



Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Di Sekolah Dasar

Ujang Endang, Irnawati, Herawati, Indah Walidah, Irnawati, Julia Rahmawati

Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Sementara itu faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif serta metode pembelajaran yang monoton. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tanjungsukur, 2) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tanjungsukur, 3) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SDN 3 Tanjungsukur setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemis dan Mc. Tanggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melakukan beberapa langkah mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen lembar penilaian modul ajar, instrumen lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan instrumen lembar soal.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menggunakan media kartu domino meningkat, dibuktikan pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dengan persentase 92,5% dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 3,77 dengan persentase 94,25%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 memperoleh rata-rata 3,9 dengan persentase 97,5% dan siklus II pertemuan 2 memperoleh rata-rata 4 dengan persentase 100%. 2) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino meningkat pada pembelajaran siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 3,45 dengan persentase 86,25% dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata 3,52 dengan persentase 88%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 mendapatkan nilai rata-rata 3,93 dengan persentase 98,25% dan pada siklus II pertemuan 2 mendapatkan nilai rata-rata 4 dengan persentase 100%. 3) hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kartu domino di kelas V SD 3 Tanjungsukur Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis mengalami peningkatan. Pada pembelajaran siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,33 dengan persentase 87%. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 91,25 dengan persentase sebesar 93%. Kemudian hasil uji n-gain pada siklus I mendapatkan nilai sebesar 0,23 dengan kategori rendah dan hasil uji n-gain pada siklus ke II mendapatkan nilai 0,77 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan peningkatan ini menunjukkan bahwa media kartu domino efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media Pembelajaran, Media pembelajaran kartu domino, Hasil belajar siswa, PPKn.

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan di lapangan di SDN 3 Tanjungsukur Kecamatan Rajadesa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran PKN. Masalah yang berasal dari faktor internal siswa adalah rendahnya minat dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah adalah kurangnya penggunaan media, metode pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih di bawah nilai kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu kurang dari 70. Penelitian Melinda dkk (2024) menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran jika guru tidak menggunakan media pembelajaran akan berdampak pada sikap belajar yang membosankan peserta didik kemudian jika metode ceramah yang dilakukan oleh guru menjadi metode pengajaran utama yang digunakan maka hal tersebut akan berdampak pada kesulitan belajar siswa, kesulitan belajar siswa ini berpengaruh pada hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Guru perlu menciptakan strategi yang efektif guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, seperti menggunakan metode serta media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.

Penggunaan media kartu domino menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kartu domino dalam media ini yaitu media pembelajaran yang yang didesain seperti kartu domino pada umumnya, namun isi dalam kartu didesain sesuai dengan materi pembelajaran pendidikan pancasila yang sedang diajarkan. Media pembelajaran kartu domino ini akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran daripada hanya menggunakan metode ceramah terutama pada siswa yang memiliki intelegensi yang rendah karena banyaknya materi yang harus dipahami di sekolah. Hal itu berdasarkan penelitian terdahulu bahwa belajar dengan media kartu domino menghasilkan pembelajaran yang menarik sehingga timbul minat belajar dan materi yang diajarkan lebih mudah untuk dimengerti oleh siswa. Pada media kartu domino ini berisi pertanyaan dan gambar-gambar yang mengharuskan mereka berpikir secara kritis untuk menemukan jawaban yang sudah tersedia pada kartu (Aisah dkk, 2023).

Media kartu domino diadopsi dari permainan kartu domino pada umumnya. Perbedaannya yaitu terdapat soal-soal beserta jawaban yang ada didalam kartu domino. Kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran, pada bagian atas terdapat jawaban sedangkan bagian bawah terdapat soal yang harus dihubungkan didalam kartu domino tersebut. Permainan kartu domino melatih siswa untuk menganalisis kartu-kartu tersebut agar siswa

dapat memainkannya dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan dikeluarkan (Lubis, 2023:21).

