

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI GARDU TAHUN AJARAN 2025/2026

Firda Tresna Damayanti 1*, Wendi Nilpa Apriana 2, Nurlaila 3.

^{1, 2, 3} Universitas Mandiri, Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 25-01-2026

Disetujui 30-01-2026

Diterbitkan 31-01-2026

Penulis Korespondensi*:

Firda Tresna Damayanti
Universitas Mandiri, Indonesia
Ftresna20@gmail.com



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berhitung peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran kartu domino terhadap peningkatan kemampuan berhitung mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas III. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gardu Mukti Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan desain PTK yang dikembangkan oleh Mc Taggart. Subjek penelitian ini terdiri atas 13 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada dua macam, yaitu observasi aktivitas guru dan tes kinerja (performance) peserta didik. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dalam proses pelaksanaan penerapan media pembelajaran kartu domino sedangkan tes digunakan mengumpulkan data kemampuan berhitung peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis mixed methods, karena dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun data kualitatif dihasilkan dari observasi sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil tes yang diberikan. Hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran kartu domino pada siklus I sebesar 75%, siklus II meningkat sebesar 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas sebesar 70,0 pada siklus I, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 80,6. Persentase KKTP pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebesar 46% pada siklus I, kemudian meningkat peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada siklus II sebesar 100%. Jadi dari siklus I ke siklus II kemampuan berhitung meningkat 69%. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung mata pelajaran Matematika pada peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti.

KATA KUNCI

Media Pembelajaran Kartu Domino; Kemampuan Berhitung

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah dan universitas, tetapi juga dalam lingkungan nonformal dan informal, seperti keluarga dan masyarakat. Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 57 Tahun 2021 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan

belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat dan negara.

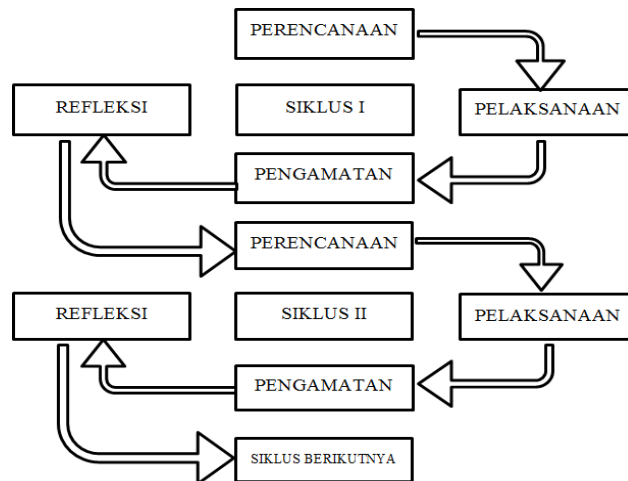
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Gardu Mukti kemampuan berhitung pada peserta didik kelas III masih jauh dari kondisi ideal tersebut. Di temukan bahwa beberapa penyebab rendahnya kemampuan berhitung peserta didik disebabkan oleh kesulitan dalam memahami dan menguasai konsep dasar matematika, kurangnya pemahaman tentang operasi dasar, dan kesulitan dalam mengingat fakta matematika seperti tabel perkalian. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi di kelas. Akibatnya, peserta didik bisa lebih mudah bosan, pasif, dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan, selain itu, peserta didik juga dapat mengalami kesulitan memahami materi, menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kreatif serta mengurangi motivasi untuk belajar. Belum dimaksimalkan peran media pembelajaran di kelas III SD Negeri Gardu Mukti. Akibatnya proses belajar mengajar menjadi tidak menarik, materi pelajaran sulit dipahami oleh peserta didik, dan pembelajaran terasa monoton. Hal ini juga dapat menurunkan semangat belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran kurang interaktif dan kreatif.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis berniat untuk melakukan perbaikan pembelajaran dan mencari solusi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan menyenangkan, seperti kartu domino. Media kartu domino tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas belajar mereka melalui permainan yang melibatkan proses berpikir dan berhitung secara langsung. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar berhitung secara tidak langsung dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

Penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, berinteraksi, dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman konkret. Selain itu, kegiatan bermain sambil belajar dengan media kartu domino dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Gardu Mukti."

