

**JUDUL ARTIKEL MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING  
DENGAN MEDIA KARTU DOMINO DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS X MIPA-1 PADA POKOK BAHASAN ANIMALIA**

**JASMAWATI**

SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung

e-mail: [jasmaw65@gmail.com](mailto:jasmaw65@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang masih rendah dalam proses pembelajaran biologi di kelas X MIPA-1 SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Pemecahan rendahnya hasil belajar siswa di kelas X MIPA-1 SMAN TU.1 adalah dengan menerapkan media kartu domino. Setelah diterapkan media kartu domino hasil belajar siswa kelas X MIPA-1 dalam pembelajaran biologi meningkat. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus terdapat 27 orang siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi oleh guru, analisis data melalui deskripsi dan hasil tes tiap pertemuan. Tingkat hasil belajar siswa dinyatakan dengan kategori tinggi, sedang atau rendah, sedangkan hasil tes dinyatakan dengan berhasil, kurang berhasil atau tidak berhasil. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut : a) Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tinggi yaitu 85%. b) Siswa yang mampu mengajukan pendapat sedang yaitu 71%. c) Siswa mampu menjawab pertanyaan tinggi yaitu 86%. d) Kinerja kelompok tinggi, karena sangat kompak dan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu 86%. Hasil tes rata-rata tinggi yakni, 83%. Sehingga disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil belajar siswa rata-rata mencapai 82%, lebih tinggi dibandingkan kriteria yang ditetapkan yakni 79%. Dengan demikian upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan media kartu domino berhasil dalam pembelajaran biologi di kelas X IPA-1 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

**Kata kunci :** Hasil Belajar, Metode *Kooperatif Learning*, Media Kartu Domino

**ABSTRACT**

This classroom action research aims to improve the quality of learning, and student learning outcomes that are still low in the biology learning process in class X MIPA-1 SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. The solution to the low student learning outcomes in class X MIPA-1 at SMAN TU.1 is to apply domino card media. After applying domino card media, student learning outcomes for class X MIPA-1 in biology learning increase. This research was conducted in two cycles with 27 students. Data collection techniques were through teacher observation, data analysis through descriptions and test results for each meeting. successful or unsuccessful. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded as follows: a) Active student involvement in the learning process is high, namely 85%. b) Students who are able to submit moderate opinions, namely 71%. c) Students who are able to answer high questions, namely 86%. d) High group performance, because it is very compact and can complete tasks on time 86%. The average test result is high, that is, 83%. So it can be concluded as a whole that the average student learning outcomes reach 82%, higher than the set criteria of 79%. Thus efforts to improve student learning outcomes with domino card media are successful in learning biology in class X IPA-1 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

**Keywords:** Learning Outcomes, *Lerning Cooperative Method*, Domino Card Media

## PENDAHULUAN

Sesuai undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, menjelaskan bahwa prinsip penyelenggaraan pendidikan diantaranya adalah dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Mencermati prinsip penyelenggaraan pendidikan tersebut, maka peran guru sebagai tenaga profesional harus mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan, agar peserta didik dapat merespon materi ajar dan dapat membangun kemauan serta meningkatkan kreatifitas.

Di dalam sistem pendidikan yang visinya ingin mewujudkan manusia yang kompeten, dikenal, antara lain, istilah kompetensi dasar, indikator hasil belajar, dan di usahakan untuk dicapai melalui program-program pembelajaran yang terencana secara akuntabel (bertanggung jawab). Dalam kurikulum sebelumnya (Kurikulum 1994). Kompetensi berarti “pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak”. Sedangkan kebiasaan berpikir dan bertindak yang dilakukan secara konsisten dan terus-menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk melakukan sesuatu (KBK, 2002 via Soewandi, 2002). Dalam konteks pendidikan berdasarkan standar (*standard-based education*), kurikulum berdasarkan kompetensi (*competency-based curriculum*), dan pendekatan belajar tuntas (*mastery learning*) penilaian yang kompetensi minimal. Untuk itu berbagai, strategi, pendekatan, model, metode, teknik, dan perlu dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik agar mudah dalam belajar dan mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Guna mencapai keberhasilan peserta didik dalam merespon materi ajar dan dapat membangun serta meningkatkan kreatifitas, sangat di perlukan pendekatan yang inovatif, salah satunya yaitu dengan pendekatan *Kooperatif Lerning* dan media kartu domino Metode pembelajaran ini belum pernah di lakukan di sekolah SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Metode Inquiry merupakan pendekatan induktif dalam menemukan pengetahuan dan berpusat kepada keaktifan siswa mampu mendorong siswa lebih kreatif dan memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung, Jadi bukan pembelajaran yang berpusat pada guru, melainkan kepada siswa, (Kindsvatter, 1996). Sedangkan Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta sistem organ pencernaan manusia, Darhim (2001:314). Menurut Rusman (2018:202) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Artinya, kelompok belajar yang disusun haruslah beragam dan tidak pandang bulu.

