

Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domat Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Kelas III Min 2 Samarinda¹

¹*Nabila Khilmiah, ²Husni Idris, ³Siti Nasiah

^{1,2,3}UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

E-mail: nbla.khilm06@gmail.com, husni_idris@uinsi.ac.id, sitinasih@uinsi.ac.id

*Corresponding Author e-mail: [*nbla.khilm06@gmail.com](mailto:nbla.khilm06@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam operasi hitung perkalian. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran seperti flash card dan papa perkalian, hasil belajar masih belum optimal. Data awal menunjukkan hanya 48 siswa mencapai ketuntasan, sementara 52 lainnya belum tuntas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang menarik dan efektif, salah satunya adalah kartu domino matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa yang menggunakan media kartu domino. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain pretest- posttest nonequivalent. Sample diambil secara purposive sampling dari kelas III A sebagai kelas eksperimen dan III D sebagai kelas control dengan total 63 siswa. Instrumen penelitian diuji yaitu validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran, daya beda. Data dari analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, independent sampel t test, dan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen 81,7% dan kelas kontrol 72%, sedangkan N-gain 57,43 (cukup efektif) dan pada kelas kontrol 43,96 (kurang efektif). Uji T menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu domino cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu Domino, Materi Perkalian

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of students in multiplication operations. Although the teacher had used learning media card as flashcards and multiplication boards, student achievement remained suboptimal. Preliminary 52% did not. Therefore, an alternative learning medium that is engaging and effective is needed-one of which is the use of mathematical domino cards. The purpose of this study is to determine the difference in learning outcomes between students who

¹ {Citation}

received conventional and those who used domino card media. This study employed a quantitative approach with a quasiexperimental method and a pretest-posttest nonequivalent control group design. The sample was selected using purposive sampling, with class III A as the experimental group and class III D as the control group, totaling 63 students. The research instruments were tested for validity, reliability, item difficulty, and discrimination power. Data were analyzed using normality tests, homogeneity test, independent sample t test, and gain analysis. The results showed that the experimental group had a posttest average of 81,7%, while the control group scored 72%. The N-Gain for the experimental class was 57,43 (moderately effective). The t test result showed a significance value of $0,000 < 0,05$, indicating that the use of domino card media is effective in improving students' mathematics learning outcome.

Keywords: *Learning Outcomes, Domino Cards, Multiplication Material*

A Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Sebagaimana ditegaskan dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, maupun keterampilan. Semangat Pendidikan juga tercermin dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 yang menekankan pentingnya pendekatan yang bijak dalam menyampaikan ilmu pengetahuan (Kementrian Agama RI, 2017). Siapapun yang ingin berilmu, raihlah dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Oleh karena itu Peningkatan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang di harapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembaruan terus dilakukan baik mengenai kurikulum, mata pelajaran, strategi pembelajaran serta media pembelajaran. Salah satu cara agar tercapainya tujuan belajar adalah dengan membagi ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan kedalam beberapa mata pelajaran. Mata matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di ajarkan di sekolah. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting di ajarkan secara Wajib kepada siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas pada kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini di anggap sulit dan dipahami oleh para siswa karena konsep yang berjenjang sederhana hingga kompleks. Dengan belajar matematika maka siswa dapat berpikir kritis dan terampil berhitung serta memiliki dan terampil berhitung serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika

Hasil observasi di MIN 2 Samarinda menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada materi operasi hitung perkalian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Irin, S.Pd, diketahui bahwa guru telah berupaya menggunakan

beberapa media pembelajaran, seperti flashcard dan papan perkalian, namun hasil yang diperoleh masih belum optimal. Data awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 48% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 52% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan beberapa kali pertemuan dan pendampingan, jumlah siswa yang belum memahami materi menurun menjadi sekitar 15%–21%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun telah dilakukan upaya perbaikan melalui penggunaan media konvensional, masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti penggunaan media permainan edukatif kartu domino perkalian.

Salah satu media yang dinilai dapat menjadi alternatif adalah permainan edukatif berupa kartu domino perkalian (Siti Rofiqoh et al., 2025). Media ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan logika, kreativitas, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan logika, kreativitas, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, penggunaan media konkret sangat penting karena siswa pada tahap ini masih berada pada fase berpikir operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif (Rahmilawati Ritonga et al., 2025). Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan pengalaman langsung dan alat bantu visual untuk memahami konsep abstrak seperti perkalian. Dengan demikian, permainan edukatif seperti kartu domino dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian (Adiani & Rini Kristiantari, 2020) menyatakan bahwa media berbasis permainan kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk keutamaan tersebut, siapa yang akan menerimanya, dan dalam aspek apa derajat itu ditinggikan.

