

## ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN GO DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS

Ananda Pitaloka Oktaviani<sup>1\*</sup>, Siwi Sri Setiani<sup>2</sup>, Muhammad Siddik<sup>3</sup>, Suharsih<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

<sup>4</sup>SDN 007 Samarinda Kota

\*Email Penulis Korespondensi: [ppg.anandaoktaviani90@program.belajar.id](mailto:ppg.anandaoktaviani90@program.belajar.id)

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> Media Pembelajaran Go Domino Hasil Belajar IPAS</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas permainan Go Domino terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SDN 007 Samarinda Kota. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam (<i>depth interview</i>), observasi dan dokumentasi dengan fokus penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda pada kelas 4 tahun ajaran 2023/2023 di SDN 007 Samarinda. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 B yang berjumlah 18 orang. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, mengolah data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Go Domino dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.</p>

Copyright (c) 2023 The Author  
This is an open access article under the CC-BY-SA license



### A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses adaptasi (penyesuaian) perilaku yang bersifat progresif, perilaku adaptasi yang cenderung ke arah yang lebih baik. Skinner dalam Soleh 2021. Pembelajaran adalah kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya sebelum pelaksanaan dimulai. Pelaksananya diawasi dengan seksama untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan pada individu tersebut. tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembelajaran pada zaman saat ini memerlukan metode yang kreatif dan menarik agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan mengasyikkan, terutama dalam menghadapi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar. Menurut pemikiran Ki Hajar Dewantara bahwasannya kita harus mendidik seorang anak sesuai dengan kodrat dan zamannya. Pada dasarnya kodrat seorang peserta didik untuk usia sekolah dasar mempunyai kecenderungan suka bermain. Penggunaan permainan Go Domino yang telah di modifikasi dengan sedemikian rupa bisa digunakan sebagai alternatif cara menarik yang berpotensi memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi perubahan wujud benda. Permainan ini tidak hanya menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memahami konsep-konsep perubahan wujud benda.

Permainan kartu domino telah menjadi familiar di masyarakat. Umumnya, permainan ini melibatkan 4 orang atau lebih, menggunakan set kartu domino berjumlah 28, di mana setiap kartu terbagi menjadi dua bagian. Cara bermainnya melibatkan mencocokkan kartu satu dengan yang lain, dengan persyaratan nilai angka atau jumlah bulatan yang sama. Bermain kartu domino bermanfaat untuk merangsang kemampuan otak anak, karena melibatkan fokus, perhatian, ketelitian, konsentrasi, dan pengetahuan. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar pemain. Terdapat tujuh keterampilan yang dapat dikembangkan melalui permainan kartu domino, yaitu kerja sama, berpikir kritis, kreativitas dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi, inisiatif, adaptasi dan ketangkasan, serta kemampuan mengakses dan menganalisis informasi.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya yang sudah kami lakukan di SDN 007 Samarinda Kota terutama pada siswa kelas 4 salah satu kendala utama peserta didik yang mereka rasakan dalam mempelajari IPAS yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS yang kompleks, terutama saat mempelajari materi perubahan wujud benda karena peserta didik kesulitan memberikan contoh perubahan wujud benda terhadap kehidupan sehari-hari, dengan itu tantangan bagi kami selaku observer untuk membantu mengatasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh para peserta didik. Sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik tersebut. Dengan penelitian yang difokuskan pada peserta didik kelas 4 di SDN 007 Samarinda Kota, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran IPAS di sekolah tersebut. Melalui implementasi permainan Go Domino sebagai alat interaktif, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan mendorong keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda.

## B. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi oleh subjek penelitian, seperti: perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam (depth interview), observasi dan dokumentasi dengan fokus penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda pada kelas 4 tahun ajaran 2023/2023 di SDN 007 Samarinda. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4B dengan jumlah 18 orang dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 21-25 November 2023. Sumber Penelitian data kualitatif diambil melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, kurang sekali sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik

Rentang Nilai	Kategori	Tingkat Keberhasilan
85-100	Sangat Baik	Berhasil
75-84	Baik	Berhasil
65-74	Cukup	Tidak Berhasil
55-64	Kurang	Tidak Berhasil
<55	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

## C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 kali pembelajaran dengan cara melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda di dalam kelas. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di

SDN 007 Samarinda Kota. Rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 007 Samarinda Kota memiliki beberapa faktor diantaranya karena kurang bervariatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menerangkan mata pelajaran IPAS serta peserta didik memiliki pemahaman yang negatif terhadap mata pelajaran IPAS dan kurangnya literasi pada peserta didik sehingga kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 4 B peserta didik kurang menyukai pembelajaran IPAS hal ini yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Pembahasan mengenai hasil belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting karena berhasilnya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dan ini akan menjadi evaluasi bagi seorang guru untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.



