

Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino

Tika Devi Saraswati¹, Tabitha Sri Hartati Wulandari²

^{1,2}Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

¹tikadevisrswt@gmail.com

²tabithawulandari7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media permainan kartu domino pada peningkatan perhatian pembelajaran dan pembelajaran Kelas IV untuk pecahan dalam UPT SDN Kutorejo 3. Studi penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain siklus yang mencakup tahap perencanaan, tindakan melakukan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 yang berjumlah 30. Pengumpulan data melalui pertanyaan tentang pembelajaran, memeriksa hasil pembelajaran dan pengamatan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu domino dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan siswa, dengan peningkatan manfaat belajar 60% pada prasiklus, 73% pada siklus I, dan 83% pada siklus II, serta peningkatan hasil pembelajaran siswa adalah 57% pada pra siklus, 77% pada siklus I dan 87% dalam siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan kartu domino mempunyai pengaruh dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Kata Kunci: Media permainan kartu domino, Minat belajar, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Tabitha Sri Hartati Wulandari,
Universitas PGRI Ronggolawe,
Jalan Manunggal No 61, Tuban, Jawa Timur
tabithawulandari7@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan dasar yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan berpikir logis, analisis, dan kritis pada peserta didik. Di sekolah dasar kelas IV, salah satu materi penting yang diajarkan adalah konsep pecahan. Materi ini sering menjadi hambatan bagi banyak siswa karena mengandung konsep abstrak dan membutuhkan pemahaman. Seperti yang diungkapkan Molyono dan Utami (2018), kesulitan siswa dalam memahami pecahan umumnya disebabkan oleh karakter abstraknya, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih tepat dan efektif untuk membantu siswa menjangkau pemahaman secara menyeluruh terhadap materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV UPT SDN Kutorejo 3, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran Matematika serta hasil belajar yang masih berada di bawah harapan, terutama pada topik pecahan. Minat belajar sendiri merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang telah banyak diteliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hendra Titisari dan Pawenang (2021), yang menekankan bahwa minat merupakan faktor internal yang berperan besar dalam keberhasilan proses belajar siswa di sekolah. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya minat belajar tersebut adalah metode penyampaian materi yang bersifat monoton serta penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Rosnawati et al. (2019), yang menyebutkan bahwa rendahnya minat dan pencapaian belajar siswa dalam Matematika sering kali dipicu oleh kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran dan terbatasnya penggunaan media yang relevan dan efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, sekaligus sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa agar lebih antusias dalam belajar (Arsyad, 2015:10). Lebih lanjut, Arsyad (2011:26) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran sekaligus meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Matematika, media memiliki peran krusial dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks dan

abstrak, seperti yang ditegaskan oleh Cahyono (2019), bahwa media pembelajaran sangat penting untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran materi pecahan adalah permainan kartu domino. Penggunaan domino sebagai alat bantu belajar memberikan pendekatan yang bersifat konkret dan visual, yang sangat cocok dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Seperti yang dijelaskan oleh Dewi, Rachmadtullah, dan Sumantri (2019), permainan edukatif mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih mudah karena melibatkan unsur aktivitas fisik, pengamatan visual, dan interaksi sosial yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa diminta menyusun kartu domino berdasarkan kesesuaian nilai pecahan, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pendekatan belajar sambil bermain ini, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang selama ini dianggap sulit.

Permainan kartu domino sebagai media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi pecahan dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Melalui aktivitas menyusun kartu berdasarkan pecahan yang saling berkaitan, siswa tidak hanya dikenalkan pada konsep dasar pecahan, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis dan sistematis. Interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain kartu turut memperkuat proses internalisasi konsep dalam pikiran siswa. Seperti yang disampaikan oleh Widayanti (2021), penggunaan media pembelajaran yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi serta meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menerima materi.

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Septiani, Lesmono, dan Harimukti (2020) mendefinisikan minat belajar sebagai dorongan dari dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Minat ini sangat menentukan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian oleh Richardo dan Meilani (2017) juga menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian hasil akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satunya melalui media yang menyenangkan seperti permainan edukatif.

