

## **PENGARUH MEDIA DOMINO HITUNG TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MINAT SISWA**

Siska Pratiwi<sup>1</sup>, Abdussalam<sup>2</sup>, Yunita Hariyani<sup>3</sup>, Ihwan Firmansyah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> PGSD STKIP PGRI Bangkalan

[1siskapratiwi@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:siskapratiwi@stkip PGRI-bkl.ac.id), [2abdussalam@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:abdussalam@stkip PGRI-bkl.ac.id),  
[3yunitahaiyani@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:yunitahaiyani@stkip PGRI-bkl.ac.id), [4ihwan@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:ihwan@stkip PGRI-bkl.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The learning outcomes and interests of class IC students are classified as low/minimal because teachers rarely use learning media and students appear inactive during learning. The purpose of this study was to determine the effect of domino counting media on learning outcomes and student interests. The type of research and research design used were quantitative and one group pretest posttest design. Data collection techniques used were tests and questionnaires. Data analysis techniques used were validity tests, reliability tests, normality tests, paired sample t tests, and manova tests. The results of the manova test obtained a significance value  $<0.05$ , so it can be concluded that there is an effect of domino counting media on learning outcomes and student interests.*

*Keywords: Domino Media Counting, Learning Outcomes, Interest*

### **ABSTRAK**

Hasil belajar dan minat siswa kelas IC tergolong rendah/minim dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran dan saat pembelajaran siswa terlihat tidak aktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media domino hitung terhadap hasil belajar dan minat siswa. Jenis penelitian dan rancangan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan one group pretest posttest desain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji paired sample t test, dan uji manova. Hasil uji manova memperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media domino hitung terhadap hasil belajar dan minat siswa.

Kata Kunci: Media Domino Hitung, Hasil Belajar, Minat

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan secara umum merujuk pada proses terencana dan sadar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu

dalam konteks sosial. Ini mencakup pendidikan formal dan non-formal, serta berfokus pada pembelajaran yang berkelanjutan dan pewarisan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan

memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, dan berintelektual. Adanya sumber daya manusia yang bagus menjadi modal awal berkembangnya suatu negara.

Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran secara umum adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan informasi dan lingkungan belajar. Ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, serta bertujuan untuk mengembangkan wawasan dan kreativitas. Merujuk pada prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Dimiyati (2013:42-49), bahwa dalam pembelajaran harus menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa, selain itu siswa dituntut aktif dalam pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna, pembelajaran memberikan tantangan kepada siswa, dan dapat memberikan penguatan akan materi yang disampaikan, dan dalam proses pembelajaran memperhatikan perbedaan individu. Dengan menerapkan prinsip pembelajaran di dalam kelas maka

akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dibutuhkan siswa untuk menghilangkan rasa bosan di dalam kelas. Sehingga penggunaan model pembelajaran ataupun media pembelajaran dibutuhkan oleh guru. Media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (2020: 121) adalah alat yang dapat membantu informan dalam menyampaikan informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Informan yang dimaksud dalam pengertian tersebut adalah seorang pendidik (guru). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk menghilangkan kebosanan siswa sehingga siswa tertarik terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satunya yaitu media domino hitung.

Sundayana (2015: 140) menyatakan bahwa Domino hitung merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat melatih pemahaman maupun ingatan siswa. Penggunaan media Domino hitung

seperti permainan kartu domino. Namun media ini dirancang sendiri sesuai dengan materi matematika, yaitu penjumlahan. Domino hitung dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi karena penggunaan media ini menggunakan system permainan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Matematika di sekolah dasar mencakup berbagai konsep dasar seperti bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat memahami dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini penting untuk membangun fondasi yang kuat untuk pemahaman matematika di tingkat yang lebih tinggi. Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak. Sehingga dalam proses pembelajaran terkadang siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika.

Kesulitan siswa dalam mengerjakan matematika akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar secara umum merujuk pada perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh, serta kemampuan untuk menerapkan informasi yang telah dipelajari. Hasil belajar digunakan guru sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu digunakan untuk membantu guru dalam mengevaluasi efektivitas metode pengajaran seerta memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka.

