



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO HORE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI, SD NEGERI TELENG, KECAMATAN SUMBERREJO, KABUPATEN BOJONEGORO

Alkurnia Nur Rahmawati ^{a,1,*}, Nisaul Barokati Selirowangi ^{b,2},

^aSD Negeri Teleng, Kec. Sumberrejo, Kab.Bojonegoro - Indonesia;

^b Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia;

¹ alkurnia7486@gmail.com ; ² nisa@unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:
03-12-2023
Revised:
02-01-2024
Accepted:
05-01-2024

ABSTRAK

Laporan penelitian ini ditulis berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar di kelas VI, SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro, pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan Tujuan Pembelajaran memahami sinonim. Setelah pembelajaran berlangsung guru memberikan asesmen formatif dalam bentuk tes tulis kepada siswa, dan dari hasil tes tulis tersebut, ternyata dari 5 siswa kelas VI SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, hanya 1 siswa yang berhasil memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 80. Dan 4 siswa lainnya memperoleh nilai rata-rata 50. Setelah melaksanakan refleksi dan diskusi dengan kepala sekolah dan teman sejawat, guru memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran kartu domino hore untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan selama ini ketika mengajar materi sinonim, guru hanya menggunakan metode ceramah, dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Kartu domino yang umumnya bertuliskan bulatan-bulatan dimodifikasi menjadi di satu sisi bertuliskan sebuah kata di sisi lain bertuliskan sinonim kata secara acak. Sedangkan aturan permainan kartu domino hore sama dengan aturan bermain kartu domino pada umumnya. Setelah kegiatan pembelajaran dengan media kartu domino hore dilaksanakan, hasil asesmen menunjukkan bahwa dari 5 siswa, 1 siswa memperoleh nilai 100 dan nilai rata-rata siswa adalah 90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu domino hore dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *kartu domino hore, hasil belajar, sinonim*

ABSTRACT

This research report is written based on research conducted on teaching and learning activities in class VI, Teleng State Elementary School, Sumberrejo District, Bojonegoro Regency, in the Indonesian language subject, with the Learning Objective of understanding synonyms. After the learning process took place, the teacher gave a formative assessment in the form of a written test to students, and from the results of the written test, it turned out that out of 5 students in class VI of Teleng State Elementary School, Sumberrejo District, and only 1 student managed to get a score according to the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) that had been set, namely 80. The other 4 students got an average score of 50. After carrying out reflection and discussion with the principal and colleagues, the teacher decided to use the domino hore card learning media to improve student learning outcomes, this is because so far when teaching synonym material, the teacher has only used the lecture method, and without using learning media. Domino cards which generally have circles written on them are modified so that on one side they have a word written on the other side they have random synonyms. While the rules of the domino hore card game are the same as the rules of playing domino cards in general. After the learning activity with the domino hore card media was carried out, the assessment results showed that out of 5 students, 1 student got a score of 100 and

the average student score was 90. So it can be concluded that the domino hore card media can improve student learning outcomes

Kata Kunci: *domino hore cards, learning outcomes, synonyms.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah (2022: hal 1-2), pemerintah telah menetapkan capaian pembelajaran yang menjadi rujukan utama dalam pengembangan rancangan pembelajaran (Al-Ayubi, 2024). Proses berpikir dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dimulai dari menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, mengembangkan alur tujuan pembelajaran, modul ajar, serta asesmen pada awal pembelajaran dan pembelajaran terdiferensiasi (Faizah, 2024). Satuan pendidikan dan pendidik diberikan kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran, perangkat ajar, dan asesmen sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, satuan pendidikan, dan daerahnya. Satuan pendidikan dan pendidik juga memiliki keleluasaan untuk menentukan jenis, teknik, bentuk instrumen, dan waktu pelaksanaan asesmen berdasarkan karakteristik tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru kelas VI, SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu memahami sinonim. Dalam proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran memahami sinonim, guru menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi berpusat kepada guru, guru menjadi satu-satunya sumber belajar di kelas. Hal ini mengakibatkan pengetahuan yang diperoleh siswa terbatas dan kurang berkembang. Hal ini terbukti dari hasil tes tulis dalam asesmen formatif yang dilaksanakan oleh guru. Dari 5 siswa kelas VI SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, hanya 1 siswa yang mendapat nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 80. Dan 4 siswa lainnya memperoleh nilai rata-rata 50. Setelah melaksanakan refleksi dan diskusi dengan kepala sekolah dan teman sejawat, ditemukan kemungkinan sumber masalahnya, yaitu pengetahuan dan perbendaharaan sinonim siswa terbatas, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan dan perbendaharaan sinonim siswa, dan media yang dibuat harus sesuai dengan salah satu karakteristik siswa sekolah dasar yaitu masih senang bermain.