Berdasarkan hasil observasi yang pernah di lakukan di SMAN TU. 1 ternyata hasil belajar biologi yang merupakan bidang studi essensial Ujian Nasional siswa kelas XII IPA tahun pembelajaran 2017-2018 masih rendah yang di perkuat dengan fakta-fakta nilai ulangan umum murni semester ganjil X MIPA-1 yang menjadi acuan untuk kemampuan siswa kelas XII IPA masih berada di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar biologi (pencapaian KKM 75% ) di SMAN TU.1 tersebut menunjukkan rendahnya kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap konsep biologi. Jika hal ini tidak segera di atasi maka dikhawatirkan semakin banyak siswa yang tidak tuntas, sedangkan dampak yang lebih luasnya adalah ketidakmampuan siswa mengerjakan soal-soal Ujian Nasional yang mengakibatkan tingkat kelulusan rendah.

Banyak factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut antara lain : strategi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelas, lingkungan belajar siswa, dan media pengajaran yang di gunakan oleh guru. Ketidaktepatan model pembelajaran dan media guru akan berakibat pada rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa. Guru sebagai tenaga pendidik mulai berbenah diri dari intropeksi mengenai pendekatan, model pembelajaran, atau

metode pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu fakta umum yang sering kita jumpai berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran misalnya, siswa ramai, siswa tidak perhatian terhadap guru sehingga siswa tidak faham terhadap materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari uraian diatas, maka dilakukan penelitian ini, dengan judul : Melalui Pembelajaran Kooperatif Learning dengan Media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Mipa -1 Pada pokok bahasan animalia Tahun Pelajaran 2019-2020.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019-2020 yang berlangsung pada bulan Februari pada siswa kelas X MIPA 1 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Penetapan siswa kelas X MIPA 1 sebagai subyek penelitian, didasarkan pada hasil ulangan semester 1 tingkat ketuntasan belum mencapai 80% (Tahun 2019), selain itu juga untuk memudahkan penelitian dalam mengambil data dan proses penyelesaian PTK. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dengan tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai pada factor-faktor yang diselidiki. Secara garis besar, prosedur penelitian tindakan tersebut mengikuti tahapan berikut :

Tindakan siklus Sebelum menetapkan pembelajaran *Kooperatif Learning* dengan media kartu domino, guru menggunakan metode ceramah dengan melakukan :Perencanaan sebagai berikut Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Menyiapkan perangkat pembelajaran Merancang alat evaluasi untuk tindakan siklus. Metode Pengumpulan Data (observasi). Pada tahapan ini guru mengumpulkan data selama kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari : Data observasi tentang aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung, Data ulangan menentukan hasil belajar biologi. Pengolahan data (Refleksi) Pada tahapan data siklus terakhir ini guru melakukan pengolahan data yang diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil analisis data pada siklus II adalah untuk menentukan data kuantitatif tentang nilai tes, Dari hasil analisis ini, kemudian guru melakukan analisis siklus terakhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan data awal diambil pada kegiatan pra siklus yaitu dengan memberikan soal pre test kepada peserta didik untuk mengetahui kondisi awal kategori hasil belajar peserta didik dan target pencapaian pada masing-masing siklus sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Kooperatif Learning* pada proses pembelajaran. Berikut ini disajikan data hasil pelaksanaan penelitian siklus adalah :

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan ke-1**

No	Kelompok	Banyak siswa dan aspek yang diamati			
		Terlibat Aktif	Tepat Waktu	Mengajukan pendapat	Menjawab pertanyaan
1.	Agatha	1	1	1	1
2.	Pisces	2	1	2	1
3.	Reptil	1	1	1	1
	Jumlah	4	3	4	3
	Persentase	57%	43%	57%	43%