Hal serupa juga diperoleh dalam penelitian oleh (Pratama & Alyani, 2024) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan edukatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian siswa kelas III di MIN 2 Samarinda. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam upaya pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran Kartu Domino

Kartu domino merupakan media pembelajaran visual dua dimensi yang dikembangkan dari permainan tradisional menjadi sarana edukatif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar (Pratama & Alyani, 2024). Media ini berfungsi membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Menurut (Aprido B.

Simamora, 2024)), domino matematika dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep dasar bilangan dan operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Nora Nasution, 2023).

Dalam pembelajaran modern, penggunaan kartu domino sejalan dengan prinsip *game-based learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut (Asiya et al., 2024) pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, serta mendorong siswa berpikir kritis dan kolaboratif. Hal ini menjadikan proses belajar lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas yang menyenangkan.

Selain itu, media kartu domino juga mendukung penerapan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa berperan sebagai subjek belajar yang berpartisipasi dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Berdasarkan penelitian oleh Sari, Dewi, dan Rahmawati (2020), media berbasis permainan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui kerja kelompok yang komunikatif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Secara keseluruhan, kartu domino merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep dasar matematika siswa. Penggunaan media ini akan lebih optimal apabila guru mampu menyesuaikan desain permainan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks materi yang diajarkan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran (Pujasmara et al., 2023). Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut teori taksonomi Bloom yang telah direvisi (Anderson, 2020), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: (1) ranah kognitif, yang mencakup aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir; (2) ranah afektif, yang berhubungan dengan sikap, nilai, dan minat belajar; serta (3) ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan kemampuan melakukan tindakan nyata (Astri Resti Rahmadani, 2023)).

Tingkat pencapaian hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual semata, tetapi juga oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, kemampuan, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, dukungan guru, metode pengajaran, serta media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Salsabila et al., 2024) penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep siswa. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif juga berperan penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal (Rahmilawati Ritonga et al., 2025).

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menjadi cerminan pencapaian akademik siswa, tetapi juga merupakan bentuk integrasi antara aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Pratama & Alyani, 2024). Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menghasilkan perubahan perilaku belajar yang bermakna.

Hasil belajar matematika pada materi perkalian kelas III sekolah dasar merupakan bagian dari kompetensi dasar yang berfokus pada pemahaman konsep perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang serta penerapannya dalam konteks kehidupan sehari-hari (Fadila Husni et al., 2025). Pada tahap ini, siswa mulai membangun pemahaman konseptual tentang makna perkalian, bukan sekadar menghafal hasil operasi bilangan. Melalui proses pembelajaran, siswa diperkenalkan pada berbagai strategi, seperti penggunaan tabel perkalian, model konkret, serta pemahaman sifat-sifat operasi matematika—antara lain sifat komutatif, asosiatif, dan distributif—yang membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep perkalian (Erlyana, 2023) (Adiani & Rini Kristiantari, 2020). Memanfaatkan objek fisik memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan perkalian sebagai penambahan berulang, membantu pemahaman (Astri Resti Rahmadani, 2023).

Pembelajaran perkalian di kelas rendah sebaiknya dilakukan secara bertahap dan kontekstual agar siswa mampu menghubungkan antara konsep matematika dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Menurut Purnamasari dan (Adawiyah & Kowiyah, 2021), pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret seperti permainan matematika, kartu angka, dan penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami makna perkalian secara lebih mendalam (Pratama & Alyani, 2024) (Sabarikun & Heru Purnomo, 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung dasar (Pujasmara et al., 2023). Belajar matematika memiliki dampak signifikan pada kemampuan kognitif siswa, keterampilan hidup, dan kinerja akademik (Fadila Husni et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan matematika meningkatkan pemikiran kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan penalaran sistematis, yang penting untuk mengatasi tantangan akademik dan kehidupan nyata (Nurfadilah & Siswanto, 2020). Berbagai metode pengajaran, seperti pembelajaran penemuan dan pembelajaran berbasis masalah, telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil siswa dalam matematik.

3. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian quasi eksperimen, yang mengaji efektivitas penggunaan kartu domino dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Desain eksperimen yang di pakai adalah Desain Pretest-Posttest Non-Equivalent

Table I
Desain penelitian

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Experimen	O ₁	X ₁	O ₂
kontrol	O ₃	-	O ₄

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan populasi seluruh siswa kelas III pada MIN 2 Samarinda dengan jumlah 161 siswa, dan untuk Teknik sampel yang di ambil adalah sampel purposive sampling, yang mana siswa yang akan di ambil adalah untuk kelas keabsahan data yaitu kelas III B dan kelas III C dan untuk kelas eksperimen digunakan perlakuan kartu domino adalah kelas III A dan untuk kelas control adalah kelas III D. Adapun teknik pengumpulan yang di gunakan yaitu sebagai berikut, observasi sebagai aktivitas yang melibatkan pengamatan secara cermat terhadap objek di lokasi penelitian dan tes Hasil belajar peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran. Tes di bagi menjadi 2 yaitu tes awal yang mana dilakukan sebelum proses pembelajaran, sedangkan test akhir atau posttest dilakukan setelah pembelajaran siswa untuk hasil akhir belajar siswa yang diharapkan Dimana siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran. Instrument tes telah di uji validitas dan reliabilitas. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen yang memperoleh dari data hasil pretest dan posttest di analisis untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Untuk melihat sebaran data, maka di lakukan beberapa langkah yaitu mencari nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang paling banyak muncul (modus), nilai maksimum dan nilai minimum. Analisis statistik inferensial meliputi. Uji Prasyarat 1 Uji normalitas dan uji Homogenitas. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak dan dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah di ajukan, maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian terpenuhi, data yang dilakukan berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan (Sudirman, 2023). Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini Adalah uji independent t-test. Uji independent sampel T-test (uji dua sampel bebas) yang digunakan untuk membandingkan rata-rata kedua kelompok.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan serta jelas yang tidak menggunakan media kartu domino matematika, khususnya pada materi perkalian. Sebelum menggunakan kartu domino, hasil belajar siswa tergolong rendah begitu pula dengan kelas kontrol tanpa adanya treatment. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran, bermain dengan teman sebangku, selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga turut memengaruhi rendahnya minat belajar matematika pada siswa. Setelah diterapkan media kartu domino dalam pembelajaran, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Hal ini terjadi karena siswa menjadi fokus dan memberikan perhatian, mengingat, maupun meniru apa yang diajarkan oleh guru (Siti Rofiqoh et al., 2025). Selain itu minat

belajar siswa juga meningkat karena mereka merasa senang dan termotivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui perhatian kartu domino matematika untuk materi perkalian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui nilai rata-rata hasil dari kelas kontrol dan eksperimen, masing-masing kelas memiliki rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen 62,1% dan posttest kelas eksperimen yaitu 81,7%, sedangkan nilai rata-rata pada nilai pre-test pada kelas control adalah sebesar 57,9% dan pada nilai rata-rata pada posttest 72%. Selisih nilai tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pretest yang dilakukan tanpa perlakuan terlebih dahulu, sehingga siswa belum memiliki pemahaman yang cukup.

Sebaliknya sebelum pelaksanaan posttest, siswa telah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu domino atau tanpa menggunakan Media pembelajaran kartu domino matematika yang digunakan dalam penelitian ini terbukti menarik dan sesuai untuk siswa, karena bersifat baru dan menyenangkan hal ini terbukti dengan teori (H. Mailili, 2018) yang menunjukkan bahwa mencocokkan kartu antara jawaban dan soal akan membuat siswa menjadi inovatif dan kreatif. Karakteristik media yang menyerupai permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh (Rohayat & Alamsyah, 2024) (Setyowati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran, seperti kartu domino telah terbukti meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya membuat guru lebih aktif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa di kelas sehingga mahir dalam meningkatkan siswa dalam bilangan-bilangan dasar, sehingga mereka terlibat dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan temuan (Nora Nasution, 2023) penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian. Dari segi statistik, penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran menunjukkan nilai deviasi dari pretest ke posttest, yang berarti hasil belajar siswa menjadi lebih konsisten dan mendekati rata-rata. Misalnya, dalam sebuah penelitian, nilai standar deviasi pada pretest sebesar 10,11 menurun menjadi 9,7 pada posttest, menunjukkan bahwa variansi hasil belajar siswa berkurang setelah penggunaan media tersebut. Selain itu, presentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat secara signifikan setelah media kartu domino.