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Lestari dkk, 2024). Salah satu tujuan utama pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah memastikan siswa memiliki kemampuan dasar yang kuat, khususnya dalam mata pelajaran yang diajarkan (Marzuqi, 2022). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar yang belum memadai (Mustofa, 2021). Hal ini juga dirasakan oleh siswa kelas VI di SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan pemahaman konsep secara mendalam (Mustofa, 2022). Siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka (Rohim, 2024). Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Sukowati, 2024).

Dalam konteks pembelajaran modern, media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Sulistyowati, 2024). Salah satu media yang potensial adalah kartu domino HORE. Media ini dirancang untuk

menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Kartu domino HORE memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Media ini juga dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang sederhana namun efektif, sekaligus meningkatkan kerja sama dan kompetisi sehat antar siswa.

Media Pembelajaran

Dalam Modul Pelatihan Kualita Pendidikan Indonesia (2016), disebutkan bahwa, media pembelajaran adalah benda yang digunakan dalam proses pembelajaran. Misalkan dalam pembelajaran matematika mengenalkan tentang konsep bangun datar, digunakan media pembelajaran seperti : papan tulis, lembar kegiatan, gambar bangun datar, model bangun datar dari kawat, dan lain-lain.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran di antaranya adalah : untuk mempermudah proses pembelajaran; meningkatkan efisiensi pembelajaran; dan membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah : pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa; materi pelajaran akan lebih jelas maknanya; dan menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Penggunaan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia, Domino adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x5 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi atau pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu Domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis di tengah kartu. Poin ini dimaksudkan untuk membedakan nilai dari kartu di satu sisi, sedangkan sisi belakang biasanya dibiarkan kosong.

Domino ini banyak dimainkan untuk mengisi waktu luang dan dimainkan oleh berbagai macam umur, mulai dari anak-anak hingga lansia. Permainan domino ini dipilih karena dianggap merupakan permainan yang cukup sederhana namun cukup menghibur. Karena alasan tersebutlah maka media domino diadopsi untuk menjadi salah satu media sederhana yang efektif membantu proses belajar, tentunya dengan penyesuaian di sana sini. Dalam pembelajaran memahami sinonim siswa kelas VI Sekolah Dasar, media domino dimodifikasi dengan mengubah titik-titik yang ada dalam domino dengan kata-kata.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experiment). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran bercerita dengan pendekatan konstruktivisme pada siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran bercerita menggunakan pendekatan konstruktivisme, sedangkan kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik t-test untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil observasi dan angket dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran tentang keterlibatan dan respons siswa terhadap metode pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan Kartu Domino

Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI, SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, pada tujuan pembelajaran memahami sinonim, membuat guru berdiskusi dengan teman sejawatnya untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dan dari diskusi yang dilakukan, ditemukan bahwa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan alat peraga dan kurang melibatkan siswa. Guru hanya menjelaskan kepada siswa tentang pengertian sinonim, kemudian memberikan beberapa contoh kata dan sinonimnya.

Dari hasil refleksi tersebut, disimpulkan bahwa guru harus menggunakan metode dan atau media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya, agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Dan ide untuk menggunakan kartu domino berawal dari aktivitas beberapa siswa pada jam-jam istirahat yaitu bermain kartu. Guru berfikir bagaimana menciptakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, ekonomis, tapi mempunyai manfaat yang besar bagi siswa. Akhirnya dengan memanfaatkan bahan yang ada yaitu kertas buffalo, guru membuat kartu domino tentang kata dan sinonimnya.

Kartu domino ini dibuat dengan ukuran 4 cm x 8 cm dengan pembatas garis di tengahnya. Di satu sisi dituliskan sebuah kata dan di sisi lain dituliskan sinonim kata dengan acak. Kartu ini berjumlah 30 kartu, dan dapat dikembangkan lagi, baik secara jumlah maupun kontennya.

