

MODIFIKASI KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Endang Puji Lestari¹⁾ *, Paridjo²⁾, Ati Prihatiningsih³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Matematika, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Matematika, SMK Negeri 3 Kota Tegal, Jl. Gajah Mada No.72 D, Pekauman, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52113 Indonesia.

E-mail: endangpujilestari65@gmail.com, Telp: +6285727840009

Abstrak

Minat belajar ialah salah satu faktor supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar tujuan pembelajaran tercapai diperlukan kontribusi yang tinggi baik dari pihak guru maupun peserta didik. Guru berperan untuk mencari inovasi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pembelajaran yang menyenangkan maka akan tumbuh minat belajar yang tinggi dalam diri peserta didik. Inovasi pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat berupa pembuatan ataupun memodifikasi media pembelajaran. Adapun media yang menarik dan menyenangkan dapat berupa media yang relevan atau berhubungan dengan kehidupan nyata para peserta didik. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan inovasi pembelajaran dengan memodifikasi kartu domino sebagai bentuk media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mata pelajaran matematika materi fungsi komposisi. Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode penelitian adalah deskripsi kualitatif dengan pendekatan kerangka STAR. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi selama proses pembelajaran dan angket sebagai bukti hasil refleksi. Adapun hasil dari pelaksanaan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat. Hal ini dibuktikan dengan tingkat antusias peserta didik semakin baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Serta tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh peserta didik.

Kata kunci: Kartu Domino, Media pembelajaran, Minat belajar

MODIFICATION OF DOMINO CARDS AS A MATHEMATICS LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING

Abstract

Interest in learning is one of the factors so that learning objectives can be achieved. In order for learning objectives to be achieved, a high contribution is needed from both the teacher and the students. Teachers play a role in finding learning innovations that are interesting and fun for students. With fun learning, there will be a high interest in learning in students. The fun learning innovation can be in the form of making or modifying learning media. Interesting and fun learning media can be media that is relevant or related to the real life of students. Therefore, researchers want to innovate learning by modifying domino cards as a form of learning media that can be applied in mathematics subjects composition function material. The purpose of conducting this research is to determine the effectiveness of learning media in increasing students' interest in learning. The research method is a qualitative description with the STAR framework approach. The instrument used is an observation sheet during the learning process and questionnaires as evidence of reflection results. The results of the implementation showed that students' interest in learning increased. This is evidenced by the level of enthusiasm of students getting better compared to the previous meeting. And learning objectives can be achieved by all students.

Keywords: *Dominoes Card, Learning media, Interest in Learning*

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar yang diraih oleh peserta didik tergantung pada minat belajar yang ia tanam. Apabila peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi tentu akan mendorong hasil belajar yang maksimal. Sebaliknya jika mereka tidak memiliki minat belajar maka hasilnya pun tidak akan memuaskan. Akan tetapi seringkali peserta didik merasa bosan karena model dan metode pembelajaran yang diberikan tidak variatif. Guru hanya mengandalkan sarana papan tulis, buku, dan lembar soal sebagai media pendukung pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan peserta didik tidak menarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Padahal sejatinya guru dituntut agar dapat menggunakan lebih dari satu metode dan bervariasi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Martha Rusmana & Mila Kurniawarsih, 2020).

Melihat pentingnya minat belajar tersebut maka perlu sekali seorang guru memperhatikan dan membantu meningkatkan serta menstabilkan minat belajar peserta didiknya. Karena naik turunnya minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari luar seperti lingkungan, guru, ataupun fasilitas belajar, sedangkan faktor dari dalam seperti malas dan kelemahan kognitif. Sebagai seorang guru perlu sekali melakukan refleksi setelah mengajar. Hal ini berguna untuk melihat kekurangan yang telah dilakukan selama mengajar. Sebab tidak semua kegagalan peserta didik berasal dari kelemahan mereka, namun juga dari kurangnya peran guru yang belum maksimal dalam proses belajar pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, untuk mempertahankan atau meningkatkan minat belajar peserta didik maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai bentuk upaya agar peserta didik semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga selesai. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswanya (Febrianti et al., 2021). Sebab dengan adanya media lain selain buku pegangan dapat menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat membuat peserta didik senang dan tidak mudah jenuh. Sehingga adanya media pembelajaran ketika penyampaian materi di kelas maka dapat menambah minat belajar siswa dalam belajar (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan berbagai informasi mengenai materi yang diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar berupa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa guna meningkatkan proses pembelajaran. (Putri et al., 2022). Pada salah satu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajar. Adanya media tersebut membuat pembelajar dapat lebih mudah memahami tujuan dan maksud dari materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan pembelajar untuk mengembangkan rasa ingin tahu mereka dan memperoleh pengetahuan yang lebih konkret sesuai dengan kondisi saat pelajaran berlangsung. (Moto, 2019). Media yang digunakan pun tidaklah terbatas, guru dapat memanfaatkan teknologi, video, bahkan bahan-bahan lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penunjang proses pembelajaran di kelas. Guru juga dapat memodifikasi suatu barang ataupun permainan sebagai media belajar.