Menurut Hestuaji dkk (dalam Lubis, 2023:21) permainan kartu domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika. Manfaat penggunaan media pembelajaran kartu domino perlu diketahui bahwa permainan kartu domino bukan hanya sekedar permainan yang mencari kesenangan dan hiburan saja tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Manfaat kartu domino didalam belajar memiliki dampak yang sangat baik di dalam proses pembelajaran seperti; meningkatkan keaktifan siswa, menarik minat belajar siswa dan lain sebagainya (Lubis : 2023).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana penggunaan media domino terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi tentang karakteristik wilayah di kelas V SDN 3 Tanjungsukur. Sehingga peneliti mengembangkan penelitian dengan judul “ **Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar**”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemis dan Mc. Tanggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melakukan beberapa langkah mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen lembar penilaian modul ajar, instrumen lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan instrumen lembar soal. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Tanjungsukur yang berjumlah 16 orang siswa.

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada pra siklus sebelum diterapkan media pembelajaran kartu domino memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus-Siswa Kelas V SDN 3 Tanjungsukur

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Pra-Siklus
1.	KKM	70
2.	Nilai Rata-rata	65,33
3.	Nilai Tertinggi	75
4.	Nilai Terendah	40
5.	Presentase Ketuntasan Belajar	60%

Berdasarkan data hasil penelitian pra-siklus diperoleh KKM 70, nilai rata-rata 65,33, nilai tertinggi 75, nilai terendah 40, dan presentase ketuntasan belajar 60% dengan data siswa yang tuntas 9 orang dan tidak tuntas 6 orang.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Pra-Siklus
1.	KKM	70
2.	Nilai Rata-rata	73,33
3.	Nilai Tertinggi	85
4.	Nilai Terendah	20
5.	Presentase Ketuntasan Belajar	87%

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I. Diperoleh KKM 70, nilai rata-rata 73,33, nilai tertinggi 85, nilai terendah 20, dan presentase ketuntasan belajar 87% dengan data siswa yang tuntas 13 orang dan tidak tuntas 2 orang, dikarenakan presentase ketuntasan belajar masih di bawah 90% maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke II.

Hasil penelitian siklus II memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Deskripsi Data	Hasil Belajar Pra-Siklus
1.	KKM	70
2.	Nilai Rata-rata	91,25
3.	Nilai Tertinggi	100
4.	Nilai Terendah	45
5.	Presentase Ketuntasan Belajar	93%

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II diperoleh KKM 70, nilai rata-rata 91,25, nilai tertinggi 100, nilai terendah 45, dan presentase ketuntasan belajar 93% dengan data siswa yang tuntas 14 orang dan tidak tuntas sebanyak 1 orang, dikarenakan presentase ketuntasan belajar sudah di atas 90% maka penelitian dapat diberhentikan pada siklus ke II.

D. Pembahasan

Berikut ini merupakan hasil penelitian siklus I dan siklus II dengan penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 3 Tanjungsukur, didapat beberapa temuan tindakan sebagai berikut.

1. Perencanaan Pembelajaran PPKn Materi Karakteristik Wilayah Indonesia Menggunakan Media Kartu Domino

Menurut Gentry dalam Tarumasely (2022:10) menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu proses yang merumuskan dan menemukan tujuan pembelajaran, strategi, teknik, dan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu menurut Sanjaya dalam Tarumasely (2022) perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Perencanaan pembelajaran PPKn pada setiap siklusnya dibuat dengan memperhatikan kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya, hal ini bertujuan agar kelemahan yang terdapat pada siklus sebelumnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Dalam perencanaan siklus I peneliti bersama guru menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki salah satunya yaitu dalam pembuatan soal evaluasi hasil belajar masih terdapat kesalahan yaitu petunjuk pengerjaan soal yang harus diperbaiki, penulisan dalam perencanaan, serta kalimat perintah pada soal evaluasi namun hal tersebut bisa diperbaiki pada siklus II. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus I dan II mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai siklus I dan II.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Skor Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP

No	Siklus	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Siklus I Pertemuan I	3,7	92,5%	Baik
2.	Siklus I Pertemuan II	3,77	94,25%	Baik
3.	Siklus II Pertemuan I	3,9	97,5%	Baik
4.	Siklus II Pertemuan II	4	100%	Sangat Baik