Awalnya guru memberikan suatu kejutan pada siswa, yaitu mengajak mereka bermain "kartu domino", kontan saat itu siswa terkejut. Namun segera guru memberikan penjelasan bahwa yang dimaksud "kartu domino" dalam hal ini dengan tujuan baik dan tanpa taruhan. Tujuan guru melakukan hal tersebut adalah memancing perhatian dari siswa agar terfokus pada kegiatan yang akan dilaksanakan.

Guru memberikan waktu khusus kepada para siswa untuk memainkan kartu domino hore tersebut, tahap awal guru membimbing siswa bermain kartu domino hore. Guru menjelaskan aturan bermain kartu domino. Pada tahap awal siswa diperbolehkan membawa kamus bahasa Indonesia untuk mengecek jawaban. Namun pada permainan ketiga sudah tidak diperbolehkan lagi membawa kamus tersebut. Siswa begitu antusias memainkan permainan ini dan untuk lebih memotivasi, para siswa sepakat untuk mencoretkan bedak bayi yang mereka bawa sendiri pada wajah siswa yang kalah dalam permainan. Untuk selanjutnya kegiatan bermain domino ini dilaksanakan siswa pada jam-jam istirahat.

Kartu domino yang ada kemudian dikembangkan dengan materi yang lain yaitu, memahami antonim. Pada pengembangan kartu ini, siswa membuat sendiri kartu-kartu tersebut secara berkelompok. Dengan membuat sendiri kartu domino, siswa akan lebih antusias dan secara tidak langsung telah belajar tentang materi. Dan berdasarkan kesepakatan bersama, kartu domino yang siswa dibuat diberikan nama "kartu domino hore", Hal ini dikarenakan setiap siswa yang berhasil menemukan sinonim kata, selalu berkata "hore".

Pada akhir bab, guru memberikan asesmen sumatif dengan tes tulis kepada siswa tentang materi memahami sinonim. Hasil Asesmen menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terdapat 1 anak yang berhasil menjawab seluruh soal dengan benar, dan 4 siswa lainnya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90. Dari hasil tersebut guru menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang luar biasa (outstanding) atas hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran memahami sinonim, dengan media belajar kartu domino hore.

Sintak Pembelajaran dengan Media Kartu Domino

1. Pendahuluan

a. Apersepsi

Guru memulai dengan mengajukan pertanyaan atau cerita pendek terkait topik yang akan dipelajari, misalnya tentang kata berimbuhan, sinonim, antonim, atau pembentukan kalimat sederhana.

Contoh: "Adik-adik, siapa yang tahu apa itu kata berimbuhan?"

b. Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, misalnya:

"Hari ini kita akan belajar mengenal kata berimbuhan dengan bermain kartu domino."

c. Motivasi

Guru menjelaskan bahwa kegiatan belajar kali ini akan dilakukan dengan metode permainan, sehingga siswa menjadi antusias.

2. Kegiatan Inti

a. Tahap 1: Pengenalan Materi

Guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.

Contoh: Guru menjelaskan apa itu kata berimbuhan, sinonim, atau antonim.

Guru menunjukkan contoh kartu domino yang akan digunakan dan cara bermainnya.

b. Tahap 2: Pembagian Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil (3–5 orang per kelompok).

c. Tahap 3: Permainan Kartu Domino

1) Aturan Permainan:

- a) Setiap kartu domino memiliki dua bagian: satu bagian memuat kata/konsep, dan bagian lain memuat pasangan kata yang harus dicocokkan (misalnya, sinonim, antonim, kata dasar dengan kata berimbuhan, atau kata dengan artinya).
- b) Siswa harus mencocokkan kartu yang dimilikinya dengan kartu yang sudah ada di meja berdasarkan kesesuaian konsep.
- c) Siswa yang mencocokkan kartu dengan benar mendapatkan poin untuk kelompoknya.

2) Pelaksanaan Permainan:

- a) Guru memandu permainan pada putaran pertama untuk memastikan semua siswa memahami aturan.
- b) Permainan dilanjutkan oleh siswa dalam kelompok masing-masing.
- c) Guru mengamati, memberikan bimbingan, dan memotivasi selama permainan berlangsung.

3) Tahap 4: Diskusi dan Refleksi

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa berdiskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan hasil permainan.

Contoh pertanyaan refleksi:

"Apa yang kalian pelajari dari permainan ini?"

