



PENERAPAN MEDIA DOMINO CARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Sri Indrahayu¹, Yusminah Hala², Sukmawanty Rahman³

¹Universitas Negeri Makassar: sriindrahayu45@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: yushala12@gmail.com

³UPT SPF SMP Neg 40 Makassar: sukmawantyrahman86@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-05-2025</i> <i>Revised;03-06-2025</i> <i>Accepted;04-07-2025</i> <i>Published;25-08-2025</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan prosedur pelaksanaan yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media Domino Card. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 8.4 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut dengan melakukan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa memperoleh peningkatan hasil belajar dari pra tindakan sampai siklus II yaitu hasil pra tindakan 26%, hasil siklus I 42% dan hasil siklus mencapai 71%
Keywords: <i>Hasil Belajar, Domino Card</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama untuk kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan proses penyiapan individu melalui berbagai kegiatan seperti pengajaran, bimbingan, dan latihan agar mampu berperan aktif di masa depan. Dengan kata lain, pendidikan sebagai fondasi penting bagi kemajuan bangsa. Melalui pendidikan generasi penerus disiapkan dengan berbagai bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang nantinya akan mereka gunakan untuk membantu bangsa dan negara

Paradigma pendidikan saat ini menenagkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa menjadi aktor utama dalam proses belajar dan pengembangan diri. Pendekatan itu bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh tidak hanya dalam aspek intelektual, tetapi juga sosial dan emosional. Peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu siswa dalam mencapai potensi mereka. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan panduan untuk diperlukan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Namun dalam implemntasinya sering kali menghadapi

tantangan seperti padatnya materi pelajaran, kurangnya model pembelajaran dan media yang kreatif yang dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses kegiatan pembelajaran. secara psikologi media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa dalam hal belajar, karena media dapat membantu hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah mampu menyesuaikan fase perkembangan anak (Pagarra, H dkk : 2022)

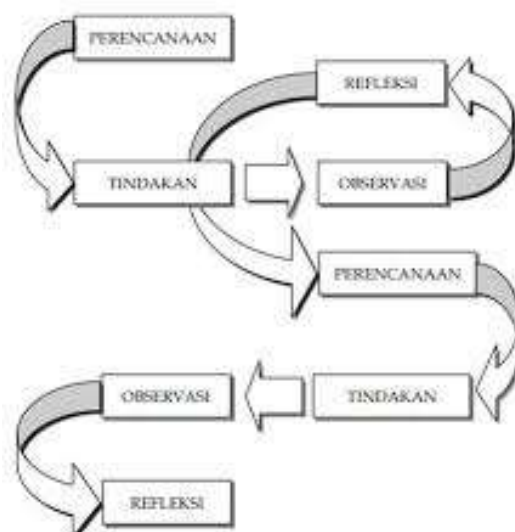
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 8.4 SMP Negeri 40 Makassar peneliti memperoleh informasi dan data hasil belajar siswa tergolong rendah. Hasil dari Ujian Tengah Semester (UTS) rata-rata belum mencapai nilai kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 . Diketahui bahwa siswa di kelas 8.4 berjumlah 31 orang terdapat 23 orang yang mendapat nilai dibawah KKM yang berarti 74% siswa kelas 8.4 tidak lulus KKM. Selain itu, terdapat beberapa masalah yang terjadi sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga mereka lebih suka bermain dengan teman sebangkunya. melihat kondisi tersebut maka peneliti ingin memanfaatkan permainan Domino Card dalam pembelajaran IPA dengan materi Zat Aditif dan Adiktif

Menurut Fatih (2019) kartu domino atau domino card adalah permainan yang biasa dijalankan empat orang atau lebih dalam satu kartu domino berisikan 28 buah kartu dan dibagi secara merata pada jumlah orang yang bermain. Pembelajaran media kartu domino (Domino Card) peserta didik harus aktif menentukan dan menyusun jawaban-soal yang saling berkaitan (Tobing : 2020). Kelebihannya yaitu, siswa lebih aktif, tidak merasa bosan, membantu memahami serta mengulang pelajaran dan bisa memotivasi dan menumbuhkan sikap belajar siswa dalam pembelajaran (Aziz:2019).