Tabel ini menyajikan data mengenai perkembangan kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diukur melalui dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data yang ditampilkan meliputi skor rata-rata, persentase, serta kategori penilaian. Pada siklus I pertemuan I, skor rata-rata mendapatkan 3,7 dengan persentase sebesar 92,5% yang dikategorikan dalam tingkat “Baik”. Kemudian pada siklus I pertemuan II, terjadi peningkatan rata-rata skor mendapatkan 3,77 dengan persentase sebesar 94,25% yang juga masuk dalam kategori “Baik”. Peningkatan terus berlanjut pada siklus II pertemuan I, dimana skor rata-rata mendapatkan nilai 3,9 dengan persentase 97,5% masih dalam kategori “Baik”. Puncaknya terjadi pada siklus II pertemuan II, dengan skor rata-rata mencapai 4 dengan persentase sebesar 100% yang berada dalam kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun RPP dari waktu ke waktu, yang tercermin dari peningkatan skor rata-rata pada setiap pertemuan dalam kedua siklus.

2. Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Materi Karakteristik Wilayah Indonesia Menggunakan Media Kartu Domino

Menurut Rusman dalam Rosmayati (2021:43) pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah terdapat beberapa kegiatan yang meliputi: Kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti dan Kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran PPKn materi karakteristik wilayah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga proses pembelajaran di kelas dapat meningkat dan memperoleh hasil yang maksimal. Kendala awal yang terjadi pada siklus I peserta didik masih belum memahami langkah-langkah dalam permainan kemudian terdapat kekurangan dalam media domino pada ukuran huruf yang terlalu kecil dalam sebuah soal sehingga peserta didik merasa kesulitan untuk membaca soal yang terdapat pada media kartu domino, akan tetapi peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mengalami peningkatan yang signifikan. Maka dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai siklus I dan II.

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Skor Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran

No	Siklus	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Siklus I Pertemuan I	3,45	86,25%	Baik
2.	Siklus I Pertemuan II	3,52	88%	Baik

3.	Siklus II Pertemuan I	3,93	98,25%	Baik
4.	Siklus II Pertemuan II	4	100%	Sangat Baik

Tabel 4.16 menyajikan rekapitulasi skor kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan dalam siklus I dan siklus II. Data yang ditampilkan mencakup skor rata-rata, persentase serta keterangan kategori hasil observasi. Pada siklus I pertemuan I, skor rata-rata mendapatkan sebesar 3,45 dengan persentase 86,25% dan termasuk kategori “Baik”. Kemudian, pada pertemuan II dalam siklus yang sama, terjadi sedikit peningkatan skor rata-rata 3,52 dengan persentase sebesar 88% yang masih berada dalam kategori “Baik”.

Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II. Pada pertemuan I, skor rata-rata 3,93 dengan persentase 98,25% dan termasuk dalam kategori “Baik”. Peningkatan ini berlanjut pada pertemuan II skor rata-rata 4 dengan persentase 100%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Peningkatan skor dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya perkembangan positif dalam kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya seperti, perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan berdasarkan refleksi hasil siklus I sehingga membuat skor mengalami peningkatan, selain itu adanya adanya umpan balik dari observer dalam peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, data pada tabel ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan guru secara signifikan, baik dari skor maupun kategori penilaian.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Karakteristik Wilayah Indonesia Menggunakan Media Kartu Domino

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas V SDN 3 Tanjungsukur pada pembelajaran PPKn materi “Karakteristik Wilayah Indonesia” sebelum dilakukan tindakan masih rendah. Namun setelah pelaksanaan tindakan kelas menerapkan media pembelajaran kartu domino, nilai kemampuan hasil belajar siswa pada setiap siklus meningkat. Dibawah ini dapat dilihat dari rekapitulasi nilai siswa pada setiap siklus.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Skor Peningkatan Hasil Belajar Siswa

N o.	Siklus	Rata-rata	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jml Siswa	Persentase	Jml Siswa	Persentase
1.	Pra Siklus	65,33	9	60%	6	40%
2.	Siklus I	73,33	13	87%	2	13%
3.	Siklus II	91,25	14	93%	1	7%

Berdasarkan data pada tabel 4.17 yang berjudul “Rekapitulasi Skor Peningkatan Hasil Belajar Siswa”, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan serta rata-rata nilai yang diperoleh dalam setiap siklus. Pada pra siklus mendapatkan nilai rata-rata 65,33 , jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar terdiri dari 9 orang siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 60% dan 6 orang siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 40%.

Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,33, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah sebanyak 13 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 87%. Sementara itu, terdapat 2 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah cukup memahami materi yang diajarkan, meskipun masih ada beberapa yang belum tuntas.

Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 orang atau sebesar 93% dari total siswa. Sementara itu, jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan hanya tinggal 1 orang atau sebesar 7%. Rata-rata nilai siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 91,25. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berjalan lebih efektif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh perbaikan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, atau peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Upaya perbaikan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk mencapai hasil yang maksimal.

Penelitian Sudianta dkk (2025) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media Kado (Kartu domino) dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan pada hasil penelitian siklus I diperoleh KKTP 70, nilai rata-rata 70,17, nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, daya serap 70,17% dan persentase ketuntasan belajar 58,62%, dengan data siswa yang tuntas 17 orang dan tidak tuntas 13 orang, dikarenakan persentase ketuntasan belajar masih dibawah 80% maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke II. Hasil penelitian siklus II nilai rata-rata 81,83, nilai

tertinggi 95, nilai terendah 60, daya serap 81,83% dan presentase ketuntasan belajar 86,21%, dengan data siswa yang tuntas 26 orang tuntas dan tidak tuntas 4 orang dan penelitian dihentikan. Simpulan dalam penelitian ini adalah media Kado Ragam dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Temuan serupa pada penelitian Setiyarini dkk (2023) yang menjelaskan bahwa pada penelitian ini menunjukkan penggunaan Domino Keberagaman dalam PPKn sesuai kebutuhan dan minat siswa, mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran dengan kartu domino dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggaris bawahi potensi metode pengajaran inovatif untuk sejalan dengan preferensi siswa dan meningkatkan lingkungan pembelajaran yang efektif.

E. Simpulan

Dari hasil pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di SDN 3 Tanjungsukur Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino di kelas V SDN 3 Tanjungsukur dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari mulai perencanaan modul ajar siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7 dengan persentase 92,5% dan termasuk kategori baik, kemudian pada siklus I pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata sebesar 3,77 dengan persentase 94,25% dan termasuk kategori baik. Penilaian perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 dengan memperoleh nilai rata-rata 3,9 dengan persentase sebesar 97,5% dan pada siklus II pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 100% hal ini juga tidak lepas dari masukan observer untuk memperbaiki kesalahan serta kekurangan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran sehingga perencanaan pembelajaran semakin meningkat pada setiap siklusnya.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino di kelas V SD 3 Tanjungsukur dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran setiap siklus mengalami peningkatan, mulai dari siklus I pertemuan 1 dengan perolehan nilai rata-rata 3,45 dengan persentase 86,25% dan termasuk pada kategori baik dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata 3,52 dengan persentase 88% dan termasuk pada kategori baik. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 3,93 dengan persentase 98,25% dan pada siklus II pertemuan 2 dengan rata-rata 4 dengan persentase 100%. Melihat peningkatan yang terjadi