"Kata berimbuhan apa saja yang kalian temukan?"

3. Penutup

a. Penguatan Materi

Guru mengulang kembali konsep utama yang telah dipelajari.

b. Pemberian Umpan Balik

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan berhasil mencocokkan kartu dengan benar.

c. Tugas Mandiri

Guru memberikan tugas sederhana yang relevan, misalnya menuliskan kalimat dengan kata berimbuhan atau mencatat 5 sinonim yang mereka temukan dalam buku bacaan.

Kelebihan Media Kartu Domino

Kelebihan dari media kartu domino hore yang dibuat adalah mudah membuatnya, ekonomis namun tetap efektif untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar. Selain itu, karena siswa membuat sendiri kartu-kartu tersebut sehingga secara tidak langsung membelajarkan siswa untuk berfikir aktif dan kreatif. Selain itu, karena kartu domino hore juga dapat dibuat sendiri oleh siswa sehingga menjadikan siswa berfikir kritis, lebih aktif dan kreatif untuk memodifikasi kartu sesuai dengan idenya sendiri-sendiri. Selain itu, kartu domino ini cukup ekonomis, karena hanya membutuhkan kertas buffalo sebagai bahan utamanya. Serta jika pada umumnya kartu domino yang ada banyak dipakai untuk mata pelajaran matematika, namun kartu domino ayik dapat digunakan dalam multi materi dan multi pelajaran juga. Dan yang terpenting adalah dengan menggunakan kartu domino hore hasil pembelajaran siswa mengalami kenaikan yang signifikan.

Simpulan

Penggunaan media pembelajaran kartu domino HORE terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media ini dibandingkan dengan sebelumnya. Media ini mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Media kartu domino HORE mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi kelompok serta memahami materi dengan lebih mudah. Media kartu domino HORE membantu siswa memahami konsep yang diajarkan, terutama pada materi yang memerlukan keterampilan mencocokkan, mengelompokkan, atau menyusun konsep, seperti sinonim, antonim, kata berimbuhan, dan pembentukan kalimat.

Daftar Pustaka

- Al Ayubi, A. S. S., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2024). Sumative Analysis Based On Level Of Difficulty Based On Hots Items In Indonesian Language Subject Class VII MTs AL KHOIRIYAH. *EDU-KATA*, 10(1), 36-46.
- Faizah, N., & Mustofa, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discoveri Learning Pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMK N JATIROGO. *MEDIA DIDAKTIKA*, 10(1), 1-10.
- Faizah, N., & Mustofa, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discoveri Learning Pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMK N JATIROGO. *MEDIA DIDAKTIKA*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/didaktika.v10i1.6663>
- Lestari, L. T., Aliyah, C. D. N., & Sriwulandari, N. (2024). Analisis Alat Ukur Penilaian Pembelajaran Keterampilan Menulis Di SMP. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 172-182.

- Marzuqi, I., Azar, M. A. S., Khabib, S., & Putri, N. E. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak sebagai Wujud Pengabdian Masyarakat di Desa Warungering, Lamongan. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 183-188.
- Mustofa, M., & Ihsan, B. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Gambar pada Siswa SMA NU-1 Model Sungelebak Karanggeneng Lamongan. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 101-121.
- Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Eksposisi Dengan Pendekatan Kontekstual. *EDU-KATA*, 8(1), 1-8.
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183-193.
- Sukowati, I., Masrur, M. E., Sariban, S., & Ihsan, B. (2024). Representasi Permasalahan Politik Di Bojonegoro Pada Headline Berita Periode Triwulan Pertama 2024 Di Radar Bojonegoro (Analisis Wacana Kritis). *EDU-KATA*, 10(2), 18-29.
- Sulistyowati, H. (2024). Pengaruh Terjadinya Ketidakadilan Gender Dalam Novel Yuni Karya Ade Ubaidil. *RUNGKAT: Ruang Kata*, 1(3), 12-18.
- Sutopo, J., Sariban, S., & Irmayani, I. (2024). Makna Filosofi Diksi Bahasa Nelayan: Studi Kajian Budaya. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(1), 1-14.
- Wangi, N. B. S., Pradana, M. S., & Saifuddin, S. (2024). Application Of Problem Based Learning Model To Improve Negotiation Text Writing Skills In Class X AKL 1 SMK Negeri 1 Duduksampeyan. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 9(1), 82-91.