Selain berdampak pada hasil belajar, kesulitan dalam matematika akan berdampak pula pada minat siswa. Minat siswa secara umum merujuk pada kecenderungan dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat ini meliputi kepribadian, lingkungan, dan materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif dan berprestasi dalam belajar. Minat siswa merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh berbagai elemen. Memahami dan meningkatkan minat siswa dapat membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas 1C UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan, ditemukan masalah tentang hasil belajar dan minat siswa. Hasil belajar

siswa khusus mata pelajaran matematika terbilang rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan siswa yang memperoleh di bawah KKM, yaitu 67,5. Hal ini dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah. Selain itu, minat siswa terlihat kurang terhadap matematika. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran domino hitung.

Hal ini didukung oleh penelitian yang relevan dari Syahroni, dkk (2024) dengan judul “Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 2 Dapurno Wirosari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domjum (domino penjumlahan) efektif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 2 Dapurno. Selain itu hasil penelitian oleh Nurfitriyanti dan Lestari (2016) dengan judul “Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan

alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian dari Silasari, dkk (2024) dengan judul “Penggunaan Media Doman (Domino Penjumlahan) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Wetan IV Surabaya” menunjukkan bahwa penggunaan media doman (domino penjumlahan) dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Domino Hitung terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa**”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media domino hitung terhadap hasil belajar dan minat siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana dalam penelitian ini data yang dihasilkan berupa angka. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pre-test post test desain. Desain ini merupakan desain dimana siswa diberikan pre test sebelum perlakuan dan diberikan post test

setelah perlakuan. Perlakuan berupa penyajian pembelajaran dengan menggunakan media domino hitung.

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024-2025. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan berjumlah 38 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel jenuh dimana semua populasi diambil sebagai sampel penelitian.

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam pengambilan data penelitian. Data penelitian yang dimaksud berupa data hasil belajar dan minat siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Tes dan angket merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Penskoran dalam tes ini yaitu setiap jawaban siswa yang benar akan diberikan skor 1, sedangkan setiap jawaban siswa yang salah diberikan

skor 0. Pemberian nilai akhir dilakukan dengan menjumlahkan keseluruhan skor yang diperoleh, kemudian dibagi skor maksimal, selanjutnya dikalikan dengan 100. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Pernyataan dalam angket terdiri atas 10 pernyataan. Untuk system pengisian angket, siswa diminta untuk memberikan tanda ceklist ( $\surd$ ) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kondisi siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket, dimana tes dan angket akan diberikan kepada siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran. Perlakuan berupa penggunaan media domino hitung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 4, yaitu uji prasyarat, uji normalitas, uji paired sample t test, dan uji manova. Uji prasyarat berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya sebuah instrument. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur reliabel atau tidanya sebuah instrument. Instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel dapat dilakukan untuk

penelitian. Hasil data yang diperoleh dalam penelitian selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji paired sample t test, dan uji manova. Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara pre test dan post post (sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu domino). Uji manova digunakan untuk mengukur pengaruh variable bebas terhadap beberapa variable terikat secara bersamaan/sekaligus.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui hasil analisis data berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji paired sample t test dan uji manova antara media kartu domino dengan hasil belajar dan minat siswa kelas IC UPTD SDN Kemayoran 1 Bangkalan.

Hasil uji validitas instrument tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar Siswa**

No Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,433	0.556	Valid
2	0,433	0.476	Valid
3	0,433	0.625	Valid

No Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
4	0,433	0.193	Tidak Valid
5	0,433	0.863	Valid
6	0,433	0.512	Valid
7	0,433	0.715	Valid
8	0,433	0.628	Valid
9	0,433	0.904	Valid
10	0,433	0.589	Valid
11	0,433	0.459	Valid
12	0,433	0.462	Valid
13	0,433	0.278	Tidak Valid
14	0,433	0.497	Valid
15	0,433	0.863	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tes hasil belajar siswa pada tabel 1 dapat diketahui bahwa jumlah soal yang valid sebanyak 13 soal karena hasil r hitung lebih besar dari r tabel, sedangkan jumlah soal yang tidak valid sebanyak 2 soal.

Hasil uji validitas angket minat siswa dapat dilihat pada table 2.

