

## Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kosakata

Nurul Dea Maresti<sup>1</sup>, Dita Primashanti Koesmadi<sup>2</sup>, Uci Ulfa Nur'afifah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>2</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jln. Ir Soekarno, Jawa Timur.

Korespondensi: <sup>1</sup>[nuruldeamaresti@gmail.com](mailto:nuruldeamaresti@gmail.com), <sup>2</sup>[dita.prima23@gmail.com](mailto:dita.prima23@gmail.com),

<sup>3</sup>[uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id](mailto:uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id)

Diterima	23	May	2024
Disetujui	26	Juny	2024
Dipublish	26	Juny	2024

### Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of elementary school students. The aim of this research is to determine the effect of domino card learning media on learning outcomes in Indonesian vocabulary material. This research method is a quantitative method through pre-experimental research with the One-Group-Pretest-Posttest Design type. The population in the study was all class V students with a total of 22 people. The technique used in sampling is Purposive Sampling. The research results show that the application of domino card learning media has a positive impact on improving Indonesian language learning outcomes, especially in vocabulary material, as shown by the increase in students' average score from 45.91 to 69.09. This is reinforced by the results of the t-test which uses the Paired Sample t-test of  $0.000 > 0.05$  so that in this case  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This research provides an explanation of the effectiveness of domino card learning media in helping to improve student learning outcomes in Indonesian language learning, especially vocabulary material.

*Keywords: Influence, Domino Cards, ender inequality, Learning Outcomes*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kosakata. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif melalui penelitian pre-eksperimental dengan jenis One-Group-Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas V dengan jumlah 22 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah Purposive Sampling. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media pembelajaran kartu domino mempunyai dampak untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia terutama pada materi kosakata yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa yang semula 45,91 menjadi 69,09. Hal ini diperkuat dengan hasil t-test yang menggunakan uji Paired Sample t-test sebesar  $0.000 > 0.05$  sehingga dalam hal ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penelitian ini memberikan sebuah pemaparan dari penggunaan sebuah media pembelajaran kartu domino dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi kosakata.

*Kata kunci: Pengaruh, Kartu Domino, Hasil Belajar*



## **Pendahuluan**

Indonesia sebagai negara yang memiliki beragam suku bangsa, tentu memiliki kosakata yang lebih bervariasi. Hal ini diperkuat oleh Soedjito & Saryono (2020) yang menyebutkan kosakata sebagai kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bangsa. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan bahasa yang digunakan dalam keseharian berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Kekayaan bahasa ini juga didukung dengan kekayaan kosakata yang ada dalam Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Menurut Muhamad Ali (2020), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi

keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.” Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian dan budaya sekolah serta merupakan penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra. (dalam egah dkk, 2022)

Menurut Kurniawan dkk (2020) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah membimbing peserta didik agar mampu menggunakan Bahasa untuk belajar, mengekspresikan ide dengan lancar dan jelas serta berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (belajar menggunakan bahasa, belajar tentang bahasa dan belajar melalui bahasa).

Bahasa Indonesia memiliki ratusan ribu kosakata, namun masih sedikit dari kosakata ini yang sering digunakan dalam berbahasa. Menurut Neneng (2020), kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Sejalan dengan pendapat Soedjito dan Saryono mengenai pengertian kosakata, Nurgiyantoro mengemukakan bahwa kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang berfungsi membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Jamjam (2022) Kosakata merupakan bagian dari bahasa yang dipakai alat komunikasi oleh manusia yang terdiri atas kumpulan fonem yang memiliki makna. kosakata merupakan kumpulan yang terdapat dalam bahasa. Selain itu, kosakata juga dapat diartikan semua kata yang dipakai dalam bahasa yang memiliki makna atau arti.

