

## ABSTRAK

**Fitria Naila Sufa.** 2017. *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Domino Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Perpangkatan pada Materi FPB dan KPK Kelas VI MIN 10 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing I: Rahmawati, M. Pd, Si., Pembimbing II: Nuryadin, M. Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan alat peraga domino matematika terhadap pemahaman konsep perpangkatan pada materi FPB dan KPK Kelas VI MIN 10 Banjar dan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap konsep perpangkatan pada materi FPB dan KPK Kelas VI MIN 10 Banjar.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI MIN 10 Banjar. Sampel penelitian adalah kelas VIA menggunakan alat peraga domino matematika dan kelas VI C tanpa menggunakan alat peraga domino matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah rata-rata, standar deviasi, varians, uji normalitas, uji homogenitas, uji t, uji u dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga domino matematika efektif terhadap pemahaman konsep perpangkatan pada materi FPB dan KPK kelas VI MIN 10 Banjar. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata persentase tiap indikator pemahaman konsep perpangkatan dari *pretest* dan *posttest* yaitu: Menyatakan ulang sebuah konsep dari 50% rendah menjadi 77,1% siswa dengan kategori tinggi, memberi contoh dan non contoh dari konsep sebesar 45% siswa dengan kategori rendah menjadi 89,2% siswa dengan kategori sangat tinggi, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis sebesar 46,7% siswa dengan kategori rendah menjadi 91,7% siswa dengan kategori sangat tinggi, mampu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu dari 2,7% siswa dengan kategori sangat rendah menjadi 70,59% siswa dengan kategori tinggi, mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah dari 0% siswa dengan kategori sangat rendah menjadi 75,65% siswa dengan kategori tinggi. siswa dengan kategori