yang menggunakan sistem numerasi atau sistem angka Romawi dalam penulisan lambang bilangannya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri VII Baturetno Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa SDN VII Baturetno kelas IV. Dalam satu kelas terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 22 anak.

Data penelitian ini berupa data primer dan sekunder, data primer berupa hasil wawancara guru dan siswa mengenai kondisi siswa, hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil observasi motivasi belajar siswa, hasil tes pemahaman konsep bilangan Romawi, hasil observasi kinerja guru, sedangkan data sekunder berupa dokumen yang dibuat oleh sekolah lokasi peneliti melaksanakan suatu penelitian seperti dokumen hasil belajar siswa, RPP, silabus, foto dan video.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data internal. Sumber data diperoleh dari hasil observasi, tes dan dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, observasi, wawancara, tes dan analisis dokumen.

Adapun teknik yang digunakan dalam memeriksa validitas data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi sumber data dan teknik triangulasi metode. Teknik triangulasi sumber data digunakan untuk menggali data dan menguji kredibilitas data dari suatu sumber dengan sumber yang lain, misalnya menggali data tentang ke rajinan siswa bertanya kepada guru, mencermati presensi atau daftar hadir.

Sedangkan triangulasi metode digunakan untuk menguji data yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda yaitu, observasi, angket dan wawancara. Misalnya data tentang proses tindakan dengan metode, pengamatan, angket siswa, dan wawancara siswa. Menurut Iskandar (2012: 74), *"Analysis of data can investigated by comparing responses on one data with responses on other data"*. Jadi analisis data dilakukan dengan menguji kesesuaian data

yang satu dengan data yang lain, data atau informasi yang dikumpulkan serta berhubungan dengan pertanyaan penelitian akan dianalisis berupa pengelompokan dan pengkategorian data dalam aspek-aspek tertentu, dimana hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk memperoleh suatu kebenaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008: 246), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display dan verifcation*.

HASIL

Pada kondisi awal (Prasiklus), diketahui rendahnya nilai pemahaman konsep bilangan Romawi yang ditunjukkan dari tes awal yaitu dari 22 siswa hanya 40,9% atau 9 siswa yang mendapat nilai di atas batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan yang lainnya berada di bawah batas KKM. Selain itu nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada kondisi awal adalah 56,59. Data penilaian pemahaman konsep bilangan Romawi prasiklus bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data frekuensi nilai pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV pada prasiklus

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	10 – 22	1	4,5%
2.	23 – 35	5	22,7%
3.	36 – 48	2	9,1%
4.	49 – 61	5	22,7%
5.	62 – 74	2	9,1%
6.	75 – 87	7	31,8%
	Tuntas	9	40,9%
	Tidak tuntas	13	50,1%
	Jumlah	22	100%
	Rata-rata Kelas		56,59

Nilai rata-rata kelas yang diperoleh untuk materi konsep bilangan Romawi siswa pada siklus I sebesar 74,90 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 43. Siswa yang mendapat

nilai di atas KKM berjumlah 16 (72,7%), sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM berjumlah 6 anak (27,3 %).

Keaktifan siswa dalam siklus I memperoleh skor rata-rata 8,5 dalam kriteria baik. Motivasi belajar siswa dalam siklus I memperoleh skor rata-rata 60,90 dalam kriteria sedang. Kemampuan guru dalam mengajar pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,33 dalam kriteria sangat baik. Ketuntasan siswa baru mencapai 72,7%. Data perolehan nilai siswa pada siklus I disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data frekuensi nilai pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV pada siklus I

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	41 – 50	2	9,1%
2.	51 – 60	3	13,6%
3.	61 – 70	5	22,7%
4.	71 – 80	3	13,6%
5.	81 – 90	5	22,7%
6.	91 – 100	4	18,2%
	Tuntas	16	72,7%
	Tidak tuntas	6	27,3%
	Jumlah	22	100%
	Rata-rata Kelas		74,90

Nilai rata-rata kelas yang diperoleh untuk materi konsep bilangan Romawi siswa pada siklus II sebesar 82,73 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 57. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 20 anak (90,9%) , sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM berjumlah 2 anak (9,1 %).

Keaktifan siswa dalam siklus II memperoleh skor rata-rata 14 dalam kriteria sangat baik. Motivasi belajar siswa dalam siklus I memperoleh skor rata-rata 81,36 dalam kriteria tinggi. Kemampuan guru dalam mengajar pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,78 dalam kriteria sangat baik. Ketuntasan siswa sudah mencapai 90,9%.

Dari analisis siklus II tersebut, maka tidak perlu dilakukan tindakan siklus berikutnya karena hasilnya sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ≥ 80 % dari jumlah keseluruhan siswa mendapat nilai di atas KKM (65). Perolehan nilai siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data frekuensi nilai pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV pada siklus II

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	57 – 63	2	9,1%
2.	64 – 70	1	4,5%
3.	71 – 77	5	22,7%
4.	78 – 84	2	9,1%
5.	85 – 91	5	22,7%
6.	92 – 98	7	31,8%
Tuntas		20	90,9%
Tidak tuntas		2	9,1%
Jumlah		22	100%
Rata-rata Kelas		82,73	

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman konsep bilangan Romawi pada siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno melalui penerapan model *Quantum Teaching* dan penggunaan media kartu domino pada setiap siklusnya.

