

PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR

Julia Dewi Puspita Sari^{1*}, Muhammad Thamrin Hidayat², Asmaul Lutfauziah³,
Akhwani⁴

¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

^{1*}4130022017@student.unusa.ac.id, ²thamrin@unusa.ac.id,

³asmaul@unusa.ac.id, ⁴akhwani@unusa.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

Low student learning outcomes in science and science subjects in elementary schools are caused by the use of conventional learning media. This study aims to determine the use of domino cards to improve student learning outcomes. This research used a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The study was conducted at Nurul Ulum Elementary School in Surabaya, with 32 third-grade students as subjects. Learning outcomes were analyzed using the N-Gain formula. The results showed that the use of domino cards can improve learning outcomes. The average N-Gain value for cognitive learning outcomes was 0.87, which is considered a high improvement. Furthermore, the average psychomotor learning outcome was 98.12. Thus, domino cards can improve science and science learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Domino card, learning outcomes, science*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS di sekolah dasar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SD Nurul Ulum Surabaya dengan subjek penelitian 32 siswa kelas III. Analisis hasil belajar dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar. Nilai rata-rata N-Gain hasil belajar ranah kognitif 0,87 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh rata – rata sebesar 98,12. Dengan demikian, media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media kartu domino, hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan rasa ingin tahu siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas rendah sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya penyajian materi yang kurang kontekstual sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran (Pepilina Dini dkk., 2025). Kondisi tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga proses pembelajaran sebaiknya didukung oleh penggunaan media yang bersifat konkret dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada

siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu domino berbasis permainan edukatif. Melalui kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, gambar dan konsep, maupun pernyataan dan contoh, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Aprilianti (2024) menyatakan bahwa media berbasis permainan seperti domino mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian mengenai penggunaan media kartu domino pada pembelajaran IPAS materi sumber energi di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Selain

itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif, sedangkan penelitian yang mengkaji hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotor secara bersamaan masih relatif sedikit. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Handayani dkk., 2017). Menurut Sudjana (2017), hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dan diwujudkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada ranah kognitif, hasil belajar berkaitan dengan kemampuan memahami konsep yang telah dipelajari (Nurmisatri dkk., 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

kelas III pada pembelajaran IPAS melalui penggunaan media kartu domino. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre ekpePenelitian dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar ipas. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Nurul Ulum Surabaya. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas III yang dipilih berdasarkan pertimbangan

kesesuaian materi, kesiapan kelas, serta rekomendasi pihak sekolah. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media kartu domino selama 2 pertemuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan observasi. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media kartu domino yang kumpulkan melalui angket respon. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain dengan membandingkan skor pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian yaitu One group pretest posttest design pada tanggal 30 April – 6 Mei 2026 di SD Nurul Ulum Surabaya dengan sasaran penelitian kelas III B yang berjumlah 32 siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS materi “Sumber Energi” dengan menggunakan media kartu domino.

Peningkatan Hasil Belajar

Hasil angket hasil belajar siswa meliputi hasil angket pretest dan posttest. Data tes hasil belajar yang telah didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain Score.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

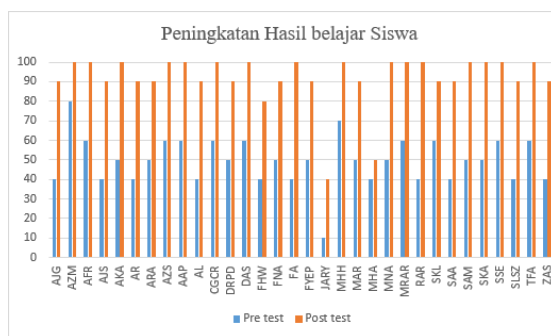
Berikut data perhitungan N-Gain Score yang dapat ditunjukkan pada Pembelajaran IPAS pada materi “sumber energi” dengan menggunakan media kartu domino telah dilaksanakan. Hasil belajar terdapat 2 ranah yaitu ranah kognitif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif menggunakan *pretest dan posttest* pada siswa kelas III SD Nurul Ulum Surabaya, dapat dipaparkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Perhitungan N-Gain Score Hasil Belajar

Nama	Posttest	Pretest	N-Gain Score
AJG	90	40	0.83
AZM	100	80	1.00
AFR	100	60	1.00
AJS	90	40	0.83
AKA	100	50	1.00
AR	90	40	0.83
ARA	90	50	0.80
AZS	100	60	1.00
AAP	100	60	1.00
AL	90	40	0.83
CGCR	100	60	1.00
DRPD	90	50	0.80
DAS	100	60	1.00

