

**PENERAPAN MEDIA KADO RAGAM (KARTU DOMINO KEBERAGAMAN)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN 3 RENON**

I Nyoman Sudianta¹, Dewa Bagus Sanjaya², I Nengah Suastika³

¹²³Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana,
Universitas Pendidikan Ganesha, Bali

Alamat e-mail : ¹sudianta@student.undiksha.ac.id,
²bagus.sanjaya@undiksha.ac.id; ³nengah.suastika@ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of Pancasila learning outcomes of fifth grade elementary school students using Kado Ragam (Diversity Domino Cards) media. This research method is quantitative descriptive, with the type of classroom action research using two cycles. Data collection of student learning outcomes using multiple choice tests. The subjects of this study were 30 fifth grade students of SDN 3 Renon Denpasar. Based on the data from the research results of cycle I. obtained KKTP 70, average value 70.17, highest value 90, lowest value 50, absorption power 70.17% and percentage of learning completion 58.62%, with data on students who completed 17 people and did not complete 13 people, because the percentage of learning completion is still below 80%, the research was continued in cycle II. The results of the cycle II research showed an average value of 81.83, the highest value of 95, the lowest value of 60, absorption power of 81.83% and the percentage of learning completion of 86.21%, with student data that completed 26 people completed and 4 people did not complete and the research was stopped. The conclusion in this study is that the Kado Ragam media can improve learning outcomes of Pancasila Education. Suggestions for further research can create domino card media in other subjects.

Key words: *Kado Ragam, learning outcomes, Pendidikan Pancasila*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pancasila siswa sekolah dasar kelas V dengan menggunakan media Kado Ragam (Kartu Domino Keberagaman). Metode Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Pengumpulan data hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Renon Denpasar yang berjumlah 30 orang siswa. Berdasarkan data hasil penelitian siklus I diperoleh KKTP 70, nilai rata-rata 70,17, nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, daya serap 70,17% dan presentase ketuntasan belajar 58,62%, dengan data siswa yang tuntas 17 orang dan tidak tuntas 13 orang, dikarenakan persentase ketuntasan belajar masih dibawah 80% maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke II. Hasil penelitian siklus II nilai rata-rata 81,83, nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, daya serap 81,83% dan presentase ketuntasan belajar 86,21%, dengan data siswa yang tuntas 26 orang tuntas dan tidak tuntas 4 orang dan penelitian dihentikan. Simpulan dalam penelitian ini adalah media Kado

Ragam dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat membuat media kartu domino pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: Kado Ragam, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dalam materi pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 3 Renon Denpasar pada siswa kelas V yakni membahas pentingnya pemahaman siswa mengenai nilai-nilai keberagaman dalam masyarakat. Di Indonesia, yang dikenal sebagai negara dengan beragam suku, budaya, dan agama, pendidikan tentang keberagaman menjadi sangat krusial. Namun, seringkali materi Pendidikan Pancasila disampaikan dengan cara yang bersifat hafalan dan kurang menarik, sehingga siswa kurang memahami dan menghargai pentingnya keberagaman. Proses belajar Pendidikan Pancasila ini yakni sulitnya materi untuk dipahami oleh siswa karena materi terlalu berat, terkadang siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran (Nur Aisah et al., 2022). Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila (Lastari & Saragi, 2023; Prasetyowati et al., 2022), Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran, banyak siswa gagal menyelesaikannya dan memperoleh hasil belajar yang kurang (Hauri et al., 2022; Sidabalok et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V sekolah dasar, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum terdapat media pembelajaran yang dapat disentuh atau dimainkan oleh siswa secara langsung, di kelas tersebut hanya terdapat globe dan peta sebagai media pembelajaran

Pendidikan Pancasila, selain itu karakter siswa kelas V di sekolah dasar ini, masih suka bermain ketika belajar. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas, guru kelas belum menyiapkan media pembelajaran konkret dalam Pendidikan Pancasila, guru hanya mengajar dengan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa masih dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Berikut ini hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Tabel 1. Penilaian Harian
Pendidikan Pancasila Kelas V SD
N 3 Renon

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
V	30	60

(Sumber: Penilaian Harian Kelas V SD N 3 Renon 2025)

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang keberagaman. Penggunaan media permainan, seperti domino keberagaman, diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan informasi tentang keberagaman secara interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Agriani & Ain, 2024). Kartu Domino yang digunakan dalam penelitian ini ialah kartu yang terdiri atas pertanyaan dan jawaban.

Pembelajaran menjadi menyenangkan, sekaligus mengkondisikan peserta didik belajar dan bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memunculkan semangat bersaing secara sehat, bertanggung jawab, kerja sama, kreativitas, berpikir kreatif dan berpikir cepat. Dengan cara bermain, siswa dapat belajar mengenali dan menghargai perbedaan yang ada di sekitar mereka, serta memahami pentingnya toleransi dan kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat (Nelwati & Rahman, 2022; Wijaya et al., 2023). Melalui permainan domino, siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berdiskusi, dan berbagi pandangan, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai keberagaman (Noviarni et al., 2023).

Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran kartu domino keberagaman (KADO RAGAM) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yakni bahwa penggunaan media domino *card* pengalamanku dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Emi Mai Saroh & Hidayat, 2023). Kemudian hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata pretest 53,52 < hasil rata-rata posttest 83,69 dan dapat dikatakan bahwa media kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Wiratmini et al., 2021).

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Adapun siklus dalam penerapan media ini

adalah sebagai berikut merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan yang diambil. Pengumpulan data hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Renon Denpasar yang berjumlah 30 orang siswa.

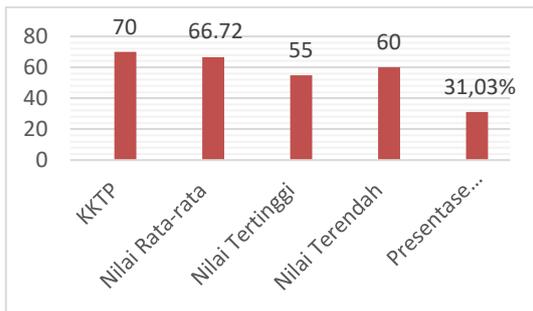
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada pra siklus sebelum diterapkan media kado ragam memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus-Siswa Kelas V SDN 3 Renon

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Pra-siklus
1	KKTP	70
2	Nilai Rata-rata	66,72
3	Nilai Tertinggi	55
4	Nilai Terendah	60
5	Presentase Ketuntasan Belajar	31,03 %

Berdasarkan data hasil penelitian pra-siklus diperoleh KKTP 70, nilai rata-rata 66,72, nilai tertinggi 55, nilai terendah 60, dan presentase ketuntasan belajar 31,03% dengan data siswa yang tuntas 10 orang dan tidak tuntas 20 orang.

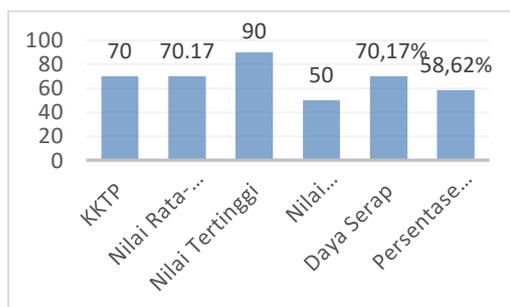


Gambar 1. Hasil Penelitian Pra-Siklus

Hasil penelitian siklus I memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut ini.

Tabel 2. Hasil Siklus I

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Siklus-1
1	KKTP	70
2	Nilai Rata-rata	70,17
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	50
5	Daya Serap	70,17 %
6	Presentase Ketuntasan Belajar	58,62 %



Gambar 2. Hasil Penelitian Siklus I

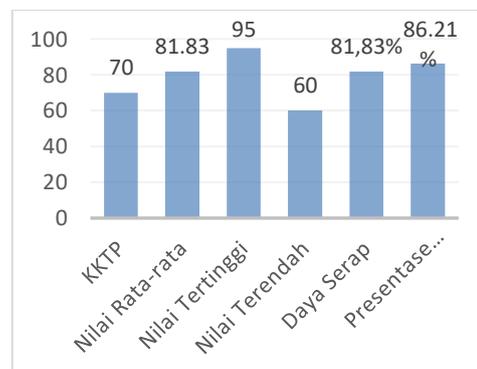
Berdasarkan data hasil penelitian siklus I. diperoleh KKTP 70, nilai rata-rata 70,17, nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, daya serap 70,17% dan presentase ketuntasan belajar 58,62%, dengan data siswa yang tuntas 17 orang dan tidak tuntas 13 orang, dikarenakan persentase

ketuntasan belajar masih dibawah 80% maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke II.

Hasil penelitian siklus II memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut ini.

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Siklus-II
1	KKTP	70
2	Nilai Rata-rata	81,83
3	Nilai Tertinggi	95
4	Nilai Terendah	60
5	Daya Serap	81,83 %
6	Presentase Ketuntasan Belajar	86,21 %



Gambar 3. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II. diperoleh KKTP 70, nilai rata-rata 81,83, nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, daya serap 81,83% dan presentase ketuntasan belajar 86,21%, dengan data siswa yang tuntas 26 orang tuntas dan tidak tuntas 4 orang, dikarenakan persentase ketuntasan belajar diatas

80% maka penelitian dapat dihentikan pada siklus ke II.

