



PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Aisyah Yuliana Fauziah¹, Hanif Amrulloh², Nurul Aisyah³

Universitas Ma'arif Lampung^{1,2,3}

e-mail: aisyahyulianafauziah@gmail.com

Diterima: 14/04/2026; Direvisi: 28/04/2026; Diterbitkan: 04/05/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo, di mana hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 . Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dari 40% pada pra-siklus, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 85% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian.

Kata Kunci: *Media Kartu Domino, Hasil Belajar, Matematika*

ABSTRACT

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at MI Ma'arif 18 Trimurjo, where only 50% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (KKTP) ≥ 70 . This issue was caused by conventional teaching practices and the limited use of innovative instructional media. The purpose of this study was to examine the use of domino card media in mathematics instruction and to analyze the improvement in students' learning outcomes after its implementation. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 students. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, and analyzed using both quantitative and qualitative techniques. The results indicated a significant improvement in students' learning outcomes, increasing from 40% in the pre-cycle to 60% in Cycle I, and reaching 85% in Cycle II, thereby meeting the success criteria. It can be concluded that domino card media is effective in improving students' mathematics learning outcomes, particularly in multiplication material.

Keywords: *Domino Card Media, Learning Outcomes, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan.



Proses tersebut mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling berkaitan dalam membentuk kemampuan peserta didik secara utuh. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Agustira & Rahmi, 2022).

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu mengkonkretkan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Keberadaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru memanfaatkan media secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar (Ibrahim et al., 2025).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan untuk memahami materi secara mendalam. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang variatif mampu mengurangi kejenuhan serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pengelolaan media pembelajaran yang baik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Husna & Supriyadi, 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Inovasi tersebut memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini juga didukung oleh penelitian Shinta et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep yang dipelajari. Inovasi dalam media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan (Hasani et al., 2025).

Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar. Media ini mampu membantu siswa memahami materi melalui pengamatan langsung terhadap objek atau ilustrasi yang disajikan. Penggunaan gambar, diagram, dan ilustrasi dapat memperjelas konsep yang disampaikan oleh guru. Daya tarik visual yang kuat juga mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media visual secara optimal terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar (Imeldasari et al., 2025).

Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Suasana belajar yang menyenangkan akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa telah dibuktikan dalam berbagai penelitian pendidikan (Yusnaldi et al., 2025).



Pemahaman konsep merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Siswa diharapkan tidak hanya mampu menghafal materi, tetapi juga memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahan ajar yang kontekstual dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Keterkaitan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan (Paudi & Ngaito, 2026).

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas bermain memungkinkan siswa belajar secara aktif tanpa merasa tertekan. Keterlibatan siswa dalam permainan juga dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi selama pembelajaran berlangsung. Pengembangan game edukasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Prayudi et al., 2025).

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah banyak digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang lebih santai namun tetap bermakna bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, berani mencoba, dan tidak takut melakukan kesalahan dalam proses belajar. Penerapan game edukasi dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Nurlatifah & Purniati, 2025).

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa yang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Model pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif akan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Penerapan model pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Anwar, 2024).

Interaksi sosial dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa di kelas. Proses pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam melalui diskusi dan pertukaran ide. Hasil observasi yang dilakukan di kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah tanpa penggunaan media yang variatif. Siswa terlihat kurang aktif, cenderung pasif, dan kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya interaksi antar siswa serta kurang optimalnya pemahaman konsep yang dimiliki. Efektivitas pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa telah dibuktikan dalam berbagai penelitian pendidikan (Sarifah & Hanif, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti kartu domino dalam pembelajaran matematika. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan media kartu domino juga dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil



belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan media kartu domino. Penelitian dilaksanakan di kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, pada bulan Februari hingga April 2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan dalam dua siklus dan dapat dilanjutkan apabila hasil belum tercapai. Setiap siklus diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran, penyiapan media dan instrumen penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu domino, pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa, serta refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan catatan lapangan, dengan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta soal pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, di mana data kuantitatif digunakan untuk mengetahui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino yang diterapkan dalam dua siklus pembelajaran. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian. Tahap ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan tes awal. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah, sehingga interaksi antara guru dan siswa kurang optimal. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara menyeluruh.

Hasil

Hasil Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti belum menerapkan media atau strategi pembelajaran tertentu. Kegiatan difokuskan pada pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan pemberian tes awal untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang berani bertanya, serta belum mampu mengaitkan konsep perkalian dengan situasi konkret. Selain itu, pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra-Siklus

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	8	40%
2	Tidak Tuntas	12	60%
	Jumlah	20	100%



Berdasarkan Tabel 1, persentase ketuntasan hanya mencapai 40%. Hasil tes pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 85%. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, salah satunya melalui penggunaan media kartu domino.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, di mana siswa diminta untuk mencocokkan kartu berdasarkan konsep perkalian. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam aktivitas bermain yang edukatif.

