

**PENERAPAN KADO BARU (KARTU DOMINO BANGUN RUANG) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIB
SDN PAKIS V SURABAYA**

Ketut Ayu Lola Monika, Siti Azizah, Enok Fitriyah

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Universitas Wijaya Kusuma Surabaya,

³SDN Pakis V Surabaya

Alamat e-mail : [1peserta.13878@ppg.belajar.id](mailto:peserta.13878@ppg.belajar.id), [2sitiazazahazizah81@yahoo.com](mailto:sitiazazahazizah81@yahoo.com),
[3enokfitriyah1@gmail.com](mailto:enokfitriyah1@gmail.com)

ABSTRACT

This research is a type of classroom action research with two cycles, the data collection method in this study uses a multiple-choice test. The research was conducted on 29 students of class VIB SDN Pakis V Surabaya. The results of this study are that the Application of Kado Baru (domino cards of spatial shapes) can improve the Mathematics learning outcomes of class VIB students at SD Negeri Pakis V Surabaya 2024/2025, obtained from the learning results in cycle I, an average value of 70.34 was obtained. The percentage of absorption in this cycle I research was 70.34%, while the provisions set were 75%. In addition, the student learning completeness obtained in cycle I was 58.62% with the number of students getting scores above the KKTP of 17 people. Classroom Action Research was continued in cycle II. In cycle II, an increase in learning outcomes for Mathematics content was obtained, namely an average value of 80.86. The percentage of absorption in this cycle II research was 82.14%, already above the provisions set, namely 75%. Furthermore, the student learning achievement obtained in cycle II was 80.86% with the number of students getting scores above the KKTP as many as 25 people. It is above the provisions that have been set, which is 80%. The conclusion of the classroom action research is that the application of domino cards of spatial shapes can improve students' Mathematics learning outcomes.

Keywords: domino cards, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIB SDN Pakis V Surabaya yang berjumlah 29 orang siswa. Hasil penelitian ini adalah Penerapan Kado Baru (kartu domino bangun ruang) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VIB di SD Negeri Pakis V Surabaya 2024/2025, diperoleh dari hasil pembelajaran pada siklus I didapat nilai rata-rata sebesar 70,34. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus I ini adalah 70,34%, sedangkan ketentuan yang ditetapkan adalah 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 58,62% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 17 orang. Penelitian Tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar muatan Matematika yakni nilai rata-rata sebesar 80,86. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus II ini adalah 82,14%, sudah

berada diatas dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 75%. Selanjutnya, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus II ini yaitu sebesar 80,86% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 25 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Simpulan dari penelitian tindakan kelas adalah penerapan kartu domino bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Kata Kunci: *kartu domino, hasil belajar, matematika*

A. Pendahuluan

Matematika pada konteks pembelajaran di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya keinginan siswa dalam belajar karena siswa beranggapan Matematika merupakan Pelajaran yang banyak menggunakan rumus dan perlu banyak latihan soal agar benar-benar mengerti dalam menyelesaikan suatu topik materi, yang pada gilirannya berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Proses belajar Matematika ini yakni sulitnya materi untuk dipahami oleh siswa karena materi terlalu berat, terkadang siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran (Nur Aisah et al., 2022). Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan menyebabkan siswa cenderung cepat jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran (Agriani & Ain, 2024). Pada akhir

pembelajaran guru memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran, banyak siswa gagal menyelesaikannya dan memperoleh hasil belajar yang kurang (Sidabalok et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang dapat mengubah persepsi siswa terhadap Matematika dan menjadikannya lebih menyenangkan.

Permainan domino matematika merupakan salah satu media permainan yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berlatih berhitung, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir strategis (Noviarni et al., 2023; Septiani et al., 2022). Aktitas ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam

dan aplikatif, sehingga mereka dapat mengaitkan teori dengan praktik. Selain itu, penerapan permainan domino matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Hasilnya, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika, kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal, serta minat yang lebih besar terhadap pelajaran matematika. Dengan demikian, permainan domino Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun sikap positif terhadap Matematika di kalangan siswa. Dengan cara bermain, siswa dapat belajar mengenali dan menghargai perbedaan yang ada di sekitar mereka, serta memahami pentingnya kerjasama dalam lingkungan belajar (Sari & Bernard, 2020; Wijaya et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas VIB SDN Pakis V Surabaya, berikut penyebab

kurangnya hasil belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut, (1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan, (2) Siswa cenderung cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kecenderungan siswa lebih senang pembelajaran di kemas dengan permainan. (3) Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran, banyak siswa gagal menyelesaikannya. (4) Siswa memperoleh hasil belajar yang kurang.