METODE PENELITIAN

Bagian Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gardu Mukti yang terletak di Kp. Gardu, Desa Bendungan, Kecamatan Pagaden Barat, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 41252. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 13 peserta didik yang terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan terjemahan dari Classroom Action Research (CAR) menurut Mu'alimin (2014:6) menjelaskan dalam bukunya bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Tindakan yang secara sengaja dimunculkan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan model bersiklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikembangkan Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan signifikan. Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan.



Gambar 1. Siklus PTK

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni lembar observasi guru dan instrumen tes kemampuan berhitung peserta didik

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis mixed methods, karena dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun data kualitatif yaitu seperti data yang dihasilkan dari observasi. Sedangkan data kuantitatif seperti data yang didapat dari hasil tes yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III di SDN Gardu Mukti, Kp. Gardu, Desa Bendungan, Kecamatan Pagaden Barat, Kabupaten Subang. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana pada masing-masing siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection).

A. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik kelas III SDN Gardu Mukti

Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung ke dalam lembar pengamatan yang telah disediakan. Data yang dikumpulkan berupa data kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan keberhasilan dalam menerapkan media pembelajaran kartu domino. Keberhasilan proses data mengenai proses perubahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan selama guru menerapkan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa jumlah skor hasil observasi terhadap kegiatan guru pada siklus I mendapatkan skor 69 dari skor maksimal 92. Dari hasil observasi aktivitas guru siklus I tergolong baik yaitu mendapatkan persentase sebesar 75%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan observer pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu domino sudah menunjukkan titik berhasil, hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti terkait materi perkalian mengalami peningkatan. Namun, peningkatan tersebut masih belum menunjukkan kesesuaian terhadap indikator kerja yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I, pendidik masih melakukan beberapa tindakan yang menjadikan kurangnya peningkatan kemampuan berhitung peserta didik ini masih belum maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan selama guru menerapkan media pembelajaran kartu domino, menunjukkan bahwa jumlah skor total hasil observasi terhadap kegiatan aktivitas guru pada siklus II mendapatkan skor 92 dari skor maksimal sebesar 92. Dari hasil observasi aktivitas guru siklus II tergolong sangat baik yaitu mendapatkan 100%. Adanya peningkatan yang ditunjukkan pada aktivitas guru dalam siklus I dan II.

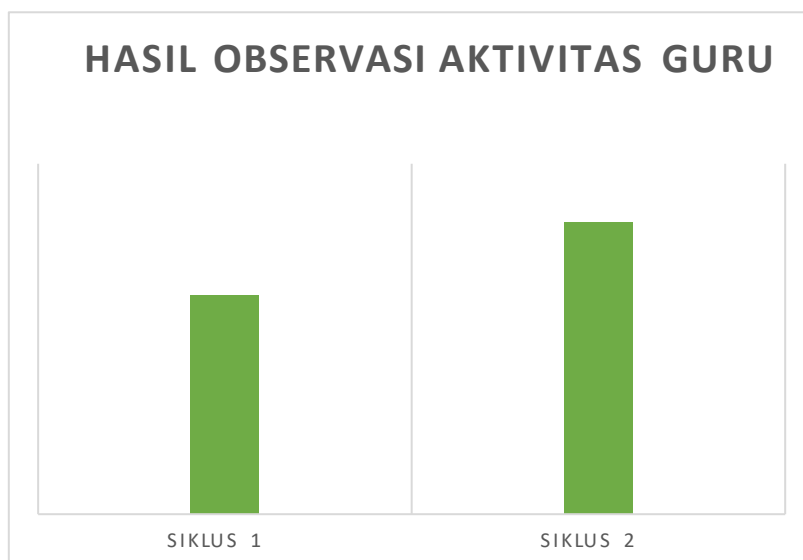


Diagram 1.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru

B. Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Diterapkannya Media Pembelajaran Kartu Domino di Kelas II SDN Gardu Mukti

Hasil tes kemampuan berhitung peserta didik kelas III pada siklus I setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino mengalami peningkatan, tes diberikan pada akhir pertemuan. dapat diketahui bahwa dari 13 peserta didik yang mendapatkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 6 peserta didik dengan persentase ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran matematika yaitu 46%. Oleh karena itu, kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus II, dengan harapan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, serta dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Tindakan siklus II ini pun dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Hasil tes kemampuan berhitung peserta didik kelas III pada siklus II setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino mengalami peningkatan, tes diberikan pada akhir pertemuan. dapat diketahui bahwa dari 13 peserta didik, yang mendapatkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 13 peserta didik dengan persentase ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran matematika yaitu 100%.