Kosakata harus dikuasai oleh siswa agar dapat memahami informasi yang didapatkan baik lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan. Dengan demikian, kosakata



adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Sunariati, dkk., 2019). Selain itu, penguasaan kosakata yang baik juga berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif dan ideal jika tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dapat secara efektif menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang baik. Selain itu, pendidik juga harus mampu mempelajari dan menerapkan metode dan model pengajaran yang efektif dan inovatif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan selama proses pembelajaran. Ditinjau dari hasil belajar peserta didik dapat membantu peserta didik dalam menyusun strategi serta media pembelajaran yang dipergunakan yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima serta menguasai pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi di antara dua pihak dalam hal ini yaitu dari guru terhadap siswa. Media berfungsi untuk mempermudah proses penyampaian informasi. Selain itu, media pembelajaran dapat berupa benda hidup ataupun benda tak hidup (Ulfah Nur Afifah 2021). Menurut Sopriyah (2019) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Rohani (2019) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Adapun manfaat menggunakan media menurut Isran dkk (2018) mengemukakan bahwa

pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran kartu domino. Kartu domino (dalam padila, 2023) merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran kartu domino adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi mereka setelah mendengarkan pandangan dan pemikiran siswa lain dalam kelompok.

Dalam kegiatan belajar mengajar kartu domino yang digunakan tidak sama dengan kartu domino yang sering digunakan untuk bermain judi, melainkan kartu domino yang telah dimodifikasi dengan mengisi soal-soal bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. (dalam dedy dkk, 2020). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan



menggunakan media pembelajaran kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah/informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah. Adapun kelebihan menggunakan media kartu domino menurut Nurhamidin (2018) yaitu menarik, menyenangkan, memiliki unsur kompetitif sehingga peserta didik akan melakukan yang terbaik dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Salafiyah Tanon, hasil belajar siswa diperoleh dari tugas harian masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa masih kurang memahami definisi kosakata baru. Hal tersebut dikarenakan minimnya kosakata yang dimiliki siswa.

Selain minimnya kosakata yang dimiliki, faktor pendukung lainnya yaitu ketelitian siswa dalam menjawab soal. Soal-soal terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia banyak yang menjebak. Hal ini diharapkan dapat memicu ketelitian siswa dalam membaca serta menjawab soal tersebut. Adapun factor lainnya yaitu sumber/bahan ajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Dimana pembelajaran masih terfokuskan hanya pada satu sumber yaitu buku pelajaran yang terkesan membosankan. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang rendah ditunjukkan dengan nilai ulangan hariannya. Rata-rata nilai ulangannya yaitu sebesar 79. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk menerapkan penggunaan bantuan bahan ajar tambahan, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia tidak terkesan monoton.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Atikah Mumpuni (2020) menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar terutama

pada materi yang berkaitan dengan kosa-kata khususnya materi sinonim-anonim Sekolah Dasar. Hasil yang diperolehnya taraf signifikan sebesar  $0,034 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan rata-rata terhadap kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media kartu domino untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran terbilang efektif apalagi digunakan di sekolah dasar. Melalui media memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kosakata Kelas V di MI Salafiyah Tanon"

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif melalui penelitian pre-eksperimental dengan jenis One-Group-Pretest-Posttest Design. Dimana pada jenis desain ini hanya diberlakukan pada satu kelas yang terdiri dari pretest (sebelum diberinya perlakuan) dan posttest (sesudah perlakuan) guna membandingkan kedua hasilnya. Penelitian ini dilakukan di MI Salafiyah Tanon yang beralamatkan Rt. 003, Rw. 003, Dsn. Tanon, Ds. Sidorejo, Kec. Kendal, Kab. Ngawi

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

##### **1. Uji Validitas**

Pengujian pertama yang perlu dilakukan yaitu



uji validitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas menjadi suatu bahan bukti/standart untuk mengetahui ketepatan data (M. Makbul, 2021). Dalam pengujian validitas peneliti ini menggunakan uji Pearson Product Moment. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji validitas soal yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka soal tersebut valid.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka soal tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Darma, (2021) konsep reliabilitas adalah pengukuran yang bersifat tetapan terpercaya. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan melalui pernyataan atau pernyataan. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai Cronbach's Alpha  $>$  tingkat signifikan. Maka instrumen dikatakan reliabel
- b. Jika nilai Cronbach's Alpha  $<$  tingkat signifikan. Maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Pengujian reliabilitas terdapat beberapa kriteria untuk memilah-milahnya

**Tabel 1. Kriteria Reliabilitas**

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Instrumen reabilitas digunakan untuk mengambil data hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis reabilitas *Cronbach's Alpha* data bisa dilihat pada analisis berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics		Keterangan
Cronbach's Alpha	N of Items	Reliable
0,971	24	

Berdasarkan data yang didapat bahwa uji reabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,971 > 0,05$ .