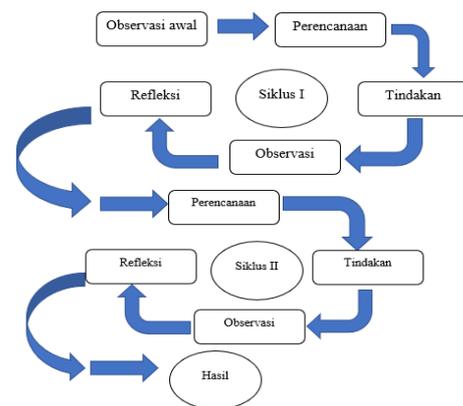
Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa melalui penerapan media pembelajaran kartu domino bangun ruang (KADO BARU) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIB Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas atau yang disingkat PTK (Muslimah & Saputro, 2025). Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yakni bahwa penggunaan media domino card pengalamanku dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Emi Mai Saroh & Hidayat, 2023). Kemudian hasil uji efektiVIBtas

menunjukkan nilai rata-rata pretest 53,52 < hasil rata-rata posttest 83,69 dan dapat dikatakan bahwa media kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Wiratmini et al., 2021).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian tindakan adalah penelitian yang dalam pelaksanaannya ada tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar siswa secara praktis atau memecahkan permasalahan permasalahan dalam situasi yang nyata dengan menerapkan ide-ide yang ada dalam praktek, sehingga sarana pendidikan dan pengetahuan semakin baik. Untuk itu generasi penelitian tindakan hanya tepat untuk situasi penelitian itu sendiri, bukan untuk situasi yang lebih luas (Sukatmi, 2023).

Alur tahapan penelitian Tindakan kelas dipaparkan pada gambar berikut yakni:



(Monika et al., 2023).

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Pada penelitian Tindakan kelas dilaksanakan observasi awal, perencanaan, tindakan, dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah diuraikan pada subbab di atas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembahasan hasil belajar Matematika Topik Bangun Ruang dengan penerapan media permainan kado baru (kartu domino bangun ruang) pada siswa kelas VIB SD Negeri Pakis V Surabaya Ketuntasan dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pra siklus dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan siswa yang sudah tuntas. KKTP yang ditetapkan untuk

muatan pelajaran Matematika pada pembelajaran adalah 70. Dari jumlah 29 siswa, hanya terdapat 10 siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKTP, sedangkan sebanyak 19 siswa belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 31,03%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIB pada mata pelajaran Matematika tentang bangun ruang yaitu 64,83 jadi masih belum mencapai KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata tersebut harus mencapai 64,83 atau lebih dari 70 jika dapat dikatakan berhasil atau tuntas.

Dari analisis diatas dapat Matematika diparkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus I, didapat nilai rata-rata sebesar 70,34. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus I ini adalah 70,34%, sedangkan ketentuan yang ditetapkan adalah 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 58,62% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 17 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka

penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.



Gambar 1. Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) di Kelas VIB Siklus II Kelompok Siswa Sangat Mahir



Gambar 2. Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) di Kelas VIB Siklus II Kelompok Siswa Sangat Mahir



Gambar 3. Penerapan Kado Baru (Kartu Domino Bangun Ruang) di Kelas VIB Siklus II Kelompok Siswa Perlu Bimbingan

Dari analisis diatas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 80,86. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus II ini adalah 82,14%, sudah berada diatas dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 80,86% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 25 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembahasan hasil belajar Matematika Topik Bangun Ruang dengan penerapan media permainan kado baru (kartu domino bangun ruang) pada siswa kelas VIB SD Negeri Pakis V Surabaya Ketuntasan dari penilaian tes hasil

belajar siswa pada pra siklus dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan siswa yang sudah tuntas. KKTP yang ditetapkan untuk muatan pelajaran Matematika pada pembelajaran tematik adalah 70. Dari jumlah 29 siswa, hanya terdapat 10 siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKTP, sedangkan sebanyak 19 siswa belum mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 31,03%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIB pada mata pelajaran Matematika tentang bangun ruang yaitu 64,83 jadi masih belum mencapai KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata tersebut harus mencapai 64,83 atau lebih dari 70 jika dapat dikatakan berhasil atau tuntas.