Hasil evaluasi terhadap kemampuan berhitung pada siklus II tersebut sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Sesuai pendapat Menurut Prasetya, 2016:2 Kartu domino dapat menjadi media yang efektif untuk melatih kemampuan berhitung dan pemahaman konsep matematika. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada kemampuan berhitung dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino sudah mencapai ketuntasan belajar yang sudah ditentukan. Hasil penelitian yang dicapai pada pada siklus II telah memperoleh hasil yang diharapkan. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan penelitian tindakan kelas ini sudah berhasil dengan baik dan tidak perlu mengadakan pengulangan lagi pada siklus selanjutnya. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase kemampuan berhitung peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti dapat dilihat pada diagram berikut.

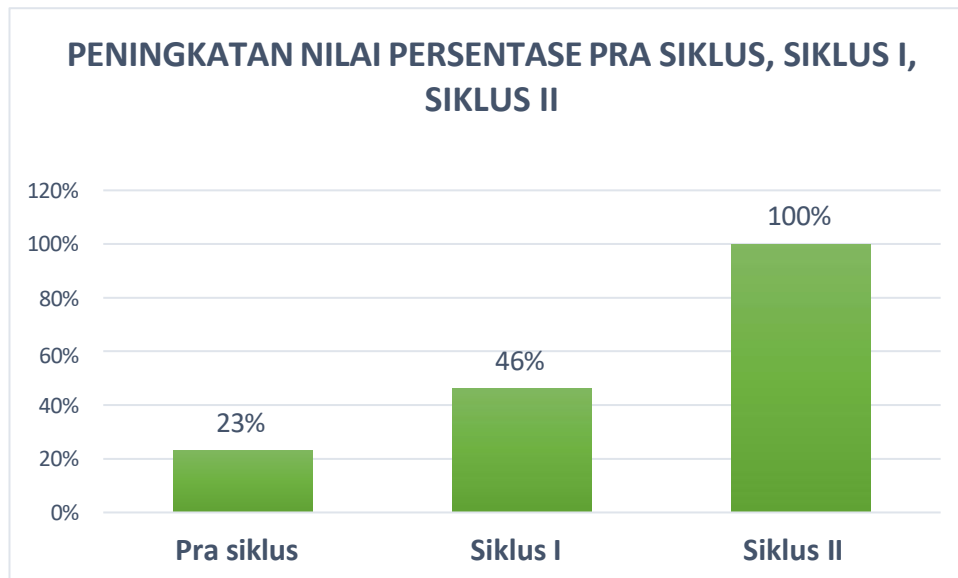


Diagram 1.2 Peningkatan Persentase Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

2. Pembahasan

A. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Domino terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik kelas III SDN Gardu Mukti

Berdasarkan data dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan perolehan skor 69 dengan persentase 75% kategori baik dan pada siklus II dengan perolehan skor 92 dengan persentase 100% kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena guru sudah melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I.

Pada siklus II, peneliti melakukan upaya yang sesuai dengan refleksi pada siklus I, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal serta indikator tercapai melakukan berbagai perbaikan yang masih belum atau kurang maksimal pada siklus I.

Pada siklus II, peneliti melakukan upaya yang sesuai dengan refleksi pada siklus I, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal serta indikator tercapai.

Adapun perbandingan hasil yang diperoleh selama penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I ke Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	75%	100%

Dari tabel 2.1 di atas dapat diketahui bahwa observasi aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 75% dan pada siklus II dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa observasi aktivitas guru dalam menerapkan langkah-langkah media pembelajaran sudah berhasil dengan kategori sangat baik.

B. Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Diterapkannya Media Pembelajaran Kartu Domino di Kelas II SDN Gardu Mukti

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terhadap peningkatan dalam kemampuan berhitung mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti. Hal tersebut diperkuat dengan pembuktian dalam menggunakan lembar tes kemampuan berhitung. Hasil yang peneliti dapatkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran kartu domino, peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti. Dari 13 peserta didik hanya 3 peserta didik yang terampil berhitung. Hal itu berarti persentasenya hanya mencapai 23% dengan nilai rata-rata 67. Rata-rata nilai peserta didik masih tergolong rendah dan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Aktivitas belajar pun masih didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah diterapkan pembelajaran

menggunakan media kartu domino pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif dalam mencocokkan kartu perkalian, serta mampu menyebutkan hasil perkalian dengan lebih cepat. Rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus, dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM juga bertambah.