**Gambar 1.** Kartu domino modifikasi

Cara bermain kartu Go Domino tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino pada umumnya hanya saja terdapat beberapa modifikasi baik dari kartu yang digunakan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu perubahan wujud benda. Adapun petunjuk dalam menggunakan permainan Go Domino adalah sebagai berikut :

1. Hal Pertama yang dilakukan yaitu guru membagikan Kartu Go Domino kepada masing-masing peserta didik
2. Selanjutnya pemilihan kartu awal guru membuka permainan dengan meletakkan satu kartu di tengah lantai
3. Pemilihan Pemain Pertama
4. Pemain dengan kartu yang sesuai dengan keterangan beserta perubahan wujud benda yang benar meletakkan kartu lebih awal
5. Pemain selanjutnya meletakkan satu kartu yang memiliki gambar atau keterangan yang cocok dengan salah satu ujung kartu yang ada di lantai Jika seorang pemain tidak dapat memainkan kartu, dia akan di skip dan berlanjut ke pemain selanjutnya
6. Pemain yang pertama kali berhasil menyingkirkan semua kartu dari tangannya adalah pemenang.

Berdasarkan hasil observasi pada nilai peserta didik sebelum menggunakan permainan Go Domino dalam pembelajaran sebagian besar peserta didik memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

**Tabel 2.** Presentase Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Permainan Go Domino

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prasentase Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Baik	3	16 %
75-84	Baik	5	26%
65-74	Cukup	9	48%
55-64	Kurang	1	5%
< 55	Sangat Kurang	1	5%

**Tabel 3.** Presentase Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Permainan Go Domino

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prasentase Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Baik	6	31%
75-84	Baik	9	48%
65-74	Cukup	4	21%
55-64	Kurang	0	0%
< 55	Sangat Kurang	0	0%

Setelah dilakukan penerapan permainan Go Domino pada pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran mereka hal ini dapat di lihat dari peningkatan hasil belajar siswa selain itu selama proses pembelajaran lebih aktif dan antusias dari pada pembelajaran sebelumnya. Hasil peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.



**Gambar 2.** penerapan media Go Domino di dalam kelas

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Go Domino merupakan salah satu media sederhana yang efektif membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Media Domino adalah kartu yang berisikan gambar maupun kata. Dimana dengan adanya kartu yang berisikan tulisan atau gambar-gambar akan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media ini dikenal dengan nama domino karena pada dasarnya bentuk dan cara penggunaan media ini sama persis dengan kartu domino. Setiap media Domino berisi satu maupun dua kata yang berbeda namun masih dalam kelompok yang sama Pembelajaran melalui permainan memberikan ide bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan dapat memperbaiki hasil belajar mereka. Konsep menggabungkan pembelajaran dengan permainan menekankan pentingnya memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Saat peserta didik menikmati proses pembelajaran, mereka lebih cenderung terlibat secara positif dan memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Dengan ini Permainan Go Domino bisa digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep pembelajaran.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa persiapan yang dilakukan guru kelas sebelum pembelajaran sangatlah kurang. Guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru IPAS hanya menggunakan media pembelajaran melalui buku teks. Dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif permainan Go Domino memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik serta keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran kelas 4 B pada mata pelajaran IPAS di SDN 007 Samarinda Kota. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, dan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis. Hasil ini mendukung ide bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa permainan Go Domino dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.

#### REFERENSI

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M. & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Malaya, H. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemerintahan Kabupaten Dan Kotamelalui Model Time Token Menggunakan Media Domino Di Kelas Iv Sdn Lumbang. *Jurnal Langsung*, 3(2).
- Pr, S. P. (2022). *Filosofi Pendidikan Indonesia Cetakan 1: Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.
- Soleh Muhamad. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang kreatif dan Efektif*. Kencana.
- Siregar, N., & Nara, H. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Suprpti, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Melalui Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 265-274.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.