pada siklus I dan II tentu pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Tanjungsukur pada mata pelajaran PPKn pokok bahasan “ Karakteristik Wilayah Indonesia” dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino juga mengalami peningkatan yang signifikan hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 65,33 dengan perhitungan 9 orang siswa tuntas dengan persentase 60% dan 6 orang belum tuntas dengan persentase 40%. Kemudian rata-rata pada siklus I sebesar 73,33 dengan perhitungan 13 orang siswa tuntas dengan persentase 87 % dan 2 orang siswa belum tuntas dengan persentase 13% dan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,25 dengan perhitungan 15 orang siswa tuntas dengan persentase 93% dan 1 orang siswa belum tuntas dengan persentase 7%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Aisah, Ma'rifatul. (2023). Pengaruh Media Domino Card Terhadap Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8 (2).
- Ardana, A.G.T.A dkk. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Berhitung Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Metro Timur. Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro.
- Ardani, Maryami B dkk. (2023). *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN*. Cahya Ghani Recovery. Diambil dari books.google.co.id.
- Arrosyad, Iqbal., M. dkk. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 2(1), 222-228.
- Azizah, Anisatul dkk. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*. Diakses pada tanggal 14 Maret 2025.
- Jayanti, dkk. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning*. Bening Media Publishing. Diambil dari books.google.co.id
- Lubis, Palma L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (Domika) Pada Materi Sistem Koloid Kelas XI Mipa Sman 1 Muaro Jambi. *Universitas Jambi*.

- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Universitas Islam Negeri Aluddin Makassar*. Diakses pada tanggal 13 April 2025.
- Melinda, Tika dkk. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran PPKN Kelas V di SDN Klakahkasihan 01 Kecamatan Gembong Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2021. *Jurnal Tunas Pendidikan*. 7 (1). Diakses pada tanggal 11 April 2025.
- Misbah, dkk. (2024). *Landasan Pendidikan*. Guepedia The First On-Publisher in Indonesia. Diambil dari books.google.co.id.
- Nurfadhillah, Septy dkk. (2021). Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher). Diambil dari books.google.co.id.
- Rosmayati, Siti dkk. (2021). Pengelolaan Pembelajaran dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar Paud. Guepedia. Diambil dari books.google.co.id.
- Saroh, Mai E dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Domino *Card* Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 GRESIK. *Nursa: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*. 4(3). Diakses pada tanggal 29 Juni 2025.
- Setiawat, dkk. (2024). Pentingnya Pembelajaran PKN di SD untuk Menumbuhkan Kesadaran Berdemokrasi Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (3), 1-10.
- Setiyarini, Dyah dkk (2023). Media Pembelajaran Permainan Domino Keberagaman : Praktik Baik Pembelajaran Berdiferensiasi PPKn. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. Diakses pada tanggal 1 September 2025.
- Shefira, Adis dkk. (2024). Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 1 (3), 1-10. Diakses pada tanggal 6 Maret 2025.
- Shintya, Ega dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*. 1 (1). Diakses pada tanggal 3 Maret 2025.
- Siregar, dkk. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKN di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (3), 1-10.
- Suciani, Erni G M dkk. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Melalui Metode Permainan Siswa Kelas IV SDK Uwemea. *Jurnal Kreatif Tadukalo Online*. 3 (3). Diakses pada tanggal 14 April 2025.
- Sudianta, Nyoman dkk. (2025). Penerapan Media Kado Ragam (Kartu Domino Keberagaman) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 3

- RENON. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 10 (2). Diakses pada tanggal 26 Juni 2025.
- Supiadi dkk. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal On Education*. 5 (3), 9494-9505.
- Switri, Endang dkk. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Tata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Permainan Domino*. Qiara Media. Diambil dari books.google.co.id.
- Tahir, Muhammad I dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Ekonomi. *Vocational & Mechanical Community Service Journal*. 1(2). Diakses pada tanggal 3 Maret 2025.
- Tarumasely, Yowelna. (2022). *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Academia Publication. Diambil dari books.google.co.id.
- Ulfah, Almira dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. IAIN Madura Press. Diambil dari books.google.co.id.
- Umami, Afriza. (2021). *Konsep Dasar Biotatistik*. Pelita Medika. Diakses pada tanggal 14 April 2025. Diambil dari books.google.co.id.
- Wahid, Abdul dkk. (2023). *Buku Ajar Konsep PKn SD*. Samudra Biru. Diambil dari books.google.co.id.
- Wahid, Abdul dkk. (2024). *Buku Ajar Pembelajaran PKn SD*. Samudra Biru. Diambil dari books.google.co.id.
- Wulandari, Rizka T dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Modifikasi pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. *Journal On Teacher Education*. 4 (2).
- Zakiyah, Linda. (2021). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Diakses pada tanggal 6 Maret 2025.