Dari analisis diatas dapat Matematika diparkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus I, didapat nilai rata-rata sebesar 70,34. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus I ini adalah 70,34%, sedangkan ketentuan yang ditetapkan adalah 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar

58,62% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 17 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.

Dari analisis diatas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 80,86. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus II ini adalah 82,14%, sudah berada diatas dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 80,86% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 25 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan media kado baru (kartu domino bangun ruang) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran

sehingga siswa dapat mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pembelajaran Matematika Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan. Keberhasilan penelitian ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yakni melalui penerapan domino Matematika dalam penerapannya dapat meningkatkan keterampilan siswa, penanaman konsep, pemahaman dan pematapan serta meningkatkan kemampuan dalam operasi hitung. Permainan domino pecahan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan yang ada yaitu sesuai tingkatan dan kemampuan siswa. Media domino Matematika ini bisa menjadi media yang menarik dan memotivasi siswa untuk giat belajar (Sugiarto, 2022). Media kartu domino ini bisa digunakan pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang di SD N Pakis V Surabaya. Media ini dapat mempermudah siswa untuk belajar, meningkatkan kerja sama siswa, meyebabkan siswa lebih berani dan tidak merasa malu ntuk menunjukkan kemampuannya (Abadi, 2023). Domino Matematika bangun ruang ini menyebabkan siswa tidak

mudah bosan selama pembelajaran, serta mengajarkan siswa agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerja sama (Nelwati & Rahman, 2022).

E. Kesimpulan

Penerapan Kado Baru (kartu domino bangun ruang) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VIB di SD Negeri Pakis V Surabaya 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I didapat nilai rata-rata sebesar 70,34. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus I ini adalah 70,34%, sedangkan ketentuan yang ditetapkan adalah 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus I ini yaitu sebesar 58,62% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 17 orang. Masih sangat jauh dari target ketuntasan belajar yang ingin dicapai yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.

Dari analisis diatas dapat Matematika parkan tingkatan hasil belajar muatan Matematika siswa kelas VIB setelah dilaksanakannya

siklus II, didapat nilai rata-rata sebesar 80,86. Perolehan persentase daya serap pada penelitian siklus II ini adalah 82,14%, sudah berada diatas dari ketentuan yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa yang diperoleh di siklus II ini yaitu sebesar 80,86% dengan jumlah siswa mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 25 orang. Sudah berada diatas ketentuan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dihentikan pada pelaksanaan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. K. (2023). Pengembangan Permainan Domino Pecahan Level Rendah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V. *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 7(2), 1. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/2037>
- Agriani, R. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Budaya Melayu Riau pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Kelas IV di SDN 141 Pekanbaru. *Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 46812–46829. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22883>
- Emi Mai Saroh, N., & Hidayat, M. T. A.

- R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 781–792. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/1265>
- Monika, K. A. L., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., & Sariyasa. (2023). Paired Story Telling Cerita Bergambar Teknologi Pangan Kuliner Lokal Bali Meningkatkan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(2), 93. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i2>
- Muslimah, S., & Saputro, B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Project Based Learning (PjBL) dengan Menggunakan Alat Peraga Styrofoam Materi Pengenalan Sel. *Edutama*, 5(2), 301–310. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama/article/view/222/123>
- Nelwati, S., & Rahman, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 22. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7865>
- Noviarni, Hsibuan, I. M., Nurdin, E., & Amelia, R. (2023). The Development of Mathematics Learning Media Course Modules integrated with Riau Malay Culture on Mathematics Education Students of State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 8(2), 121–135. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/jrpm%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Fkator Penyebab Kesulitan Belajar PKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Sari, D. R., & Bernard, M. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Statistika di Bandung Barat. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 226. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1060>
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika : Systematic Literature Review. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10110–10121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3782>
- Sidabalok, D. N., Sari, D. K., Manullang, G. E., Nst, I. B., Nainggolan, O. C., & Siregar, W. M. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 6. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.527>

Sugiarto. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Domino Matematika (Domika) Pada Siswa Kelas VII SMP N 17 Batanghari. *Jurnal Educatio Of Batanghari*, 4(01), 1–11. <https://ojs.hr-institut.id/index.php/JEB/article/view/147>

Sukatmi. (2023). Jurnal siklus : *Sikus*, 1(2), 538–546. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/siklus/article/view/959>

Wijaya, W., Musmulliadi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/viewFile/16864/pdf>

Wiratmini, I Made Ardana, & I.P.B. Mardana. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630