Sementara itu, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah melalui proses pembelajaran. Djamarah dan Zain dalam Supardi (2013) menjelaskan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat diukur melalui tingkat pemahaman terhadap materi serta perilaku yang ditunjukkan selama proses belajar berlangsung. Sudjana dalam Lestari et al. (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bentuk kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013, hasil belajar diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga merefleksikan sejauh mana siswa mampu menginternalisasi ilmu dan menerapkannya sesuai dengan potensi masing-masing. Dalam hal ini, guru memiliki peranan sentral dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena guru memahami karakteristik dan kebutuhan belajar tiap peserta didik (Faisal, 2015).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji hasil belajar dan minat belajar siswa kelas IV pada pra siklus, siklus I dan siklus II pada kelas IV di UPT SDN Kutorejo 3. Diharapkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini, siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan mampu menguasai konsep pecahan dengan lebih baik serta menyenangkan.

2. PEMBAHASAN

2.1 Media Permainan Kartu Domino

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Keberadaannya tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menjadi alat strategis untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Melalui media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Matematika, khususnya pada topik pecahan yang sering kali dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar, diperlukan pendekatan yang lebih konkret dan menyenangkan. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam hal ini adalah permainan kartu domino, yang mampu menyajikan konsep pecahan secara visual dan aplikatif melalui kegiatan bermain yang melibatkan logika dan pemahaman angka secara langsung.

Permainan kartu domino menawarkan pendekatan visual dan konkret yang sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Melalui penyusunan kartu berdasarkan nilai pecahan yang sesuai, siswa mengikuti pembelajaran secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan memberikan pemahaman yang mendalam. Aktivitas ini mendorong keterlibatan fisik dan mental siswa dalam memahami konsep pecahan yang berdifat abstrak, sehingga konsep tersebut menjadi lebih mudah dipahami.

Menurut Sadiman (2006), permainan kartu domino memiliki sejumlah kelebihan, antara lain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur, mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta memungkinkan siswa untuk memerankan situasi nyata yang mencerminkan kehidupan di masyarakat. Selain itu, permainan ini bersifat fleksibel, mudah dibuat dan dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.

Menurut Ginnis (2008) mengungkapkan bahwa permainan kartu domino sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan untuk membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat interaksi antar siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Kegiatan ini juga merangsang siswa untuk berpikir kritis, mengingat informasi, membuat prediksi, melakukan perhitungan, dan menebak jawaban.

Dengan mengintegrasikan penggunaan media yang relevan dan menarik, yang disesuaikan dengan karakter siswa, membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang optimal, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa.

2.2 Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu aspek internal yang memiliki peran signifikan dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai keinginan dan kecenderungan dari dalam diri individu untuk secara aktif dan penuh semangat terlibat dalam aktivitas belajar (Septiani, Lesmono, & Harimukti, 2020). Siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan motivasi yang kuat, keaktifan dalam kelas, serta ketekunan dalam memahami materi yang diberikan guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Namun, dalam pembelajaran Matematika, menumbuhkan ketertarikan belajar sering kali menjadi tantangan tersendiri. Banyak siswa yang memandang Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, kaku, dan kurang menarik. Hal ini terlihat dari temuan observasi awal di kelas IV UPT SDN Kutorejo 3, di mana sebagian besar siswa menunjukkan tingkat minat yang rendah terhadap materi pecahan. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, serta metode yang belum mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang berbentuk permainan edukatif, seperti kartu domino, dapat menjadi solusi alternatif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, siswa tidak hanya merasa terhibur tetapi juga secara tidak langsung terdorong untuk memahami materi dengan lebih antusias. Menurut Richardo dan Meilani (2017), adanya minat dan motivasi belajar yang tinggi berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar siswa.

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai sejauh mana siswa mampu memahami materi pelajaran dan menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut pendapat Sudjana (dalam Lestari et al., 2020), hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Capaian ini menjadi cerminan keberhasilan siswa dalam memenuhi standar pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum, salah satunya adalah pencapaian nilai di atas ambang batas minimal yang dikenal dengan istilah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan, rendahnya hasil belajar sering kali berkaitan erat dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan. Salah satu pendekatan yang dapat membantu mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. Media seperti permainan kartu domino dapat menjadi alternatif yang efektif, karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa dapat membangun pemahaman secara bertahap dan mendalam terhadap konsep pecahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dicerna dan bermakna.

Lebih lanjut, Djamarah dan Zain dalam Supardi (2013) menyampaikan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dapat diidentifikasi melalui seberapa besar tingkat pemahaman mereka terhadap materi, serta perilaku positif yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai semata, tetapi juga dari sikap dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Faisal (2015) menegaskan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengarahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena guru dituntut untuk memahami perbedaan kemampuan siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat untuk setiap individu.

Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa—seperti permainan kartu domino—dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Peran guru dalam merancang dan mengimplementasikan media tersebut sangat penting, karena strategi pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan

hasil belajar. Ketika siswa merasa terlibat dan menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi dan menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik mereka.

