

Penerapan Media Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Lia Atika Wati

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author: Lia Atika Wati

Email*: atikalia206@gmail.com

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY-SA License)



Abstrak: This study aims to improve the interest and learning outcomes of elementary school students by using domino card game media. This study is a Classroom Action Research (CAR). The subjects used in this study were 27 students of Elementary School 12 Mataram Class 3. Data collection techniques used were observation, tests, questionnaires and documentation. Data were analyzed using quantitative descriptive. The results of the study showed an increase in learning interest and learning outcomes of students by implementing domino card game media. This can be seen from the increase in the percentage of student learning interest before the implementation of domino card game media reached 61.4 percent which means in the good category to 87 percent which means in the very good category after receiving the implementation of domino card game media. Learning outcomes also increased with an average cognitive result of 49.9 to 78.5 with an N-Gain of 0.6 which is categorized as medium. Therefore, the implementation of domino card games in elementary schools, especially at SDN 12 Mataram, is one way to improve the quality of education at the school, which is evident in the students' enjoyment, curiosity, and enthusiasm for the learning process. Students experience a fun learning process, which leads to a deeper understanding of the material. Their enthusiasm for completing and correctly answering each question in the domino card game has resulted in improved learning outcomes.

Keywords: Domino Card Game, Learning Interest, Learning Outcome

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam jenjang pendidikan dasar karena berfungsi sebagai dasar berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun dalam kenyataannya, banyak peserta didik di sekolah dasar yang merasa kesulitan dalam memahami materi matematika. Permasalahan yang umum terjadi adalah rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan.

Menurut Sadiman, Raharjo, A. S., Haryono, A., & Rahardjito dalam proses pembelajaran harus menyenangkan, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan sehingga siswa lebih cenderung untuk melakukan aktivitas di luar topik yang sedang di bahas (Fungki & Medi, 2021). Sedangkan menurut Aprinawati dalam (Fungki & Medi, 2021) masih banyak siswa yang mendapatkan nilai matematika di bawah nilai Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM) hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan Minat untuk mempelajari matematika di kelas dikarekan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih cenderung tidak disukai oleh siswa, walaupun guru sudah memberikan latihan berulang untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini juga terjadi di SDN 12 Mataram kelas 3 berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di sekolah tersebut diketahui bahwa masih banyak siswa yang malas memperhatikan guru pada saat guru sedang menjelaskan, mereka lebih asik dengan kegiatan masing-masing. Pada saat berdiskusi masih banyak siswa yang tidak mendiskusikan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Saat ulangan siswa lebih mengandalkan siswa yang pandai, mereka tidak paham atas pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Hal ini tentu sangat berdampak pada hasil belajar siswa diketahui dari hasil ujian tengah semester masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah permainan. Permainan memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah kartu domino. Meskipun kartu domino lebih dikenal sebagai permainan hiburan, kartu domino dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Pemanfaatan media pembelajaran yang berdampak langsung pada hasil pembelajaran peserta didik dan juga dalam penumbuhkembangkan minat peserta didik (Winda, dkk, 2022)

Permainan kartu domino yang dimodifikasi dengan muatan materi matematika dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena menyatukan unsur hiburan dan edukasi. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik, seperti kerja sama, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dengan meningkatnya minat belajar melalui media permainan, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika seperti operasi hitung, pecahan, atau bilangan berpola. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media permainan kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran matematika di SDN 12 Mataram.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru dan peneliti. Menurut Arikunto dalam (Winda, dkk., 2022) penelitian yang aktif secara kolaboratif antara seorang guru dan para siswa didalam berbagai kegiatan-kegiatan disebut dengan penelitian tindakan kelas. Selama proses pelaksanaan tindakan kelas di dalam penelitian ini terdapat 4 kegiatan di dalam satu siklus. Kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan yang terakhir 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berada di kelas 3 SD Negeri 12 Mataram sebanyak 27 orang.

