

Penerapan Media Kartu Domino Perkalian untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Misriu Al Fattah Kraton Mojo Kediri

Farid Hamidah¹, Evi Susanti²

¹MI Misriu Al Fattah, ² MI Wahid Hasyim Sebanen

Email : farid.hamidah@gmail.com¹, abhibawazier@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to improve the mathematics learning achievement of grade II students of MI Misriu Al Fattah Kraton Mojo Kediri through the application of multiplication domino card media. The background of this study is the low mathematics learning outcomes of students due to the dominance of conventional learning methods and the lack of media variations used by teachers in the teaching and learning process. Multiplication domino card media was chosen because it was considered capable of creating an active, creative, and enjoyable learning atmosphere, and in accordance with the characteristics of elementary school students who are still in the concrete operational stage and like to play. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with two cycles. The research subjects were 12 students. The instruments used included observation sheets, learning outcome evaluation tests, and documentation. Data analysis techniques were carried out descriptively qualitatively by comparing the results of learning completeness in each cycle. The results showed that students' learning completeness increased from 41.7% in the pre-cycle to 58.3% in cycle I. In cycle II, learning completeness reached 83.3%, exceeding the target completeness set at 75%. Thus, the application of multiplication domino card media has proven effective in significantly improving the mathematics learning achievement of second grade students.

Keywords: Multiplication Domino Card Media, Mathematics, Learning Achievement.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II MI Misriu Al Fattah Kraton Mojo Kediri melalui penerapan media kartu domino perkalian. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional dan minimnya variasi media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media kartu domino perkalian dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret dan senang bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, tes evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil ketuntasan belajar pada tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 41,7% pada prasiklus menjadi 58,3% pada siklus I. Pada siklus

II, ketuntasan belajar mencapai 83,3%, melebihi target ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian, penerapan media kartu domino perkalian terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II secara signifikan.

Kata Kunci: *Media Kartu Domino Perkalian, Matematika, Prestasi Belajar.*

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Peran matematika tidak hanya sebagai ilmu berhitung, tetapi juga sebagai fondasi berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Kemampuan matematika yang baik akan membentuk pola pikir yang kuat dalam menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika sejak dini menjadi sebuah keharusan agar siswa dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dengan kemampuan numerik yang memadai.

Sayangnya, dalam praktiknya, matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Banyak siswa yang merasa kesulitan, bosan, bahkan takut saat menghadapi pelajaran ini. Hal tersebut tidak terlepas dari anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membingungkan, dan membosankan. Anggapan negatif tersebut cenderung terbentuk sejak dini dan semakin mengakar apabila proses pembelajaran yang diterima siswa kurang menyenangkan dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan usia mereka. Oleh sebab itu, perlu adanya pendekatan dan metode yang sesuai agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menyukai matematika.

Berdasarkan observasi awal di MI Misriu Al Fattah Kraton Mojo Kediri, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah (*teacher centered*). Guru menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa hanya menerima informasi secara pasif. Situasi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Akibatnya, prestasi belajar matematika siswa menjadi kurang optimal dan tingkat ketuntasan belajar masih rendah.

Selain metode yang kurang variatif, penggunaan media pembelajaran di MI tersebut juga masih sangat terbatas. Guru cenderung tidak menggunakan alat bantu atau media visual yang bisa membantu siswa memahami materi secara konkret. Padahal, siswa kelas II termasuk dalam kategori usia operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Artinya, mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, permainan, atau kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sangat dibutuhkan.

Dalam konteks tersebut, media kartu domino perkalian menjadi salah satu alternatif yang layak diterapkan. Media ini merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk kartu yang dirancang menyerupai permainan domino, namun disesuaikan untuk materi perkalian. Satu sisi kartu berisi soal perkalian, dan sisi lainnya berisi jawabannya. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa diajak untuk terlibat aktif dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban, yang secara tidak langsung melatih daya ingat, pemahaman konsep, dan keterampilan berhitung mereka.