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Siswa**

No Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,433	0.480	Valid
2	0,433	0.578	Valid
3	0,433	0.367	Tidak Valid
4	0,433	0.980	Valid
5	0,433	0.672	Valid
6	0,433	0.288	Tidak Valid
7	0,433	0.455	Valid
8	0,433	0.780	Valid
9	0,433	0.557	Valid
10	0,433	0.461	Valid
11	0,433	0.363	Tidak Valid
12	0,433	0.490	Valid
13	0,433	0.534	Valid
14	0,433	0.167	Tidak Valid
15	0,433	0.540	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket minat siswa pada tabel 2, dapat diketahui bahwa jumlah item

pernyataan yang valid sebanyak 11 pernyataan karena hasil  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, sedangkan jumlah item pernyataan yang tidak valid sebanyak 4 pernyataan.

Hasil uji reliabilitas Tes Hasil Belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.215	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes hasil belajar siswa pada tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha 0,215, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,06, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument tes hasil belajar siswa dinyatakan reliabel.

Hasil uji reliabilitas minat siswa dapat dilihat pada table 4.

**Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Minat Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.340	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas minat siswa pada tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha 0,340, dimana nilai tersebut

lebih besar dari 0,06, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument minat siswa dinyatakan reliabel.

Instrumen yang telah diujicoba dan dinyatakan valid dan reliabel dapat digunakan pada penelitian. Data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan uji normalitas, uji paired, dan uji manova. Hasil uji normalitas tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar**

Data	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Pre-Test	.175	23	.170	.780	23	.547
Post-Test	.198	23	.085	.681	23	.256

Berdasarkan hasil uji normalitas tes hasil belajar pada table 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi > 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas minat siswa dapat dilihat pada table 6.

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Minat**

Data	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Pre-Test	.178	23	.233	.633	23	.334
Post-Test	.286	23	.243	.341	23	.236

Berdasarkan hasil uji normalitas minat pada table 4.6 dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya > 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan

bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji paired sample t test hasil belajar dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7 Output Uji Paired Sampel T Test**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test dan Post-test	-34,74524	8,34670	2,25648	-54,47854	-37,44589	-35,901	38	.0001

Berdasarkan hasil output uji paired sampel t test pada table 7 dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media domino hitung.

Hasil uji manova pada penelitian ini dapat dilihat pada table 8.

**Tabel 8 Output Uji Manova**

Multivariate Tests <sup>b</sup>						
Effect		Value	F	Hypot hesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.887	18819.267 <sup>a</sup>	2.000	63.000	.000
	Wilks' Lambda	.073	18819.267 <sup>a</sup>	2.000	63.000	.000
	Hotelling's Trace	482.241	18819.267 <sup>a</sup>	2.000	63.000	.000
	Roy's Largest Root	485.241	18819.267 <sup>a</sup>	2.000	63.000	.000
Media	Pillai's Trace	3.925	48.244 <sup>a</sup>	4.000	235.000	.000
	Wilks' Lambda	.104	198.563 <sup>a</sup>	4.000	454.000	.000
	Hotelling's Trace	64.444	625.245 <sup>a</sup>	4.000	234.000	.000
	Roy's Largest Root	48.254	4621.214 <sup>a</sup>	2.000	57.000	.000

Berdasarkan output uji manova pada tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai signifikasi yang diperoleh < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media domino hitung terhadap hasil belajar dan minat siswa.

Merujuk pada hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media domino hitung terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena beberapa hal, diantaranya yaitu media domino hitung merupakan media pembelajaran yang baru digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran, secara tidak langsung siswa merasa tertarik terhadap materi yang telah disampaikan. Domino hitung ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa merasa senang dan minat siswa terhadap pembelajaran semakin tinggi.

#### **D. Kesimpulan**

Merujuk pada hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa hasil uji manova sebesar 0,000 < 0,005. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media kartu domino hitung terhadap hasil belajar dan minat siswa.



## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksaras
- Fatria. 2017. Penerapan Media Pembelajaran. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol 2 No 1
- Gagne, R.M. (1977). The Condition of Learning 3rd edition. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Bandung: Rineka Cipta.
- Sundaya Rostina. 2015. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. 2020. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahroni, wahid, Singgih Adhi Prasetya dan Kartinah. 2024. Keefektifan Media Kartu Domjum (Domino Penjumlahan) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 2 Dapurno Wirosari. Jurnal Wawasan Pendidikan. Vol 1. No.2
- Nurfitriyanti, Maya dan Witri Lestari. 2016. Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Wawasan Pendidikan. Vol 4. No.2
- Silasari, Shofi Putri, Asri Susetyo Rukmi, Arfiani Ika Nuraini. 2024. Penggunaan Media Doman (Domino Penjumlahan) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 9. No. 02.