Penerapan media permainan kartu domino dilakukan dengan langkah-langkah. 1) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa per kelompok. 2) Setiap kelompok diberikan beberapa kartu domino yang berisi angka-angka. 3) Setiap kelompok akan memulai permainan dengan

mencari kata *Start* pada kartu domino. 4) Setiap kelompok akan menjawab soal-soal operasi pengurangan pada kartu domino dan mencocokkan jawaban dengan angka yang ada pada kartu domino lainnya. 4) Jika setiap kelompok berhasil mencocokkan soal-soal yang ada pada kartu domino dengan jawabannya yang tertera pada bagian kartu domino lainnya, maka urutan kartu domino yang telah tersusun akan berakhir pada kartu domino yang terdapat kata *Finish* di salah satu sisinya. 5) Guru mengamati peserta didik selama permainan berlangsung. 6) Setelah semua kelompok selesai memainkan permainan kartu domino tersebut, guru akan mengecek ketepatan jawaban serta susunan kartu domino. 7) Terakhir, guru akan memberikan timbal balik berupa apresiasi bagi kelompok yang berhasil menjawab seluruh soal-soal dengan benar dan memberikan penjelasan ulang bagi kelompok yang belum berhasil atau masih memiliki kesalahan dalam jawabannya.

Pengukuran hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN 12 Mataram selama proses pembelajaran yang menggunakan media permainan kartu domino dilakukan dengan menggunakan tes kognitif. Kemudian untuk mengukur minat peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media permainan kartu domino dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Analisis data secara kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif diperoleh dari tes kognitif yang diberikan kepada peserta didik dan dianalisis dengan penggunaan gain score ternormalisasi rata-rata aktual dibagi dengan gain aktual maksimum Hake (1999). Perhitungan gain score ternormalisasikan dapat menggunakan rumus (1). Berikut rumus perhitungannya.

$$(g) = \frac{\% (gain)}{\% (gain)_{max!}} = \frac{\% (posttes) - \% (pretes)}{100 - \% (pretest)} \quad (1)$$

Keterangan:

N-gain : Besarnya faktor gain

Skor posttest : Nilai hasil tes akhir

Skor pretest : Nilai hasil tes awal

Skor maksimal : Nilai maksimal tes

Adapun persentase kriteria faktor *gain* sebagai berikut:

> 0,7 : Tinggi

0,3 – 0,7: Medium

< 0,3 : Rendah

Sedangkan untuk analisis data respon/sikap peserta didik. Jumlah skor total dihitung untuk analisa awal. Kemudian setelah mengetahui skor total, maka dikonversikan dalam persentase. Perhitungan skor rata-

rata menggunakan rumus (2). Berikut rumus perhitungan data minat belajar peserta didik.

$$x_{total} = \sum x_i \quad (2)$$

$$Presentase = \frac{x_{total}}{x_{max}} \times 100\%$$

Selanjutnya melakukan interpretasi data setelah analisis awal dan konversi selesai dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian Arikunto dalam (Winda, dkk, 2022)

76% - 100%	= Sangat Baik
56% - 75%	= Baik
40% - 55%	= Kurang Baik
0% - 40%	= Tidak Baik

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Menurut Rahayu & Hidayati dalam (Winda, dkk, 2022) penggunaan media di dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat belajar sehingga siswa akan aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Pemanfaatan media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Minat belajar yang dimiliki siswa terlihat dari beberapa aspek. Ada yang terlihat dari perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, kelengkapan catatan dan perasaan antusias dan positif yang diberikan peserta didik. Minat belajar dapat muncul oleh dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media. Berikut hasil minat belajar yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui permainan kartu domino pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ADW	41	54
2	YF	40	49
3	NDI	39	46
4	DHI	40	56
5	LAW	32	51
6	IKD	34	55
7	DDS	33	57
8	KHA	43	59
9	FRE	35	51
10	KHI	44	52
11	KOS	29	51

No	Nama	Pretest	Posttest
12	PDY	40	51
13	BKY	35	58
14	WWS	27	43
15	TSA	36	49
16	SRA	37	58
17	MH	40	51
18	AAN	34	58
19	SYM	37	53
20	RDA	35	54
21	MNS	37	47
22	MAF	38	57
23	AGF	33	58
24	AZR	42	41
25	AFH	35	52
26	LJI	41	54
27	VHU	38	45
% rata - rata pretest		61,4%	
% rata - rata posttest		87%	

Adapun hasil belajar yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui permainan kartu domino dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

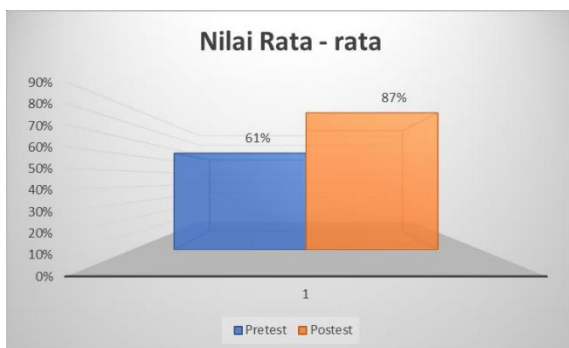
Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ADW	70	90
2	YF	50	80
3	NDI	60	90
4	DHI	40	80
5	LAW	50	60
6	IKD	40	80
7	DDS	30	70
8	KHA	40	70
9	FRE	50	80
10	KHI	60	90
11	KOS	20	50
12	PDY	60	80
13	BKY	70	90
14	WWS	40	70
15	TSA	60	80
16	SRA	70	90
17	MH	30	70
18	AAN	70	100
19	SYM	60	80
20	RDA	40	80
21	MNS	50	70
22	MAF	40	70
23	AGF	50	80
24	AZR	80	90