Pada refleksi pembelajaran di pertemuan sebelumnya terlihat bahwa pembelajaran belum berlangsung secara efektif. Masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian peserta didik lebih memilih bermain dengan *gadget* milik masing-masing dibandingkan harus berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Tentu hal ini berkaitan dengan menurunnya minat belajar oleh peserta didik. Sebab ketika proses menjelaskan materi antusias peserta didik sangat tinggi. Diawal pembelajaran mereka

memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan dengan baik, bahkan beberapa peserta didik aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Akan tetapi saat diskusi berlangsung terlihat banyak peserta didik yang tidak turut berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada LKPD. Beberapa dari mereka hanya mengandalkan temannya yang dianggap mahir dalam mata pelajaran matematika dan dianggap pintar.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan suatu media pembelajaran agar proses diskusi berlangsung dengan aktif dan dapat menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik. Dengan begitu pembelajaran dapat berjalan secara efektif serta tujuan pembelajaran mampu tercapai oleh seluruh peserta didik. Memodifikasi permainan adalah salah satu solusi yang dapat menanggapi turunnya minat belajar pada peserta didik. Adanya proses belajar yang dipadukan dengan suatu permainan tentu akan menjadikan suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Adanya perpaduan permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran pastinya akan menarik perhatian peserta didik. Adapun permainan yang dimodifikasi pada pembelajaran kali ini adalah permainan domino. Kartu domino dimodifikasi dengan mengganti bulatan bilangan dengan soal beserta jawaban yang berisikan materi fungsi komposisi. Sehingga peserta didik diajak untuk mengerjakan atau mencari pasangan jawaban dari setiap soal yang terdapat pada kartu domino. Inovasi pembelajaran dengan cara memodifikasi kartu domino menjadi sebuah media pembelajaran, maka guru dapat menyampaikan informasi lebih maksimal (Antika et al., 2023). Oleh sebab itu, dalam *Best Practice* ini penulis melakukan inovasi pembelajaran dengan memodifikasi kartu domino sebagai media pembelajaran matematika khususnya ketika diterapkan untuk materi fungsi komposisi. Diharapkan dengan adanya inovasi pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMK Negeri 3 Kota Tegal kelas XI TP 1. Sedangkan untuk waktu pelaksanaan *Best Practice* yaitu pada semester genap dimulai dari bulan Mei sampai dengan bulan Agustus tahun 2024.

Target/Subjek *best practices*

Subjek *Best Practice* ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kota Tegal tahun ajaran 2024/2025, khususnya kelas XI TP 1 sebanyak 34 siswa.

Prosedur

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Adapun tahapan inovasi pembelajaran tersebut adalah menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran beserta mempersiapkan perangkat pembelajarannya. Perangkat pembelajaran yang diperlukan pada *best practice* kali ini adalah *power point*, lembar asesmen baik asesmen diagnostik dan asesmen formatif, serta media pembelajaran berupa modifikasi kartu domino. Kemudian pada tahap pelaksanaan media pembelajaran disajikan dalam proses pembelajaran khususnya pada saat diskusi. Media pembelajaran kartu domino dibagikan bersamaan dengan LKPD sebagai bahan untuk memperoleh nilai formatif kognitif peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan empat kartu domino dan telah disipakan pola pada lembar LKPD sebagai tempat menempelkan hasil kartu yang nantinya akan mereka susun. Sesuai dengan media yang digunakan yaitu berupa permainan maka pembelajaran berlangsung menggunakan model *Game Based Learning*. Permainan tersebut dilakukan secara berkelompok dengan kemampuan yang heterogen yang