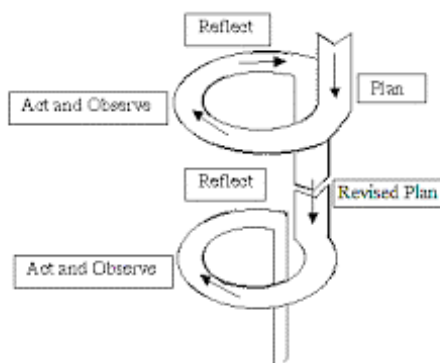
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di lingkungan UPT SDN Kutorejo 3, Kabupaten Tuban. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Kutorejo 3 melalui permainan kartu domino pada materi pecahan. PTK, sebagaimana dijelaskan oleh Wiriaatmadja (2010), merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengkaji dan mencari solusi atas permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas melalui proses reflektif terhadap tindakan yang dilakukan oleh guru. Dengan metode ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi juga sebagai peneliti yang menganalisis situasi, merencanakan strategi, melaksanakan intervensi, dan mengevaluasi hasil yang dicapai secara langsung dalam konteks pembelajaran yang nyata.

Desain penelitian ini mengacu pada model tindakan bersiklus, yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2011). Model yang digunakan terinspirasi dari pendekatan spiral yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Prihantoro & Hidayat, 2019), di mana setiap siklus mencakup empat komponen utama tersebut dan dilakukan secara berulang. Pendekatan spiral ini dirancang untuk memastikan adanya perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran, dengan harapan bahwa melalui proses refleksi dari setiap siklus, guru dapat mengidentifikasi efektivitas tindakan dan melakukan penyesuaian untuk siklus berikutnya. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfungsi sebagai kerangka kerja penelitian, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara progresif.

Adapun alur siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dijadikan sebagai acuan utama oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Gambar 1
Siklus PTK



Subjek dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV yang berada di UPT SDN Kutorejo 3. Pemilihan kelas ini dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan bahwa materi pecahan merupakan salah satu topik dalam pembelajaran Matematika yang memiliki tingkat kesulitan relatif tinggi bagi siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam, yang sering kali menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Mulyono dan Utami (2018), banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep pecahan, sehingga materi ini dinilai tepat untuk dijadikan fokus dalam penelitian tindakan kelas ini.

Untuk mengukur minat belajar dan capaian hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang telah dirancang sesuai kebutuhan. Instrumen yang dimaksud meliputi angket minat belajar, tes hasil belajar, serta lembar observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket dirancang guna menggali sejauh mana ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sementara tes digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pecahan. Observasi ditujukan untuk mencermati partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar secara langsung di kelas.

Data yang terkumpul dari angket minat belajar, tes hasil belajar, dan observasi keterlibatan siswa akan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil tes sebagai data kuantitatif akan dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan persentase peningkatan hasil belajar siswa, sementara data kualitatif yang diperoleh dari angket minat belajar dan observasi keterlibatan siswa akan dianalisis dengan cara mendeskripsikan perubahan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan dari tindakan pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan melalui dua indikator utama. Pertama, adanya peningkatan skor pada angket minat belajar serta meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Kedua, keberhasilan dilihat dari peningkatan nilai hasil tes setelah tindakan dibandingkan dengan sebelum tindakan dilakukan, serta ketercapaian nilai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013, yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Minat Belajar

Minat belajar siswa terhadap materi pecahan diukur melalui angket yang disebarakan setelah pembelajaran berakhir. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I
Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Siklus	Siswa dengan minat belajar tinggi	Presentase	Siswa dengan minat belajar rendah	Presentase
Pra Siklus	18	60%	12	40%
Siklus I	22	73%	8	27%
Siklus II	25	83%	5	17%

Peningkatan minat belajar siswa terhadap materi pecahan melalui penerapan media permainan kartu domino tampak jelas dari hasil evaluasi selama tiga tahapan siklus pembelajaran. Pada tahap awal atau pra-siklus, tercatat bahwa sebanyak 18 siswa atau sekitar 60% menunjukkan tingkat minat belajar yang tinggi, sementara sisanya, yakni 12 siswa (40%), masih berada pada kategori minat belajar rendah. Setelah dilakukan intervensi pada siklus pertama, terjadi peningkatan signifikan, dimana jumlah siswa dengan minat belajar tinggi bertambah menjadi 22 siswa atau 73%, dan hanya 8 siswa (27%) yang masih menunjukkan minat rendah. Perkembangan positif ini berlanjut pada siklus kedua, yang menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa (83%) telah menunjukkan minat belajar yang tinggi, sementara hanya tersisa 5 siswa (17%) yang masih tergolong memiliki minat rendah.