METODE PENELITIAN

Suharsimi Arikunto menjelaskan Penelitian tindakan Kelas sebagai suatu perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Sedangkan menurut (Wina: 2013) Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawabnya sebagai pendidik khususnya dalam pengelolaan pembelajaran

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan konsep yang dikenalkan oleh Kemmis & Mc Taggar yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi dan evaluasi (observasi) dan melakukan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Prosedur Penelitian Tindakan
(Konsep Kemmis & Mc Taggar)

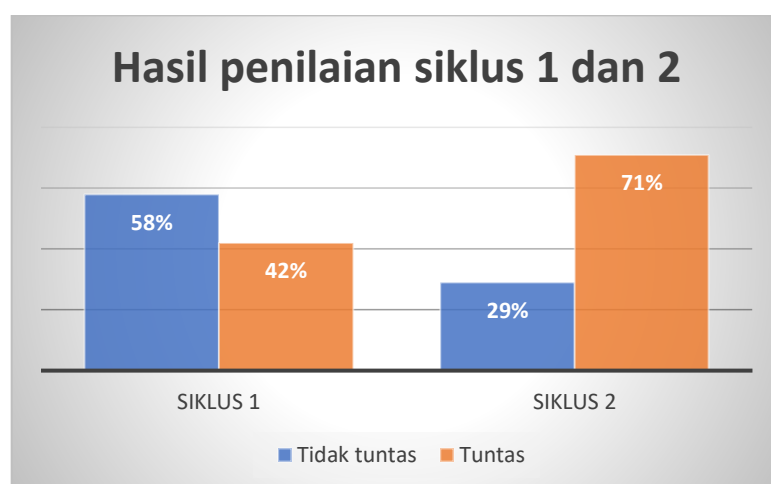
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8.4 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar yang berjumlah 31 orang yang terdiri 13 orang perempuan dan 18 orang laki-laki. Sasaran utama yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran domino card.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan teknik tes. Sumber data pada penelitian ini dengan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi zat aditif dan adiktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus 1 dan 2 di kelas 8.4 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan media Domino Card. Berdasarkan hasil yang diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2



Grafik 1. Presentase Hasil Belajar

Berdasarkan tabel tersebut pada siklus 1 terdapat 58% siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM dan sisanya 42% telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Sedangkan pada siklus 2 terdapat 29% yang tidak mencapai KKM dan 71% yang telah mencapai KKM. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa adanya kenaikan persentase hasil belajar IPA siswa kelas 8.4 sebesar 29% yaitu dari 42% menjadi 71%.

Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas 8.4 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar masih tergolong rendah. Dimana terdapat 8 siswa dari 31 siswa dikelas tersebut jika di persentasekan hanya 26% siswa yang mencapai KKM sedangkan 74% belum mencapai KKM ≥ 75 . Terlihat dalam proses pembelajarannya siswa tidak fokus dalam pembelajarannya kebanyakan siswa bermain dan sering berbicara dengan temannya. Berdasarkan hal tersebut dilakukan tindakan untuk penyelesaian masalah dengan menerapkan media pembelajaran Domino Card.

Adapun hasil dari siklus I yaitu terdapat peserta didik yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM yaitu sebanyak 18 siswa dan yang tuntas 13 siswa atau jika dalam persentasenya 58% tidak mencapai KKM dan 42% yang mencapai KKM. Dalam pelaksanaan siklus I terdapat kendala yang dihadapi yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kartunya karena mereka beranggapan terlalu banyak kartu yang harus disusun atau dicocokkan antara kartu pertanyaan dan jawabannya.

Peneliti melakukan perbaikan pada media yang akan digunakan pada siklus II peneliti mengurangi jumlah kartu yang digunakan karena pada siklus I peserta didik merasa panik dalam pengerjaannya karena takut belum berhasil namun waktu yang telah ditentukan sudah selesai. Hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus I peserta didik yang mencapai KKM 22 siswa atau 71% telah mencapai KKM, dan 9 siswa atau sekitar 29% yang belum mencapai KKM.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Aminatu Zuhro (2023) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramlah (2021) dengan judul Penerapan Media kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun pelajaran 2020/2021

Penggunaan media Domino Card dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 8.4 UPS SPF SMP Negeri 40 Makassar, peserta didik lebih aktif dan fokus dalam belajar, dan tidak monoton. Peserta didik merasa lebih senang karena dapat belajar sambil bermain kartu.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan Media Domino Card dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal atau pra tindakan persentase ketuntasan hanya 26%, kemudian pada siklus 1 mencapai 42% dan pada siklus II mencapai 71%. Dengan demikian siswa kelas 8.4 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar melalui penerapan media Domino Card mengalami peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Aditya Media.

- Aziz, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri Bulukumba. (Skripsi Universitas Islam).
- Fatikh, M. M. (2019). Pengembangan Domino Card Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Sistem Rangka Manusia Untuk Siswa Kelas VIII MTs/ SMP.(Skripsi Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang).
- Pagarra, H dkk (2022) Media Pembelajaran Makassar Badan Penerbit UNM
- Ramlah. (2021). Penerapan Media kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun pelajaran 2020/2021. (Jurnal pendidikan Mandala, Lombok Tengah)
- Sanjaya,W(2013) Penelitian Pendidikan; Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Prenada Media Group
- Tobing,A.(2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa SMK (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)
- Zuhro, Aminatu (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. (Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Surabaya)