Kartu domino perkalian juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan interaksi antar siswa melalui pembelajaran kooperatif. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam kelompok kecil dan bekerja sama untuk menyusun kartu sesuai pasangan soal dan jawabannya. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan sportivitas. Dengan demikian, media ini dapat menunjang tujuan pembelajaran secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Hamidah di MI Misri Al Fattah ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan media kartu domino perkalian dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pembelajaran yang dirancang untuk mengamati perubahan yang terjadi secara sistematis dan terukur. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah penerapan media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus ke siklus I dan II. Pada pra-siklus, hanya 41,7% siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah penerapan media pada siklus I, angka ini meningkat menjadi 58,3%, dan pada siklus II meningkat lagi hingga 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino perkalian efektif dalam meningkatkan minat, partisipasi, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pencapaian ini melebihi target ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan, yaitu 75%.

Keberhasilan ini tidak lepas dari desain media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan cara pelaksanaan pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa. Dengan belajar melalui permainan, siswa merasa lebih tertarik dan tidak terbebani. Mereka belajar dengan cara yang menyenangkan, yang justru meningkatkan efektivitas penyerapan materi. Selain itu, permainan kartu domino perkalian juga memfasilitasi pengulangan materi secara tidak langsung sehingga membantu siswa mengingat dan memahami konsep perkalian dengan lebih baik.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika menjadi alasan utama perlunya penelitian ini dilakukan. Dalam dunia pendidikan saat ini, guru dituntut untuk mampu

merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi pembelajaran yang sederhana namun efektif seperti penggunaan media kartu domino ini sangat membantu guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa pun akan lebih maksimal dan berkelanjutan.

Media kartu domino tidak hanya digunakan untuk materi perkalian saja, namun juga dapat dikembangkan untuk materi matematika lainnya seperti penjumlahan, pengurangan, atau pembagian. Hal ini menjadikan media ini sebagai alat yang fleksibel dan multifungsi. Guru dapat berkreasi dan memodifikasi kartu sesuai kebutuhan materi dan tingkat kemampuan siswa. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ini akan sangat menentukan keberhasilan dalam menanamkan konsep dasar matematika kepada siswa.

Dari segi psikologis, penggunaan media ini juga berdampak pada sikap positif siswa terhadap matematika. Siswa yang sebelumnya merasa takut atau malas belajar matematika mulai menunjukkan antusiasme dan semangat baru ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan soal perkalian juga meningkat karena mereka mendapatkan kesempatan berlatih secara menyenangkan dan tanpa tekanan. Proses ini sangat penting dalam membangun fondasi belajar yang kuat sejak dini.

Dalam era pendidikan yang semakin maju, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki kemampuan pedagogis dan didaktik yang baik. Salah satunya adalah kemampuan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian ini memberikan gambaran nyata bahwa media sederhana seperti kartu domino perkalian mampu memberikan dampak besar terhadap hasil belajar, selama penggunaannya direncanakan dan dilaksanakan dengan baik.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan inspirasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan bukanlah sekadar hiburan, tetapi justru menjadi strategi pembelajaran yang bermakna dan berdampak signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan melihat keberhasilan penerapan media kartu domino perkalian dalam penelitian ini, disarankan agar guru-guru di jenjang MI dan SD lebih terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Tidak semua pembelajaran harus disampaikan secara serius dan kaku. Justru, melalui kegiatan yang menyenangkan, siswa dapat belajar lebih efektif karena mereka merasa terlibat, termotivasi, dan mendapatkan pengalaman belajar yang positif. Hal ini selaras dengan prinsip bahwa bermain adalah cara belajar yang alami bagi anak usia sekolah dasar.

Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya prestasi belajar matematika siswa tidak hanya terletak pada kemampuan siswa itu sendiri, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tanggung jawab guru dalam merancang pembelajaran yang efektif sangatlah besar. Penggunaan media yang tepat, seperti kartu domino perkalian, terbukti menjadi solusi yang mampu membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara langsung. PTK dipilih karena metode ini memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengamati permasalahan yang nyata dalam pembelajaran dan melakukan tindakan yang tepat guna mengatasinya. Dalam konteks penelitian ini, tindakan yang dimaksud adalah penerapan media kartu domino perkalian untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II MI Misriu Al Fattah Kraton Mojo Kediri. PTK dianggap tepat karena memungkinkan peneliti mengevaluasi dan merefleksi setiap tahap pembelajaran, serta merancang perbaikan secara sistematis dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Desain penelitian yang digunakan merujuk pada model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan utama: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Siklus ini dilakukan secara berulang hingga ditemukan hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan yang dirancang untuk mengimplementasikan penggunaan media kartu domino secara terstruktur, dan hasil dari setiap siklus dievaluasi guna menentukan langkah perbaikan berikutnya. Dengan demikian, perubahan yang terjadi dapat dimonitor dengan jelas dan berdasarkan data yang valid.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MI Misriu Al Fattah yang berjumlah 12 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan kebutuhan penelitian dan kesesuaian konteks kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas yang bersangkutan. Guru berperan aktif dalam pelaksanaan tindakan di kelas, sementara peneliti bertugas merancang, mengamati, serta melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil tindakan. Pendekatan kolaboratif ini bertujuan agar tindakan yang dilakukan dapat menyatu dengan proses pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan kondisi riil kelas.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi perkalian setelah penggunaan media kartu domino. Catatan lapangan digunakan untuk

mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran, baik yang berkaitan dengan proses maupun reaksi siswa. Dokumentasi berupa foto dan rekaman pembelajaran juga digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan memberikan gambaran visual atas pelaksanaan tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan, kemudian dianalisis untuk menggambarkan bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana siswa merespons media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai tes hasil belajar siswa yang diolah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar pada setiap siklus. Peningkatan prestasi dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar dianggap tercapai apabila siswa memperoleh nilai minimal 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan secara klasikal bila minimal 75% siswa mencapai nilai tuntas.

Langkah awal penelitian adalah identifikasi masalah yang muncul di kelas berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru kelas. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam materi perkalian. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu media kartu domino perkalian. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media domino, menyusun instrumen evaluasi, dan menyiapkan format observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, media kartu domino digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai RPP yang telah disusun. Guru menjelaskan aturan permainan, mendemonstrasikan penggunaan kartu domino, dan membimbing siswa dalam menyusun kartu dengan mencocokkan soal dan jawabannya. Pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan kelompok agar siswa lebih aktif dan terlibat. Peneliti dan guru melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, tingkat partisipasi, dan pemahaman konsep selama kegiatan berlangsung. Semua temuan dicatat secara sistematis untuk keperluan analisis dan refleksi.

Tahap observasi dilakukan secara langsung selama tindakan berlangsung. Peneliti mengamati perilaku siswa seperti keaktifan, antusiasme, kemampuan bekerja sama, serta kesulitan yang dihadapi saat menggunakan media domino. Guru juga turut memberikan catatan tambahan dari perspektifnya sebagai pelaksana tindakan. Data observasi ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan kelemahan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Observasi ini menjadi komponen penting untuk mengukur sejauh mana strategi yang diterapkan mampu membawa perubahan positif dalam pembelajaran.

Refleksi dilakukan setelah setiap siklus selesai, dengan membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Jika hasil pembelajaran pada siklus I belum

mencapai target ketuntasan, maka peneliti melakukan analisis terhadap penyebabnya, baik dari segi pendekatan pembelajaran, waktu pelaksanaan, atau keterlibatan siswa. Dari hasil refleksi ini, peneliti menyusun perencanaan ulang untuk siklus II yang mencakup perbaikan metode penyampaian, variasi dalam penggunaan media, dan penguatan bimbingan terhadap siswa yang masih kesulitan. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa tindakan yang diberikan pada siklus selanjutnya akan lebih efektif.

Dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang sistematis dan berulang, penelitian ini tidak hanya berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa dalam matematika, tetapi juga memberikan wawasan baru bagi guru tentang pentingnya variasi media dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil dari metode ini membuktikan bahwa media sederhana seperti kartu domino dapat memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran jika dirancang dan diimplementasikan dengan strategi yang tepat serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian ini diperoleh melalui dua siklus kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan terhadap 12 siswa kelas II MI Misri Al Fattah Kraton Mojo Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media kartu domino perkalian dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian dua angka. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kondisi awal siswa dalam memahami materi tersebut melalui kegiatan pra-siklus berupa pemberian soal evaluasi. Dari hasil evaluasi tersebut, diperoleh data bahwa hanya 5 siswa atau sebesar 41,7% yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 7 siswa atau 58,3% masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih sangat rendah dan perlu ditingkatkan.