Selanjutnya, pada siklus II, penggunaan media kartu domino semakin efektif. Peserta didik sudah terbiasa dengan alur permainan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih lancar dan interaktif. Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas yang signifikan, dan hampir seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Antusias peserta didik juga meningkat, ditunjukkan dengan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, keberanian menjawab pertanyaan, serta kerjasama dalam menyelesaikan soal.

Hasil belajar yang diperoleh pada saat penilaian tes kemampuan berhitung untuk nilai rata-rata kelas sudah meningkat. Nilai rata-rata kelas yaitu 70,0 dan persentase ketuntasannya mencapai 46%. Setelah dilakukan siklus I dan diterapkannya media pembelajaran kartu domino, kemampuan berhitung menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 80,6 dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 100%.

Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas III SDN Gardu Mukti. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari tahap awal pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan yang ditunjukkan pada aspek penelitian di atas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek Yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi Aktivitas Guru	75%	100%	25%
2	Persentase Ketuntasan Kemampuan Berhitung	46%	100%	54%

Tabel 2.2 telah menyimpulkan peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dengan menunjukkan nilai akhir sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Adapun persentase ketuntasan kemampuan berhitung sebesar 100% dengan kategori sangat baik

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran kartu domino di SD Negeri Gardu Mukti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Melalui permainan kartu domino, peserta didik lebih aktif, semangat, dan fokus dalam belajar. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga kemampuan berhitung peserta didik mengalami peningkatan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pembimbing yang menyusun kegiatan pembelajaran, memberikan arahan, serta memfasilitasi peserta didik saat bermain dan menyelesaikan soal. Dengan bimbingan guru dan kegiatan yang menarik, peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep berhitung. Langkah-langkah media kartu domino yang diterapkan meliputi: (1) guru menyampaikan materi mengenai perkalian, (2) guru menjelaskan media pembelajaran kartu domino, (3) guru menyiapkan kartu domino yang sudah berisi soal dan jawaban, (4) guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, (5) masing-masing kelompok mendapatkan kartu domino yang sudah disiapkan oleh guru, (6) guru membagikan kartu domino sejumlah 30 kartu pada setiap kelompok, (7) guru mengarahkan kepada setiap kelompok untuk memulai permainan, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, (5) masing-masing kelompok mendapatkan kartu domino yang sudah disiapkan oleh guru, (6) guru membagikan kartu

domino sejumlah 30 kartu pada setiap kelompok, (7) guru mengarahkan kepada setiap kelompok untuk memulai permainan, Setelah dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yaitu aktivitas guru mencapai 100%. Dengan demikian, penerapan aktivitas guru yang awalnya hanya 75% dapat ditingkatkan menjadi 100% melalui perencanaan pembelajaran yang matang, pelaksanaan yang konsisten, serta evaluasi dan refleksi yang berkelanjutan. harus berisi penegasan masalah yang telah dianalisis pada bagian hasil dan pembahasan. Tuliskan kesimpulan dengan ringkas, padat dan jelas. Kesimpulan tidak disarankan ditulis menjadi beberapa bagian atau point-point.

Hasil peningkatan kemampuan berhitung mata pelajaran matematika yang dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II. Adapun untuk peningkatan kemampuan berhitung peserta didik pada siklus I nilai rata-rata 70,0 atau persentase kemampuan berhitung peserta didik mencapai 46% dalam kategori baik dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 6 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata 80,6 atau persentase 100% dengan kategori sangat baik jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 13 orang

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran Modern. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
- Nanda. (2019). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Nurrita, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- Rahayu, S. R., Supriyanto, D. H., & Susanto, S. (2022). Pengaruh Teknik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas Iv Sdn Jogorogo 1 Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi. *Jurnal Holistika* <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.41-48>
- Repository UIR. (2021). Pedoman Penelitian Tindakan Kelas. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Sinaga. (2024). BUKU AJAR PENELITIAN TINDAKAN KELAS. Jakarta: UPI Press
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it_edu/article/view/38272