25	AFH	20	70
26	LJI	70	90
27	VHU	20	70
% rata - rata pretest		49,6%	
% rata - rata posttest		78,5%	

Pembahasan

Berdasarkan data pada tabel 1. terlihat bahwa persentase minat belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga, yakni sebesar 61,4% yang memiliki arti bahwa minat belajar sebelumnya berada pada persentase kurang baik. Persentase minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran sebesar 87% yang bermakna bahwa minat belajar peserta didik berada pada persentase sangat baik. Rata-rata skor angket minat belajar dapat dilihat pada gambar 1.

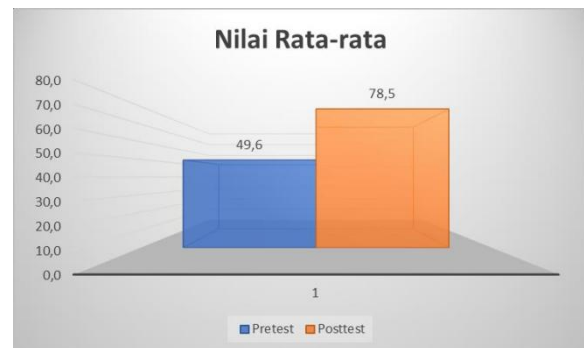


Gambar 1. Grafik Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar di atas, terlihat penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan di Kelas 3 SD Negeri 12 Mataram terjadi kenaikan persentase minat belajar sebesar 25,6% sehingga dengan penerapan media pembelajaran melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Disebut hasil belajar jika memenuhi beberapa unsur, yakni yang pertama, sifatnya disadari, dalam hal ini peserta didik merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya; kedua, hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (sequensial); ketiga, belajar membutuhkan interaksi, terutama interaksi yang sifatnya manusiawi (Hasan, 2021)

Berdasarkan data pada tabel 2. terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran melalui permainan kartu domino, yakni sebesar 49,6 dan setelah penggunaan media pembelajaran menjadi sebesar 78,5. Peningkatan hasil

belajar peserta didik yang dilakukan melalui test kognitif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Tes Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan pada gambar 2. dapat dilihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Pada tahap pra siklus hasil belajar peserta didik memiliki nilai rata-rata nilai sebesar 49,6 menjadi 78,5 setelah siklus penerapan media pembelajaran kartu domino dengan *N-Gain* sebesar 0,6 dengan kategori medium atau sedang. Peningkatan persentase hasil belajar yang terjadi sebesar 28,9.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino, guru berupaya menyampaikan materi dan mengoptimalkan suasana kelas dengan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Antusias dan perasaan senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran terlihat dari berbagai pertanyaan yang ditanyakan peserta didik terkait materi pelajaran. Guru juga berupaya memberikan apresiasi setiap hasil yang diperoleh peserta didik dengan memberikan hadiah dan ungkapan secara lisan untuk mendukung peningkatan minat belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan kartu domino dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri 12 Mataram. Adanya pendampingan guru dalam pelaksanaan pembelajaran media permainan kartu domino, peserta didik semakin memiliki pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran dan minat belajar peserta didik yang terlihat dari rasa keingintahuan peserta didik

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dari dosen pembimbing dan arahan dari guru pamong di SD Negeri 12 Mataram. Penulis mengucapkan terima kasih.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, Auliya Robiah, dan Kowiyah Kowiyah. “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2370-76.
[Hhttps://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224).
- Lumbantobing, Winda Lidia, Silvester Silvester, dan Bella Ghia Dimmera. “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan.” *Sebatik* 26, no. 2 (2022): 666-72.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>.
- Marian, Funky, dan Medi Yansyah. “Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *JIPMat* 6, no. 1 (2021): 14-23.
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>.
- Rahayu, S. & Pratiwi, N. A. (2020). "Media Permainan sebagai Alternatif Meningkatkan Minat Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 87-94.
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>