4.2 Hasil Belajar

Tabel II
Hasil Evaluasi Belajar Siswa

Siklus	Siswa Tuntas	Presentase	Siswa Belum Tuntas	Presentase
Pra Siklus	17	57%	13	43%
Siklus I	23	77%	7	23%
Siklus II	26	87%	4	13%

Pembahasan

Pada pra siklus, siswa menggunakan media permainan kartu domino untuk membantu siswa memahami konsep pecahan. Pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan permainan domino yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan namun edukatif.

Menurut hasil angket minat belajar yang disebarakan di akhir pra siklus, diperoleh hasil bahwa 60% siswa menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran pecahan menggunakan media domino. Sebagian siswa merasa tertarik karena permainan ini menggabungkan konsep matematika dengan permainan yang menyenangkan. Namun, beberapa siswa masih tampak kurang memahami konsep pecahan meskipun tertarik dengan permainan tersebut.

Tes hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pra siklus adalah 66, dengan 57% siswa mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun ada peningkatan, masih banyak siswa yang belum mencapai standar kelulusan yang ditetapkan.

Pada siklus I, perbaikan dilakukan dengan memodifikasi cara pengajaran dan meningkatkan penjelasan mengenai konsep pecahan. Guru memberikan instruksi lebih rinci sebelum memulai permainan domino dan mengajak siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa 73% siswa menunjukkan peningkatan minat dalam pembelajaran pecahan menggunakan media permainan kartu domino. Siswa merasa lebih terlibat dan antusias selama permainan karena diberikan penjelasan yang lebih jelas tentang konsep pecahan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih terarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Tes hasil belajar memperlihatkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa mencapai 71, dan 77% siswa berhasil mencapai skor di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media domino yang diperjelas dengan penjelasan lebih lengkap dapat memperbaiki pemahaman serta hasil belajar siswa.

Pada siklus II, penggunaan media domino semakin dimaksimalkan dengan memberikan variasi permainan yang lebih beragam. Hasilnya, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar, partisipasi aktif meningkat, dan suasana kelas menjadi lebih dinamis serta menyenangkan.

Berdasarkan angket minat belajar, 83% siswa menunjukkan minat yang sangat besar terhadap pembelajaran pecahan menggunakan media domino. Siswa merasa lebih tertarik karena variasi permainan yang dilakukan memberikan tantangan yang lebih besar, sehingga mereka merasa lebih ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Tes hasil belajar menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 85, dan 87% siswa meraih skor yang melebihi KKM. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media domino yang dikombinasikan dengan variasi permainan yang lebih menarik mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan melalui tiga siklus serta hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu domino memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan minat dan pencapaian hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Kutorejo 3. Peningkatan minat belajar siswa terlihat secara progresif di setiap siklus, yakni pada prasiklus, 60% siswa menunjukkan minat yang tinggi, yang kemudian meningkat menjadi 73% pada siklus I, dan mencapai 83% pada siklus II. Selain itu, pencapaian hasil belajar siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan, dengan 57% siswa yang mencapai hasil belajar yang memadai pada prasiklus, yang kemudian meningkat menjadi 77% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, G. (2019). Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Media Visual Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 81-98.
- Faisal, A. (2015). *Bimbingan dan Konseling* (Vol. 6, Issue 2). Palembang: Noer Fikri Offset.
- Ginnis., P. (2008). *Trik Dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT indeks.
- Hendra Titisari, K., & Pawenang, S. (2021). LEARNING INTEREST, ACHIEVEMENT MOTIVATION, LEARNING STYLE, AND SELF RELIANCE OF LEARNING EFFECT ON STUDENT ACHIEVEMENT AT SMP BATIK SURAKARTA. *Business and Accounting Research (IJEBA) Peer Reviewed*
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal PETIK*, 6(1).
- Mulyono, A., Utami, R. W. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasi*, 2(1), 35-42.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>.
- Ricardo, R. and Meilani, R.I., 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), p.79
- Rosnawati, R., Nugraha, M.G., & Nuraeni, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(2), 79-88.
- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septiani, I., Lesmono, A.D. and Harimukti, A., 2020. Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9, pp.64-70.
- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktinya*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta: Cetakan ke 1
- Suharsimi, Arikunto, dkk,(2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Media Realia Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Pulung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/ 2020. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*.
- Wiriaadmadja, R. (2010). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.