Pembahasan

Penerapan media Kado Ragam, yang berupa Kartu Domino Keberagaman, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan inovasi yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran bermakna dari unsur media merupakan hasil aktivitas pembelajar ketika disajikan dalam informasi yang mengaktifkan kedua saluran, membangun pengetahuan yang teratur dan terpadu, karena memori kerja memiliki beban kognitif yang agak terbatas, menampilkan terlalu banyak elemen dengan tipe yang sama pada saat yang sama dapat membebani elemen tersebut secara berlebihan, melebihi kapasitas pemrosesan dan menyebabkan beberapa konten tersebut tidak diproses secara memuaskan. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah belajar sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran kartu domino fisika merupakan salah satu cara untuk memvisualisasi materi fisika yang abstrak agar dengan mudah dipahami peserta didik dan dapat meningkatkan ingatannya pada materi yang disampaikan (Khairurrijal et al., 2023).

Media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek keberagaman budaya, suku, dan agama yang ada di Indonesia. Dengan menggunakan kartu domino,

siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar tentang nilai-nilai Pancasila. Kartu Domino Keberagaman berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang terkandung dalam Pancasila. Setiap kartu dapat berisi gambar, simbol, atau informasi terkait dengan nilai-nilai Pancasila dan keberagaman yang ada di masyarakat. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk berkolaborasi dan berdiskusi, sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang Pancasila, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa (Rofiqoh, 2025).

Selama penerapan media ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan kartu domino. Guru dapat memberikan penjelasan tentang setiap kartu dan mengaitkannya dengan situasi nyata yang ada di sekitar siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Hasilnya, siswa menjadi lebih mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam interaksi sosial mereka. Evaluasi hasil belajar setelah penerapan media Kado Ragam menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam

pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep-konsep Pancasila kini dapat menjelaskan dan mendiskusikannya dengan lebih baik. Selain itu, mereka juga menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap keberagaman dan toleransi. Dengan demikian, penggunaan Kartu Domino Keberagaman sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih baik dalam menghadapi masyarakat yang majemuk. Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian terdahulu adalah berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media domino dalam pembelajaran terbukti berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan nilai *post-test* sebesar yang setelah perlakuan (*treatment*) diberikan kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sesuai dengan penelitian ini untuk mengembangkan produk media kartu domino dalam pembelajaran IPA tentang tata surya. Diharapkan produk ini akan mendorong pendidik untuk menggunakan media dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat

menerima pembelajaran lebih bermakna dan suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan (Takda & Galib, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I diperoleh simpulan bahwa nilai rata-rata 70,17, nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, daya serap 70,17% dan presentase ketuntasan belajar 58,62%, dengan data siswa yang tuntas 17 orang dan tidak tuntas 13 orang, dikarenakan persentase ketuntasan belajar masih dibawah 80% maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke II. Hasil penelitian siklus II nilai rata-rata 81,83, nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, daya serap 81,83% dan presentase ketuntasan belajar 86,21%, dengan data siswa yang tuntas 26 orang tuntas dan tidak tuntas 4 orang dan penelitian dihentikan. Simpulan dalam penelitian ini adalah media Kado Ragam dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat membuat media kartu domino pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agriani, R. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Budaya Melayu Riau pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Kelas IV di SDN 141 Pekanbaru. *Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 46812–46829.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22883>
- Emi Mai Saroh, N., & Hidayat, M. T. A.

- R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 781–792. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/1265>
- Hauri, S., Rianto, H., & Moad. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas X Akl 1 SMK Negeri 1 Kendawangan Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Karakter*, 2(1), 10. <https://jurnal.fipps.ikipgriptk.ac.id/index.php/PPKn/article/view/103>
- Khairurrijal, I., Hermansah, B., & Ayurachmawati, P. (2023). Development of Domino Card Media in Science Learning in Grade Vi Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 285–297. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4523>
- Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 145–149. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14708>
- Nelwati, S., & Rahman, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 22. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7865>
- Noviarni, Hsibuan, I. M., Nurdin, E., & Amelia, R. (2023). The Development of Mathematics Learning Media Course Modules integrated with Riau Malay Culture on Mathematics Education Students of State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 8(2), 121–135. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/jrpm%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PKn di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Prasetyowati, N. T., Sutoyo, & Supeni, S. (2022). Implementasi Pendidikan Antikorupsi dalam Rangka Penguatan Nilai Karakter Kejujuran pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 47. https://www.researchgate.net/publication/365962242_Implementasi_Pendidikan_Antikorupsi_Dalam_Rangka_Penguatan_Nilai_Karakter_Kejujuran_Pada_Peserta_Didik_Kelas_VIII_di_SMP_Negeri_1_Mojolaban_Tahun_20222023
- Rofiqoh, S. (2025). Pengaruh Media Domino Perkalian Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN Mandala 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 223. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23863>
- Sidabalok, D. N., Sari, D. K.,

- Manullang, G. E., Nst, I. B., Nainggolan, O. C., & Siregar, W. M. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 6.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>
- Takda, A., & Galib, L. M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Fisika Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas XI SMA Development Of Physics Domino Card Learning Media For Temperature And Heat Material For Class XI High School*. 10(1), 26–33.
- Wijaya, W., Musmulliadi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/viewFile/16864/pdf>
- Wiratmini, I Made Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630