Dalam penelitian ini melibatkan sebanyak 33 siswa pada kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen. Ketuntasan belajar pada kelas kontrol yaitu pada posttest 54,5% dan pada pretest 9,1%, di kelas eksperimen memiliki ketuntasan hasil belajar yaitu pada posttest 83,3 % dan nilai pada pretest yaitu 23,3%, ini menunjukkan bahwa kartu domino efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu domino juga membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan. Siswa tidak lagi mengalami kesulitan belajar dan lebih menikmati proses belajar mengajar di kelas, terutama ketika dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok (Shoimah, 2020).

Kerhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi dan media yang digunakan, karena mengajar yang baik mencakup mengajari siswa bagaimana belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri sendiri. Untuk menguji efektivitas penggunaan media kartu domino, dilakukan analisis data menggunakan pengujian statistik

inferensial. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prayarat berupa uji normalitas yang menunjukkan bahwa data pretesst berdistribusi normal dan data pada posttest berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas diuji untuk mengetahui berfungsi apakah kelompok populasi bersifat homogen atau heterogen. Uji ini menguji mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Data pada pretest menunjukan nilai Jika $0,250 \geq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi homogen, dan data pada posttest jika $0,292 \geq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi homogen jadi data pretest mauposttet sama-sama memiliki data yang homogen.

Selanjutnya, analisis nilai Gain ternormalisasi dilakukan berdasarkan hasil pretest dan posttest untuk meningkatkan Tingkat efektifitas media tersebut. Nilai gain ternormalisasi yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu 43,96 dengan kategori kurang efektif, sedangkan pada kelompok eksperimen mmenunjukan 57,43 menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino efektif pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dikatakan cukup efektif apabila seluruh elemen pendukung dalam proses pembelajaran mengajar terpenuhi dengan baik. Mengujian hipotesis di perkuat dalam penelitian ini menggunakan uji independent t test. Hasil pengujian nilai sigifikansi (2-tailed) sebesar 0,00, yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesisi nol di tolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini mengindentifikasi bahwa penggunaan media kartu domino secara siignifikansi meningkatkan hasil belajar matematika kelas III MIN 2 Samarinda, khususnya pada materi perkalian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang dibandingkan dengan kreteria ketuntasan minimal (KKM) dan nilai n gain ternormalisasikan, diperoleh bawa pengggunaan media kartu domino terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Penelitian ini sejalan yang dilakukan juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran matematika memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menurut B.S bloom dan penelitian ini sejalan dengan Penelitian (Dini Silikon, 2024) (Adawiyah & Kowiyah, 2021) Penelitian ini juga di perkuat penelitian (Meri Marwiah, 2023) (Sidarta & Yuniarta, 2019), Pengaruh Media Domino Matematika Terhadap Kemaandrian Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Di SDN Medang kamulyan. Penelitian yang juga menyatakan bahwa media kartu domino berpengaruh yang positif dan signifikansi terhadap hasil belajar siswa di kelas. Keefektifan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 2 Samarinda pada mata pelajaran Matematika materi perkalian. Pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino merupakan metode efektif dalam mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi lebih efektif dan partisipatif. Media ini di rancang menyerupai kartu domino yang memuat soal-soal matematika, sehingga dapat membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir logis serta keterampilan pemecahan masalah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, Hal ini terlihat dari perbandingan nilai posttest kelas eksperimen pada kelas III A yang memperoleh rata-rata 81,7%, lebih unggul dibandingkan kelas kontrol pada kelas III D dengan nilai 72 %. Selisih nilai pretest post-test dengan kelas eksperimen dan kontrol 19,6% sedangkan kontrol 14,1%. Peningkatan hasil belajar siswa juga diperkuat dengan nilai N-gain jika di tinjau

dari koefisiensi gain ternormalisasi untuk nilai perkelas eksperimen memiliki 0,57 menjelaskan bahwa media tersebut cukup efektif, dan untuk nilai pada kelas kontrol sebesar 0,43 maka pembelajaran konvensional dalam tingkatan sedang atau cukup, jika dilihat maka gain Tingkat keefektifan pada kelas eksperimen dengan menggunakan kartu domino sebesar 57,43 hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berada 56- 75, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai keefektifan yaitu sebesar 43,96 dengan kategori 40-55 dengan kategori kurang efektif dengan pembelajaran konvensional, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino matematika cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III min 2 Samarinda. Hal ini dibuktikan melalui hasil Independent Sample T-Test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi $0,00(<0,05)$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