FHW	80	40	0.67
FNA	90	50	0.80
FA	100	40	1.00
FYEP	90	50	0.80
JARY	40	10	0.33
MHH	100	70	1.00
MAR	90	50	0.80
MHA	50	40	0.17
MNA	100	50	1.00
MRAR	100	60	1.00
RAR	100	40	1.00
SKL	90	60	0.75
SAA	90	40	0.83
SAM	100	50	1.00
SKA	100	50	1.00
SSE	100	60	1.00
SLSZ	90	40	0.83
TFA	100	60	1.00
ZAS	90	40	0.83

Untuk mempermudah melihat hasil belajar siswa peneliti menyajikan dalam bentuk diagram batang. Dapat dilihat pada Gambar 1



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* adalah 91,87, nilai rata-rata *pretest* adalah 42,18, dan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,87 yang termasuk

dalam kategori Peningkatan Tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata Pelajaran IPAS materi “Sumber Energi” pada siswa kelas III SD Nurul Ulum Surabaya.

Sementara itu, pada hasil belajar ranah psikomotorik menggunakan lembar keterampilan siswa dalam mengidentifikasi perubahan bentuk energi melalui kegiatan pembelajaran. Setiap kelompok dinilai menggunakan skala likert 1-4, dengan skor maksimum 20 untuk setiap kelompok. Hasil penilaian psikomotorik peserta didik disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik

N	X1	X2	X3	X4	X5	Jumlah	S.Max	Total
K.1	4	4	4	4	4	20	20	100
K.2	3	4	4	4	4	19	20	95
K.3	4	3	4	4	4	19	20	95
K.4	4	4	4	4	4	20	20	100
K.5	4	4	4	4	4	20	20	100
K.6	4	4	4	4	4	20	20	100
K.7	4	4	4	4	4	20	20	100
K.8	3	4	4	4	4	19	20	95
Rata – Rata						19		98

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh skor rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik sebesar 98,12. Secara keseluruhan, kelompok

memperoleh skor tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab materi perubahan bentuk energi dengan tepat berdasarkan kartu gambar yang diberikan oleh guru kemudian oleh siswa digunakan untuk bermain sesuai aturan yang sudah ditetapkan.

2. Pembahasan

Penggunaan media kartu domino juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah pembelajaran menggunakan media kartu domino. Melalui media ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan kartu sesuai materi.

Hal tersebut membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori belajar bermakna David

Ausubel yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Melalui penggunaan media kartu domino, siswa dapat menghubungkan gambar pada kartu dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga materi sumber energi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Pembelajaran yang bermakna membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan tidak hanya menghafal konsep semata. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hairunisa & Abdurahman, (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Dini Silikon, (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa media kartu domino efektif digunakan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias serta berdiskusi dengan teman kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sabella dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media berbasis permainan membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa selama belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media kartu domino terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III. Hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan media kartu domino. Peningkatan tersebut

ditunjukkan oleh rata – rata *pretest* sebesar 49,68 yang meningkat menjadi 91,87 pada *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain, diperoleh nilai rata – rata sebesar 0,87 yang termasuk dalam kategori “Peningkatan Tinggi”. Sementara itu, untuk hasil belajar pada ranah psikomotorik ditunjukkan oleh rata – rata skor sebesar 98,12. Secara keseluruhan, kelompok memperoleh skor tinggi pada setiap indikator psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu bermain kartu domino dengan baik dan menunjukkan aktif selama kegiatan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain penelitian yang menggunakan model pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol sehingga hasil penelitian belum dapat dibandingkan secara langsung dengan metode pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat agar

memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, D. A., Muzani, M., & Setianingsih, A. I. (2024). *Pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar kognitif siswa*. Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran *mufradāt*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Nurbudiyani, I. (2017). *Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS*.
- Nurfajrianti, N., Safei, S., & Suarga, S. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran True or False Berbasis Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(2), 177–190. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i2.4287>
- Pepilina, D., Yustikasari, M., Sari, S.D. N., Farika, S. E., Maryani, W., Dewi, S., Rohwani, S., Erlinawati, & Sari, I. (2025). Implementasi model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3091–3099. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1028>
- Silikon, D. (2024). Penggunaan media pembelajaran kartu domino matriks untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 2(3), 209–216. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i3.111>
- Sabella, D., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.