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat digunakan untuk mengukur bermutu/ tidaknya suatu item soal. Soal tes dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah dengan kata lain tingkat kesukaran soal tersebut cukup/ sedang. Indeks kesukaran memiliki nilai diantara 0,00 sampai 1,0. Semakin kecil indeks kesukaran suatu soal maka semakin sulit soal tersebut, begitupun sebaliknya.

**Tabel 3. Kriteria Uji Tingkat Kesukaran**

Rentang	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Berdasarkan hasil analisis pada uji tingkat kesukaran sebanyak 24 soal semua masuk dalam klasifikasi mudah dengan rentan nilai 0,71-1,00

## 4. Uji Daya Beda Soal

Kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Berikut kriteria yang digunakan pada uji daya beda soal :

**Tabel 4. Kriteria Daya Beda**

Besarnya	Kategori	Daya
----------	----------	------



Nilai D	Pembeda
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali
Negative	Seluruhnya tidak baik, sebaiknya dibuang

Berdasarkan data hasil analisis yang diperoleh pada uji tingkat daya beda soal didapatkan 2 klasifikasi pada setiap soal yaitu klasifikasi baik pada nomor 2,3,4,5,7,8,9, dan 15. Sedangkan soal dengan klasifikasi baik sekali terdapat pada nomor 1,6,10,13,14,16,17,18,19,20,21,22,23, dan 24. Setelah dilakukannya uji coba instrument kepada kakak tingkatnya (kelas 6) didapatkanlah soal sebanyak 24 butir yang siap diberikan kepada kelas V untuk dilakukan penelitian. Selanjutnya soal-soal yang sudah dikerjakan diolah untuk melakukan uji persyaratan hasil belajar.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam artian mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan *shapiro wilk* test dengan ketentuan jika nilai. Pengambilan keputusan jika nilai  $\text{sig} > 0.05$  maka nilai residual berdistribusi normal sedangkan jika nilai  $\text{sig} < 0.05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Uji yang peneliti gunakan yaitu uji statistik *Shapiro Wilk* dengan kriteria nilai  $\text{sig} > 0.05$ . Berikut hasil analisis yang didapatkan :

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality	
Kode	Shapiro-Wilk

		Statistic	df	Sig.
Nilai	1	0,929	22	0,117
	2	0,939	22	0,187

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikannya sebesar  $0.117 > 0.05$ . Sehingga dapat kesimpulan bahwa variabel tersebut berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama. Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah:

Apabila kemungkinan nilai  $\text{sig.} > 0,05$  maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogen begitupun sebaliknya.

Uji yang peneliti gunakan yaitu uji statistik *Lavene* dengan kriteria nilai  $\text{sig} > 0.05$ . Berikut hasil analisis yang didapatkan:

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,906	1	42	0,347

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa nilai signifikannya sebesar  $0.347 > 0.05$ . Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa variabel tersebut homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019), *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Uji t-test menggunakan Paired Sample test. Tujuan dilakukan uji t-test untuk mengetahui



apakah terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posstest yang mengindikasikan adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa terkhusus pada pelajaran bahasa Indonesia. Deskripsi hasil uji t-test dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 7. Hasil Uji T-test**

Pair 1	Pretest	Posttest
Mean	-	-23.182
Std Deviation	9.455	
Std Error Mean	2.016	
Lower	-27.374	
Upper	-18.990	
T		-11.500
Df	21	
Sig.(2-tailed)	.000	

Dasar pengambilan keputusan Uji *Paired Sample t-test* yaitu jika nilai sig > 0.05 maka Ho diterima atau Ha ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan). Sebaliknya, jika nilai sig < 0.05 maka Ho ditolak atau Ha diterima (perbedaan kinerja yang signifikan). Berdasarkan tabel uji *Paired Sample t-test* didapatkan nilai sig.(2-tailed) adalah 0.000 atau kurang dari 0.05, sehingga dalam hal ini Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kosakata pada kelas V di MI Salafiyah Tanon

Strategi yang digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini adalah melalui pembagian soal terkait materi kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V. Kegiatan dilaksanakan lima kali mulai tanggal 1 Mei hingga 6 Mei 2024. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa Indonesia yang dimiliki oleh murid sebelum menggunakan media kartu domino. Pretest menggunakan pemberian soal kosakata.