Selama pelaksanaan Siklus I, terjadi perubahan dalam suasana pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, meskipun belum seluruhnya aktif. Beberapa siswa masih terlihat ragu dalam menggunakan media dan belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok. Hasil tes pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap pra-siklus.

Tabel 2. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	12	60%
2	Tidak Tuntas	8	40%
Jumlah		20	100%

Persentase ketuntasan belajar siswa pada Siklus I meningkat menjadi 60%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Meskipun demikian, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagian siswa belum sepenuhnya memahami aturan penggunaan media kartu domino sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan. Beberapa siswa juga masih bersikap pasif dalam kegiatan kelompok dan belum berpartisipasi secara optimal. Interaksi antar siswa belum berjalan dengan baik sehingga proses kolaborasi belum maksimal. Pengelolaan waktu pembelajaran juga masih kurang efektif sehingga beberapa kegiatan belum terlaksana secara optimal. Guru perlu memberikan arahan yang lebih jelas serta motivasi yang lebih intensif agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti melakukan berbagai perbaikan pada pelaksanaan Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi pemberian instruksi yang lebih jelas, peningkatan pengelolaan kelas, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta penguatan peran guru dalam membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, guru juga memberikan contoh penggunaan media secara lebih konkret agar siswa lebih mudah memahami langkah-langkah pembelajaran.

Pada Siklus II, suasana pembelajaran terlihat jauh lebih kondusif dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kerja sama antar siswa dalam kelompok juga semakin baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hasil tes pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang disajikan pada Tabel 3.

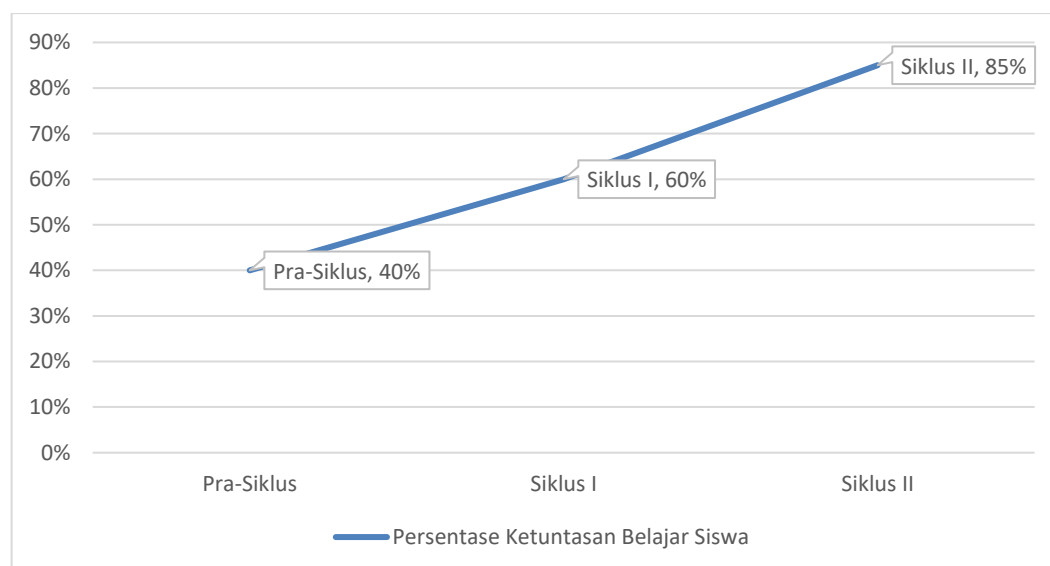
Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada II

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	17	85%
2	Tidak Tuntas	3	15%
Jumlah		20	100%

Persentase ketuntasan pada Siklus II mencapai 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, peningkatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino mampu membantu siswa dalam memahami konsep perkalian secara lebih efektif.

Rekapitulasi Hasil Belajar

Untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa, dapat diukur menggunakan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test pada setiap siklus yang dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan dengan acuan KKTP sebesar 70. Berikut disajikan rekapitulasi ketuntasan belajar siswa dari setiap tahap penelitian.