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan media kartu domino perkalian dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberi instruksi untuk bermain kartu domino yang telah disesuaikan dengan materi perkalian. Setiap kartu memiliki sisi soal dan sisi jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Meskipun ada beberapa siswa yang masih terlihat bingung dan pasif, secara umum pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan.

Evaluasi hasil belajar pada akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Dari 12 siswa, 7 siswa atau sebesar 58,3% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa (41,7%) masih belum tuntas. Artinya, terdapat peningkatan sebesar 16,6% dibandingkan dengan hasil pra-siklus. Namun demikian, target ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti, yaitu 75%, belum tercapai. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II dengan

beberapa perbaikan, seperti peningkatan bimbingan bagi siswa yang masih kesulitan dan memperjelas instruksi permainan agar tidak membingungkan.

Pada Siklus II, proses pembelajaran dirancang lebih terstruktur. Guru memberikan contoh penggunaan media secara lebih jelas dan mengadakan sesi diskusi kelompok yang lebih intensif agar siswa dapat saling membantu memahami materi. Peneliti juga melakukan pendekatan individual kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan di siklus sebelumnya. Peningkatan interaksi guru dan siswa serta suasana pembelajaran yang kondusif membuat siswa lebih nyaman dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih sering bertanya dan berani mencoba mencocokkan soal-jawaban dalam kartu domino dengan percaya diri.

Evaluasi hasil belajar pada akhir Siklus II menunjukkan hasil yang menggembirakan. Sebanyak 10 siswa atau sebesar 83,3% berhasil mencapai nilai tuntas, sementara hanya 2 siswa (16,7%) yang masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal telah berhasil dicapai. Bahkan, terjadi peningkatan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari sisi nilai, tetapi juga dari sikap siswa terhadap pembelajaran matematika yang lebih positif. Siswa terlihat lebih senang, termotivasi, dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam menyelesaikan soal perkalian.

Dari hasil observasi proses pembelajaran, ditemukan bahwa media kartu domino membantu siswa memahami konsep perkalian melalui pendekatan konkret dan menyenangkan. Permainan kartu domino membuat siswa tidak merasa tertekan, karena pembelajaran dikemas seperti permainan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan strategis saat mencocokkan soal dan jawaban, serta memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan kerjasama dalam kelompok. Siswa yang awalnya pasif mulai berani mengemukakan pendapat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, aspek afektif dan psikomotorik siswa juga mengalami peningkatan. Dalam aspek afektif, siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Mereka menjadi lebih antusias saat belajar matematika dan tidak lagi menunjukkan sikap enggan seperti pada awal pembelajaran. Sementara itu, dalam aspek psikomotorik, siswa terlihat lebih terampil dalam menggunakan kartu, lebih cekatan dalam menyusun pasangan soal dan jawaban, serta menunjukkan ketelitian dalam memeriksa keakuratan jawabannya. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino mampu menstimulasi keterampilan motorik halus siswa melalui aktivitas belajar yang aktif.

Refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan siklus II mengungkapkan bahwa sebagian besar kendala yang terjadi di siklus I berhasil diatasi. Kesalahan teknis seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan ketidaktepatan waktu pelaksanaan telah diperbaiki. Pendekatan yang lebih komunikatif antara guru dan siswa juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pada siklus II. Guru lebih aktif memberikan penguatan dan motivasi, sementara siswa merasa lebih diperhatikan dan terbimbing

dengan baik. Hal ini memperkuat peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino perkalian sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II pada materi perkalian. Keberhasilan tersebut tidak hanya diukur dari peningkatan nilai siswa, tetapi juga dari perubahan positif pada perilaku belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini telah membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan metode konvensional yang monoton dan bersifat satu arah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia siswa mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan dapat diubah menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami melalui media yang kreatif seperti kartu domino. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif seharusnya menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran guru, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan dalam pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino perkalian di kelas II MI Misri Al Fattah Kraton Mojo Kediri, dapat disimpulkan bahwa penerapan media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Peningkatan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada kondisi awal (pra-siklus), hanya 41,7% siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 58,3%. Kemudian pada siklus II, ketuntasan belajar mencapai 83,3%, yang berarti telah melampaui target minimal ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Penerapan media kartu domino perkalian tidak hanya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga membawa perubahan yang signifikan dalam aspek afektif dan psikomotorik siswa. Melalui media ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino memberikan kontribusi besar dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, keberhasilan penerapan media ini juga didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, pelaksanaan yang terstruktur, serta peran guru yang berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Proses refleksi yang dilakukan secara berkala pada setiap akhir siklus memungkinkan peneliti