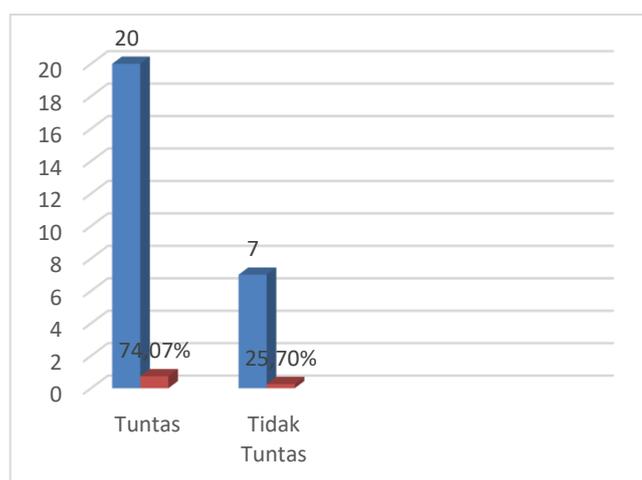
Memperhatikan nilai atau keaktifan siswa yang dicapai dalam penggunaan metode Kooperatif Learning pada Siklus I dari tabel di atas terdapat 8 siswa (57%) yang termasuk terlibat aktif, 6 siswa (43 %) tepat waktu ,dan 8 siswa (57 %) mengajukan pendapat dan 6 siswa (43%) menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1, sebagai berikut :

Memperhatikan nilai yang dicapai peserta didik dalam penggunaan metode Kooperatif Learning pada Siklus I dari tabel di atas terdapat 26 siswa (0.96%) yang termasuk kategori rendah, 1 siswa (0.40 %) kategori sedang dan Tidak ada siswa (0%) kategori Tinggi. Sedangkan dari grafik terlihat peserta didik masih banyak belum mencapai ketuntasan sebanyak (0.96%) dan sebanyak 1 siswa (0.40%) yang mencapai ketuntasan minimal.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan ke-2**

No	Kelompok	Banyak siswa dan aspek yang diamati			
		Terlibat Aktif	Tepat Waktu	Mengajukan pendapat	Menjawab pertanyaan
1.	Agatha	1	2	2	1
2.	Pisces	2	2	2	3
3.	Reptile	2	2	1	2
	Jumlah	5	6	5	5
	Persentase	71%	86%	71%	71%

Memperhatikan nilai atau keaktifan siswa yang dicapai dalam penggunaan metode Kooperatif Learning pada Siklus II dari tabel di atas terdapat 10 siswa (71%) yang termasuk terlibat aktif,12 siswa (86 %) tepat waktu ,dan 10 siswa (71 %) mengajukan pendapat dan 11 siswa (71 %) menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2, sebagai berikut :



**Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan Ke-2**

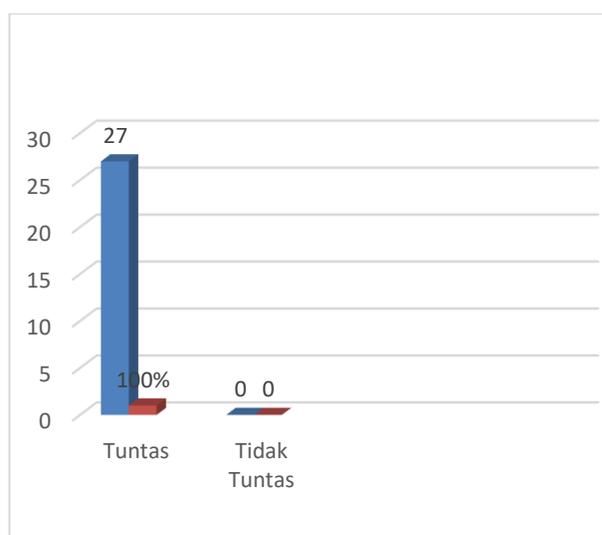
Dari tabel terlihat adanya peningkatan hasil belajar sebanyak 20 siswa mendapatkan hasil atau nilai tuntas (74.07 %), sementara sebanyak 7 siswa mendapatkan nilai atau hasil tidak tuntas (25.70%) . Dengan memperhatikan hasil belajar hingga pertemuan 2 maka diperoleh peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sampai pertemuan 2 tetapi hasil yang diharapkan belum sesuai dengan target sehingga perlu penyempurnaan pada siklus II.

Data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan ke-3.**

No	Kelompok	Banyak siswa dan aspek yang diamati			
		Terlibat Aktif	Tepat Waktu	Mengajukan pendapat	Menjawab pertanyaan
1.	Agatha	3	2	2	1
2.	Pisces	2	2	2	3
3.	Reptil	1	2	1	2
	Jumlah	6	6	5	6
	Persentase	86%	86%	71%	86%

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa pada siklus kedua pertemuan ke-3 diperoleh rata-rata 84%, dengan konsentrasi terlibat aktif 86%, ketepatan waktu 86%, yang mengajukan pendapat 71% dan kinerja kelompok yang menjawab pertanyaan dengan rata-rata 86%.



**Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II pertemuan ke-3**

### Pembahasan

Kondisi awal yang terjadi sebelum penelitian pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran sehingga belum dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yaitu 75. Sehingga hasil belajar ditunjukkan dari 27 orang siswa Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ke – 1 ini, terdapat 4 siswa terlibat aktif (57%), 3 siswa tepat waktu (43%) , 4 siswa mengajukan pendapat (57%) dan 3 siswa menjawab pertanyaan(43%) . Sehingga memperoleh hasil belajar siswa 4% tuntas dan 96% belum mencapai ketuntasan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu domino dengan metode Kooperatif Leraning. Sebagaimana diuraikan pada latar belakang penelitian ini, bahwa aktivitas siswa atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga pembelajaran dirasakan kurang bermakna, dan

kurang membangun potensi atau pengetahuan siswa yang telah dimilikinya rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya masuk pada siklus ke-I pertemuan ke -2 , dimana siswa terlibat aktif sebanyak 5 siswa (71%), Ketepatan waktu siswa sebanyak 6 orang (86%), mengajukan pertanyaan 5 siswa (71%) dan menjawab pertanyaan 5 siswa (71%). Sehingga memperoleh hasil belajar dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang memperoleh nilai ketuntasan belajar (74.07%) sedangkan yang belum berhasil atau tidak tuntas 7 siswa (25.07%). Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-3, yang mana siswa dapat terlibat aktif 6 orang (86%), tepat waktu sebanyak 6 siswa (86%), mengajukan pendapat 5 siswa (71%) dan menjawab pertanyaan sebanyak 6 siswa (86%). Sedangkannya hasil belajar siswa berdasarkan grafik bahwa hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran itu (100%), dan dinyatakan berhasil karena Pembelajaran menggunakan kartu domino ini dilatarbelakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar, dengan cara merubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher oriented) menjadi berpusat pada siswa (student oriented). Menurut Rini Mulyani (2006 : 20) , permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan berbagai masalah yang menggunakan logika.Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta tentang sistem organ pencernaan pada manusia. Menurut Rusman (2018:202) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.Artinya , kelompok belajar yang disusun haruslah beragam dan tidak pandang bulu. Sehingga Penggunaan kartu domino merupakan salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya tingkat hasil belajar siswa sebagai mana diuraikan diatas. Tindakan ini diterapkan selama dua siklus terhadap siswa kelas X MIPA-1 SMAN TU. 1 Tana Tidung, dan ternyata penelitian melalui pembelajaran kooperatif Learning dengan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan kemampuan Peneliti dalam mengelola pembelajaran sudah baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran biologi di kelas X MIPA-1 SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung tahun pelajaran 2019-2020 semester genap.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tinggi yaitu 85%, sedangkan kriteria yang ditetapkan yakni 85%. Siswa yang mampu mengajukan pendapat sedang yaitu 71%, meskipun belum memenuhi kriteria 75%, tetapi dari segi kuantitas mengalami peningkatan. Siswa mampu menjawab pertanyaan tinggi yaitu 86% , karena melampaui kriteria yakni 75%. Kinerja kelompok tinggi , karena sangat kompak dan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu 86%, lebih dari kriteria yang ditetapkan yakni 80%. Hasil testing rata-rata 84 % ,karena melampaui kriteria yang ditetapkan yakni 80%. Sehingga disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil belajar siswa rata-rata mencapai 84%, lebih tinggi dibandingkan kriteria yang di tetapkan yakni 79%.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran tergolong tinggi, dengan media kartu domino berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran biologi kelas X MIPA-1 SMAN T.U.1 Tana Tidung. Hal ini sangat relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu : bahwa respon siswa terhadap pengembangan kartu domino sangatlah baik. Sehingga menurut respon siswa kartu domino akuntansi sangatlah baik digunakan sebagai media pembelajaran .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adrian. 2004. *Dikutipdari Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi belajar Siswa*.
- Arikunto, Suharsimi & Suhardjono & Supardi, (2006), *Penelitian Tindakan kelas*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja GrafindoPersada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pedoman khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian*. Direktorat jenderal pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimayati dan Mujiono, 1994. *Belajar dan Pengembangan*. Jakarta; LPPTK Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Gulo, W. 2005. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta :PT. Grasindo
- Kunandar, 2007. *Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KSTP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Rini Mulyani, 2006. *Permainan Edukatif Dalam Perkembangan Logic-Smart anak*. Semarang : Universitas negeri Semarang.
- Rusman, 2011. *Model – Model pembelajaran – Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.