Peningkatan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4. berikut ini

Tabel 4. Perbandingan persentase nilai pemahaman konsep siswa kelas IV tiap siklus

Hasil Tes	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata Kelas	56,59	74,90	82,73
Siswa Tidak Tuntas	13	6	2
Siswa Sudah Tuntas	9	16	20
Ketuntasan Klasikal	40,9%	72,7%	90,9%

Pada saat sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus, tingkat pemahaman konsep siswa tentang bilangan Romawi masih rendah. Dalam pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan cenderung menggunakan model pembelajaran langsung. Guru masih mendominasi kelas dan kurang mengikutsertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini membuat siswa kurang aktif dan bosan mengikuti pelajaran.

Tingkat ketuntasan klasikal siswa pada prasiklus sebesar 40,9%.

Pada siklus I dilakukan tindakan berupa penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino dalam pembelajaran Matematika materi bilangan Romawi. *Quantum Teaching* adalah model pembelajaran yang berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang efektif dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral (Hamid, 2011: 98).

Jadi pembelajaran *Quantum Teaching* dapat dipadukan dengan berbagai aktivitas yang dapat merangsang motivasi dan keaktifan siswa. Aktivitas yang menyenangkan itu adalah dengan menggunakan media yang dapat digunakan sebagai alat untuk bermain sambil belajar. Media permainan tersebut harus dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif, serta dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat permainan edukasi yang menyenangkan dan dapat merangsang kreatifitas siswa adalah media permainan kartu domino Romawi. Penggunaan media kartu domino Romawi dapat membantu siswa dalam memahami konsep bilangan Romawi. Menurut Cahyo (2011: 136), permainan menggunakan kartu domino bermanfaat bagi kecerdasan anak, hal ini dikarenakan saat bermain, para pemain tidak hanya dituntut untuk mampu memeriksa kartu yang dibawa, namun juga harus dapat menganalisis kartu apa saja yang masih ada ditangan lawan dan di pihak mana kartu itu berada. Permainan ini mengandalkan kemampuan otak kiri untuk memeriksa kartu dan menganalisis kartu lawan, dengan demikian, permainan ini dapat mengasah kemampuan otak kiri anak dan meningkatkan pemahaman konsep anak. Penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino Romawi membuat siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasilnya tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus I meningkat menjadi 72,7%. Hasil siklus I ini belum memenuhi indikator ketercapaian sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino pada siklus II menuntut siswa untuk lebih bekerjasama dan berpikir kritis dalam menganalisis lambang bilangan Romawi yang terdapat pada kartu domino. Menurut Hamdani (2011: 123), melalui bermain, anak memiliki kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosinya, serta mengembangkan kecakapan simboliknya. Jadi pemahaman siswa terbentuk dari pengalaman langsung siswa dalam bermain dengan menggunakan media kartu domino Romawi dan keterbukaan guru mengikutsertakan siswa secara aktif dalam pembelajaran setelah menerapkan model *Quantum Teaching*.

Untuk lebih meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru menambahkan permainan lain yang masih berhubungan dengan media kartu domino, seperti permainan labirin domino Romawi dan permainan teka-teki domino Romawi. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih percaya diri bahwa mereka mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Hasilnya tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus II meningkat menjadi 90,9%. Hasil pada siklus II ini sudah memenuhi indikator ketercapaian sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil. Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi pada siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno.

Didukung oleh pendapat Hamid (2011: 101), model *Quantum Teaching* itu penting untuk diterapkan, karena belajar merupakan suatu usaha yang melibatkan semua aspek kehidupan manusia, mulai dari pikiran, perasaan, bahasa tubuh, pengetahuan, sikap, keyakinan dan persepsi tentang masa depan. Oleh karena itu *Quantum Teaching* akan memadukan semua aspek tersebut dengan cara yang sangat menyenangkan. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan adalah dengan menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan menggunakan

media permainan kartu domino, karena permainan dengan menggunakan media kartu domino Romawi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Murniati (2012: 36), "Permainan yang baik bagi anak adalah jenis permainan yang mampu memberi peluang bagi anak secara terus-menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperbesar pemikiran, dan daya ciptanya".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran dan media yang dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno adalah dengan menerapkan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada guru kelas dan pada siswa di kelas IV SD Negeri VII Baturetno yang dimulai dari prasiklus hingga siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Teaching* melalui media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan Romawi siswa kelas IV SD Negeri VII Baturetno. Hal ini dapat terlihat dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada tes awal yang baru mencapai 40,9 % dapat meningkat pada siklus I menjadi 72,7%, dan pada siklus II menjadi 90,9%. Selain itu keaktifan siswa, motivasi belajar siswa dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat. Keaktifan siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 8,5 dengan kriteria baik dan pada siklus II meningkat menjadi 14 dengan kriteria sangat baik, motivasi belajar siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 60,90 dengan kriteria sedang pada siklus II meningkat menjadi 81,36 dengan kriteria tinggi. Sedangkan kinerja guru tiap siklus juga memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik tetapi skor rata-rata dalam kinerja guru meningkat yakni, pada siklus I sebesar 3,3 3 dan pada siklus II skor rata-rata meningkat menjadi 3,78.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2010). *Quantum Teaching*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Books.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Heruman.(2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandar.(2012).*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Referensi.
- Karso. (2004). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyono, H. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif (MPI) di Sekolah Dasar (SD)*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Murniati, E. (2012). *Mengajarkan Matematika dengan Fun*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Yeatis, K. L. (2005). *Mega Fun Card Match*. Online (www.library.nu) diunduh pada tanggal 15 Februari 2013