Pada kegiatan ini peserta didik diberikan soal yang berjumlah 24 butir yang sudah melalui tahap uji coba instrumen. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diberikan terkhusus materi kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini didapatkan hasil nilai siswa sebagai berikut :

**Tabel 8. Nilai Pretest Siswa**

Nama	Nilai
QAFR	50
EWV	40
DKA	40
HAL	50
MRAP	60
FNA	45
TA	50
JSNA	65
DAS	50
AI	40
MRNM	55
MTA	40
HNA	45
YIN	40
FDSA	35
FFA	50
DR	60
DMS	40
KJP	40
RDP	40
MIF	45
BR	30

Didapatkan nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi 65, dan rata-rata 45



## 2. Tahap Pemberian Perlakuan (Treatment)

Pada kegiatan ini pembelajaran berlangsung dan pemaparan materi yang disampaikan oleh peneliti berbantuan media pembelajaran kartu domino.

**Gambar 1. Tahap Pemberian Perlakuan (Treatment)**



Sumber: (Dokumentasi Peneliti)

## 3. Tahap Akhir (Posttest)

Pada kegiatan ini, siswa diberikan kembali soal yang sama dengan soal pada saat *pretest*. Tujuannya untuk melihat kemampuan serta pemahaman siswa setelah diberikannya perlakuan terkait ada atau tidak adanya peningkatan. Pada kegiatan ini didapatkan hasil akhir nilai siswa setelah diberinya perlakuan media pembelajaran kartu domino

**Tabel 9. Nilai Posttest Siswa**

Nama	Posttest
QAFR	70
EWV	50
DKA	60
HAL	60
MRAP	70
FNA	60
TA	70
JSNA	95
DAS	90
AI	50
MRNM	85
MTA	60
HNA	70

YIN	60
FDSA	65
FFA	70
DR	80
DMS	60
KJP	75
RDP	70
MIF	80
BR	70

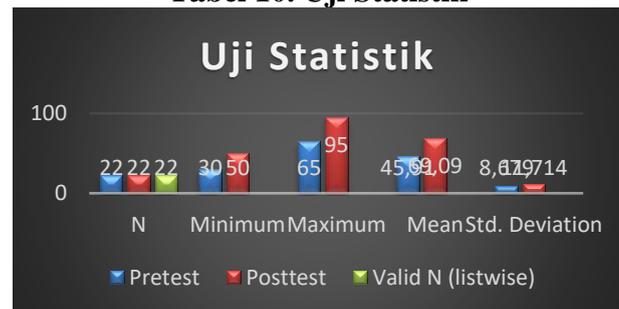
Berdasarkan analisis yang dilakukan didapatkan nilai siswa terendah sebesar 50, nilai tertinggi 95, dan rata-rata 69.

Dari hasil serangkaian kegiatan mulai dari tes awal hingga akhir didapatkan hasil dengan menggunakan uji statistik. Hasil analisisnya sebagai berikut:

### 1. Uji Statistik

Data ini berupa nilai test aktivitas media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah Tanon-Kendal. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 22 siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes awal dan akhir dengan materi yang disampaikan yang menggunakan metode *one group pretest-posttest*. Tes yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Berikut hasil analisis yang didapatkan:

**Tabel 10. Uji Statistik**



Sumber: SPSS 24

Dari hasil uji statistik deskriptif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil pretest berdasarkan nilai dengan jumlah 22 siswa diperoleh hasil dengan rincian nilai tertinggi



(Max) 65, nilai terendah (Min) 30, rata-rata (Mean) 45, dan standard deviasi 8,679. Sedangkan data hasil posttest diperoleh hasil dengan rincian nilai tertinggi (Max) 95, nilai terendah (Min) 50, rata-rata (Mean) 69, dan standard deviasi 11,714.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu domino. Penelitian ini dilaksanakan di MI Salafiyah Tanon kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata tahun ajaran 2023/2024. Dalam hal ini, perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas tersebut.

Sebelum perlakuan diberikan kepada siswa, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan soal *Pretest*. Pemberian *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil data *pretest* pada kelas kontrol sekaligus kelas eksperimen tersebut memperoleh total nilai =1010, nilai max=65, min=30, rata-rata=45 dan standar deviasi=8,67. Berdasarkan perolehan data pada tes awal tersebut dapat disimpulkan tergolong rendah terhadap materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah mendapat data *pretest*, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas. Pada uji ini didapatkan hasil  $0,117 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* pada uji normalitas lebih besar dibandingkan nilai signifikan sehingga data peneliti dapat dikatakan normal. Lalu setelah itu dilakukan uji homogenitas. Pada uji ini didapatkan hasil  $0,347 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* pada uji homogenitas lebih besar dibandingkan nilai signifikan sehingga data peneliti dapat dikatakan homogen.