untuk melakukan perbaikan tindakan yang tepat sasaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media kartu domino dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika yang inovatif, terutama dalam pembelajaran operasi hitung seperti perkalian.

Dengan tercapainya hasil yang memuaskan, penelitian ini menguatkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, guru perlu lebih kreatif dan terbuka dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino perkalian sangat layak diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Media ini mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar, mengembangkan keterampilan berhitung, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan acuan bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pembelajaran modern saat ini.

Daftar Pustaka

- Abdulhafi. (2008, Desember 1). *Peningkatan prestasi belajar matematika dengan media papan berpaku siswa kelas V SDN Sumbersari 1 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. <https://abdulhafi.wordpress.com/2008/12/01/peningkatan-prestasi-belajar-matematika-dengan-media-papan-berpaku-siswa-kelas-v-sdn-sumbersari-1-kecamatan-lowokwaru-kota-malang/>
- Abdurrahman, M., & Mulyono. (2003). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdusysyakir. (2007). *Ketika kyai mengajar matematika*. Malang: UIN-Malang Press.
- Anonim. (1994). *Petunjuk pelaksanaan PBM*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arday, S. (2006). *Hubungan penggunaan kartu domino unsur untuk meningkatkan hasil belajar kimia pokok bahasan lambang unsur siswa kelas X mekanik perkakas 2 semester I SMK Negeri 4 Semarang Tahun Pelajaran 2006*. Semarang: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian (Edisi revisi III)*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Darhim. (1993). *Workshop kimia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dimiyati, & Mujiono. (1999). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Faraidweb. (n.d.). *Dasar matematika*.
http://opi.110mb.com/faraidweb/2_DasarMatematika.html
- Fitia, & Abu Bakar. (2008). *Cara astik belajar matematika melalui film animasi edukasi matematika bagi siswa SD*. Semarang: GHYYAS Putra.
- Hamalik, O. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, S. K., & Lamatenggo, N. (2011). *Menjadi peneliti PTK yang profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2007). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Junaidi, W. (2010, Juni). *Pembelajaran matematika*. <https://wawan-junaidi.blogspot.com/2010/06/pembelajaran-matematika.html>
- Latif, M. A. (2010). *Tanya jawab metode penelitian pembelajaran bahasa*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Latuheru, D. J. (1988). *Media pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- Masthoni. (2009, Juli 12). *Melihat kembali definisi dan deskripsi matematika*. <https://masthoni.wordpress.com/2009/07/12/melihat-kembali-definisi-dan-deskripsi-matematika/>
- Nurkencana. (2005). *Evaluasi hasil belajar mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sarjanaku. (2011, Juni). *Pengertian matematika*. <https://www.sarjanaku.com/2011/06/pengertian-matematika.html>
- SekolahDasar.net. (2011, Juli). *Pembelajaran matematika di sekolah*. <https://www.sekolahdasar.net/2011/07/pembelajaran-matematika-di-sekolah.html>
- Shvoong. (n.d.). *Kajian teori pembelajaran matematika*. <https://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063167-kajian-teori-pembelajaran-matematika-di/>
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi, R. (2000). *Kiat-kiat pendidikan matematika di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.

- Sumardiyono. (2004). *Karakteristik matematika dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Techonly13. (2010, April 28). *Hakekat matematika*.
<https://techonly13.wordpress.com/2010/04/28/hakekat-matematika/>
- Tri Dayat, dkk. (2009). *Matematika untuk sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wigati, A. W. (2009). *Pengembangan media pembelajaran IPA sekolah dasar berbantuan permainan ular tangga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wikipedia. (n.d.). *Matematika*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Matematika#Sejarah_matematika
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit pintar melejitkan kemampuan matematika dan bahasa Inggris dengan metode ular tangga*. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.