Tabel 4. Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 4, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Peningkatan dari 40% pada pra-siklus menjadi 60% pada Siklus I menunjukkan adanya dampak awal dari penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, peningkatan menjadi 85% pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini diperoleh dari hasil pengukuran menggunakan tes hasil belajar



berupa pre-test dan post-test pada setiap siklus yang dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan dengan acuan KKTP sebesar 70.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian. Penelitian ini dihentikan pada Siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa telah mencapai nilai di atas KKTP (≥ 70).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran. Penggunaan media kartu domino mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan mencocokkan kartu membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas III dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Aryani et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar yang terjadi juga menunjukkan bahwa media kartu domino efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Aktivitas bermain sambil belajar memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif dalam menemukan konsep melalui interaksi dengan media dan teman sekelompoknya. Proses tersebut mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna dan tahan lama. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang menyenangkan (Maula et al., 2023).

Peningkatan hasil belajar siswa juga tidak terlepas dari penerapan pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Kegiatan menggunakan kartu domino mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, dan saling membantu dalam memahami materi yang dipelajari. Proses interaksi tersebut berperan penting dalam membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berpartisipasi karena didukung oleh suasana belajar yang kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Nursimah et al., 2021).

Penggunaan media kartu domino juga terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan yang menyenangkan. Keterlibatan tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui aktivitas yang interaktif dan menarik (Panjaitan & Indriani, 2021).



Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat lebih optimal pada materi perkalian yang diajarkan melalui media kartu domino. Media ini membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret melalui aktivitas mencocokkan kartu yang melibatkan operasi hitung. Proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih mudah memahami hubungan antar konsep matematika. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami pola dan keterkaitan antar bilangan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu domino pada materi perkalian mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Rochmiyatun, 2024).

Efektivitas media kartu domino dalam pembelajaran matematika juga didukung oleh kemampuannya dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keterlibatan aktif siswa tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Silikon, 2024).

Penggunaan media kartu dalam pembelajaran matematika secara umum terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media kartu memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui manipulasi objek secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan visual membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, penggunaan media kartu juga dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis kartu mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Setyawan & Susilo, 2023).

Penggunaan berbagai bentuk media kartu dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan aktivitas memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media seperti kartu matematika tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep yang diajarkan. Peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino merupakan strategi yang efektif dalam pembelajaran matematika. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa pengembangan media kartu matematika mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan (Faris et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi perkalian. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya persentase ketuntasan belajar secara bertahap, yaitu dari 40% pada pra-siklus, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan mencapai 85% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan media kartu domino juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal.



Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu domino dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian. Guru disarankan untuk memanfaatkan media berbasis permainan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas serta penerapan yang hanya dilakukan pada satu materi dan dalam dua siklus pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media kartu domino pada materi matematika lainnya, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Anwar, M. (2024). Penerapan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Keruak. *Elhakim*, 1(2), 129-144. <https://ejurnal.sayyipelhakim.or.id/index.php/elhakim/article/view/12>
- Aryani, E., Firdaus, M., & Rosmiyati, E. (2024). Kartu Domino Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(3), 391–396. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4917>
- Faris, A. M., Saputro, D. W., & Rubiati, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran math card (kartu matematika) dalam pembelajaran matematika materi eksponen, spldv, aritmatika. *Bilangan: jurnal ilmiah matematika, kebumian dan angkasa*, 2(4), 172-189. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.176>
- Hasani, F., Wulandari, R., & Rabbani, M. D. (2025). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 551-559. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%601.751>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981-990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Imeldasari, I., Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan Media Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 108-116. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i6.1573>
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89-99. <https://doi.org/10.25134/lensapendas.v9i1.4766>



- Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 115-127. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i1.1418>
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155-163. <https://doi.org/10.35473/dwjaloka.v2i2.1165>
- Panjaitan, D. J., & Indriani, I. (2021). Media kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(2), 17-25.
- Paudi, F., & Ngaito, O. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 86–96. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v3i1.874>
- Prayudi, A., Sasmita, L., Supriyaddin, S., Burhanuddin, B., & Mahdin, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar berbasis Case Method dan Team Based Project. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 7(01), 369-382. <https://doi.org/10.53863/kst.v7i01.1558>
- Rochmiyatun, A. (2024). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam Al-Mumtaaz. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(3), 832-847. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/alkamil/article/view/422>
- Sarifah, N., & Hanif, M. (2025). Efektivitas pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di kelas. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 50-59. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/5988>
- Setyawan, S. B., & Susilo, B. E. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 9(2), 87-97. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>
- Shinta, L. K., Hadi, F. R., & Kuswardiyanti, H. (2024). Penerapan media pembelajaran papan jurang pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 23-30. <https://doi.org/10.56842/pendidikdas.v5i2.370>
- Silikon, D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 2(1), 26-34. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i3.111>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>