Referensi

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Adiani, N. P., & Rini Kristiantari, M. G. (2020). The Positive Impact of Auditory Intellectually Repetition Learning Model Assisted by Domino Card on Mathematics Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 270. <https://doi.org/10.23887/IJEE.V4I3.25488>
- Anderson, V. (2020). A digital pedagogy pivot: re-thinking higher education practice from an HRD perspective. *Human Resource Development International*, 452–467. <https://doi.org/10.1080/13678868.2020.1778999>
- Aprido B. Simamora. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cemerlang Indonesia.
- Asiya, S., Umam, K., Suhardi, A., & Arpilleda, A. J. (2024). Development and Utilization of Domino Card Media in Thematic Learning of Mathematics for Elementary School Students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 176–188. <https://doi.org/10.18592/ALADZKAPGMI.V14I2.13951>
- Astri Resti Rahmadani. (2023). Analisis Dampak Pembelajaran Matematika dalam Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Hidup Siswa Sekolah Dasar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(4), 187–192. <https://doi.org/10.59059/TARIM.V4I4.544>
- Dini Silikon. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Matriks Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(3), 209–216. <https://doi.org/10.62383/Bilangan.V2i3.111>
- Erlyana, R. (2023). Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2).

<https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4366>

- Fadila Husni, Adrias Adrias, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Pembelajaran Matematika Berbasis Realistik: Studi Literatur terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 35–44. <https://doi.org/10.61132/ARJUNA.V3I3.1838>
- H. Mailili, W. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viia Mts Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 84–91. <https://doi.org/10.56488/SCOLAE.V1I1.15>
- Kementrian Agama RI. (2017). *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (p. 109). Ummul Qur'an.
- Meiri Mairwaih, S. D. (2023). Peingairuih Meidiai Domino Maiteimaitikai Teirhaidaip Keimaiaindriain Dain Keiaiktifain Beilajair Paiddai Maiteiri Peirkailiain Dain Peimbaigiain Di SDN Meidaingkaimuilyain, Juirnail Peindidikain 4 No. 2, 2023. *Juirnail Peindidikan*.
- Nora Nasution. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 118–123. <https://doi.org/10.55606/ay.v5i1.294>
- Nurfadilah, S., & Siswanto, J. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Konsep Polimer dengan Pendekatan STEAM Bermuatan ESD Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(1), 45–51. <https://doi.org/10.26877/mpp.v14i1.5543>
- Pratama, R. A. S. S., & Alyani, F. (2024). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Kemampuan Hots Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sekolah DASAR. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 481–489. <https://doi.org/10.29100/JP2M.V10I2.6035>
- Pujasmara, D. D., Humaira, J., Alifah, P. Z., Mariana, Y. A., & Rostika, R. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Siswa Kelas I dengan Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/PGSD.V1I2.211>
- Rahmilawati Ritonga, Salsabilla Cahaya Putri, Arin Huwaida, Nengsi Amelia Nainggolan, Chade Chatena Munte, & Syahroini Syahroini. (2025). Peran Lingkungan Pembelajaran terhadap Kualitas Proses Belajar Mengajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 127–132. <https://doi.org/10.62383/ALIANSI.V2I4.1033>
- Rohayat, A., & Alamsyah, T. P. (2024). Improving Students' Mathematics Learning Outcomes Through The Application of Matrix Domino Card Media. *Journal of Research on Mathematics Instruction (JRMI)*, 5(2), 24–33. <https://doi.org/10.33578/JRMI.V5I2.94>

- Sabarikun, N., & Heru Purnomo. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1651–1659. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I3.1488>
- Salsabila, P. A., Zihni, W. E. I., & Setiaji, B. (2024). Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Pada Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Mekanika Analitik. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(3), 94–98. <https://doi.org/10.53682/CHARMSAINS.V5I3.346>
- Setyowati, I. Y., Malik, N., & Suliswanto, M. S. W. (2024). Enhancing Human Development Quality in Indonesia: Socio-Economic and Technological Capabilities. *ETIKONOMI*, 23(1), 93–108.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2019.V9.I1.P62-75>
- Siti Rofiqoh, M. Ridwan, & Framz Hardiansyah. (2025). Pengaruh Media Domino Perkalian Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Di Sdn Mandala I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 223–232. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23863>
- Sudirman. (2023). Metodologi penelitian 1 : deskriptif kuantitatif. *ResearchGate*, July, 166–178.