Selanjutnya adalah memberikan perlakuan dengan penggunaan media kartu domino dalam penyampaian materi pembelajaran. Kemudian, diberikannya tes akhir (*posttest*). Hasil data

*posttest* yang diperoleh yaitu total nilai =1520, nilai max=95, nilai min=50, rata-rata=69, dan standar deviasi=11,71. Berdasarkan hasil *posttest* tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan meningkat dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurhamidin (2018) yang menyatakan bahwa permainan kartu domino menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Permainan kartu domino membantu anak dalam mengasah otaknya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya yaitu soal-soal yang terdapat pada kartu tersebut.

Setelah mengetahui hasil nilai dari data *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Emi Mai Saroh, Nafah, Muhammad Thamrin Hidayat dan Afib Ruliansyah (2023) yang menyatakan bahwa kartu domino dianggap berpengaruh untuk membangun siswa menjadi aktif dalam pembelajaran yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa terhadap materi yang diberikan. Peningkatan ini terjadi secara signifikan yang ditinjau berdasarkan hasil ketuntasan rata-rata. Hasil yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,71 dan *posttest* sebesar 70,65.

Langkah selanjutnya adalah langkah ketiga setelah diketahui hasil nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pengujian hipotesis yang berbunyi “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino yang signifikan terhadap hasil belajar murid kelas V MI Salafiyah Tanon”. Hasil perhitungan *Paired Sample T-test* memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan nilai pada uji *Paired Sample T-test* lebih kecil dibandingkan nilai signifikan sehingga hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan



sesudah penggunaan media kartu domino, karena dengan menerapkan media kartu domino lebih menyenangkan, siswa lebih aktif terlibat, dan tidak membosankan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Penelitian yang dilakukan Agtha Tobing (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang positif karena mampu memberikan motivasi dan meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini menyatakan bahwa hasil-hasil penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian ini bahwa media kartu domino mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu domino disebabkan karena dalam proses pembelajarannya menyenangkan dan membuat siswa lebih semangat. Selain itu, pada saat peneliti melakukan penelitian ini tentu tidak semua hal berjalan dengan lancar dan baik. Ada beberapa kendala dan kesulitan pada saat melakukan penelitian ini salah satunya adalah durasi waktu. Menurut suri irawati (2019) dalam skripsinya mengatakan bahwa saat menerapkan media pembelajaran kartu domino, siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengerjakan soal test, dan permasalahan dalam penerapan media kartu domino yaitu kesulitan siswa dalam menyusun, dan menyelesaikan permainan dengan baik dan benar disebabkan karena siswa mengalami permasalahan dalam penyelesaian soal.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kosakata kelas V di MI Salafiyah Tanon. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu domino dengan nilai rata-rata 45,91 meningkat menjadi 69,09.

Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata terhadap hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Selain peningkatan pada nilai rata-rata, hal ini juga dapat dibuktikan melalui uji t-test yang menggunakan Uji *Paired Sample t-test* dimana hasilnya sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia terkhusus materi kosakata pada kelas V di MI Salafiyah Taon.

### **Daftar Pustaka**

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Bahasa Arab*, 5(2).
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Budi Darma. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2). In *Guepedia*.
- Eliana, N. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Emi, M. S. Nafiah. Muhammad, T. H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO CARD PENGALAMANKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II UPT SDN 203 GRESIK. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 4(3)
- Irawati, S. (2019). Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa



- Pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- Jamjam. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA SISWA. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). PROBLEMATIKA DAN STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1)
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*, XIII(1).
- Makbul, M., Parhani, AA. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Jurnal Diskursus Islam*, 9(2)
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1).
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual siswa pada mata pelajaran sejarah. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4)
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*, 2(1)
- Saryono, D., & Soedjito. (2020). SERI TERAMPIL MENULIS BAHASA INDONESIA KOSAKATA. In *Bumi Aksara*
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). HUBUNGAN ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DAN STRUKTUR KALIMAT DENGAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2).