disesuaikan dengan tingkat kemampuan awal peserta didik, dimana berarti dalam satu kelompok terdiri dua level kemampuan awal. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal terkait materi fungsi komposisi terkhususnya yaitu mencari salah satu fungsi yang belum diketahui. Kemudian pada tahap akhir dilakukan refleksi dan evaluasi sebagai pengukur keberhasilan pelaksanaan rencana pembelajaran. Selain observasi, hasil refleksi dan evaluasi juga dijadikan sebagai bahan perolehan data untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengukur peningkatan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dipakai dalam *best practices* ialah data deskripsi kualitatif dengan analisis kerangka STAR. Data diambil dari hasil pengamatan dan penelitian pada siswa kelas XI TP 1 di SMK Negeri 3 Kota Tegal. Instrumen data berupa lembar observasi serta angket refleksi. Refleksi yang diberikan berisi beberapa pertanyaan terbuka terkait proses pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung serta angket. Pelaksanaan observasi dilakukan agar dapat memperoleh informasi terkait peningkatan atau kestabilan minat peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan teknik pengisian angket bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih detail terkait perasaan masing-masing peserta didik dengan adanya inovasi pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran modifikasi kartu domino.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *best practice* dilakukan pada hari Kamis, 8 Agustus 2024 di SMK Negeri 3 Kota Tegal. Objek *best practice* kali ini adalah peserta didik kelas XI TP 1 yang berjumlah 34 anak. Seperti kegiatan pembelajaran pada biasanya, pembelajaran diawali dengan salam, mengecek kehadiran peserta didik, apersepsi, pertanyaan pemantik, dan hal yang tidak kalah penting adalah tes diagnostik. Tes diagnostik berisi dua soal terkait mensubstitusikan nilai x pada suatu fungsi serta menjabarkan rumus fungsi. Hasil dari pengadaaan tes diagnostik tersebut adalah untuk pemetaan kemampuan awal peserta didik dalam berkelompok secara heterogen. Kemampuan awal peserta didik akan dibagi menjadi dua tingkatan level yaitu level 1 (rendah) dan level 2 (tinggi). Pada kegiatan inti peserta didik diajak untuk mencermati dan memperhatikan penjelasan yang diberikan. Setelah itu peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok heterogen dengan anggota setiap kelompok 4-5 peserta didik. Pada tahap ini juga adalah inti penggunaan media pembelajaran modifikasi kartu domino. Sebelumnya guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok untuk melampirkan hasil jawaban yang telah mereka kerjakan. Guru memberikan petunjuk pengerjaan melalui permainan modifikasi kartu domino. Adapun bentuk modifikasi kartu domino tersebut adalah isi dalam kartu yang diubah menjadi soal serta jawaban yang harus dicari pasangannya. Soal yang diberikan terdapat dua tingkatan level yaitu tinggi dan rendah, dimana hal tersebut disesuaikan dengan kemampuan awal peserta didik. Guru menyajikan empat kartu domino yang harus dikerjakan oleh peserta didik agar setiap kartu bertemu dengan pasangannya. Setelah semua bahan disukusi dibagikan, maka guru mempersilahkan peserta didik untuk bergotong-royong menyelesaikan asemen yang diberikan. Guru mendampingi dan membimbing peserta didik selama proses diskusi.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan peserta didik terlihat antusias dan memperhatikan materi yang disampaikan dengan baik. Mereka juga sigap untuk menulis agar memiliki catatan di buku tulisnya masing-masing. Bukti lainnya adalah mereka

bersemangat untuk berdiskusi kelompok dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada media pembelajaran kartu domino. Selama pembelajaran guru jarang terlihat peserta didik yang bermain *gadget* atau mengobrol dengan temannya seperti pada pertemuan sebelumnya. Tentu hal ini merupakan suatu perubahan yang baik oleh peserta didik di kelas XI TP 1. Para peserta didik terlihat sibuk untuk mencari jawaban dan memasang kartu domino. Selain itu banyak peserta didik yang aktif untuk bertanya dan meminta bantuan guru untuk mengecek kebenaran hasil jawabannya. Adanya media pembelajaran modifikasi kartu domino dapat menjadikan peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Bentuk antusias dan ketertarikan peserta didik dapat dibuktikan melalui gambar berikut.



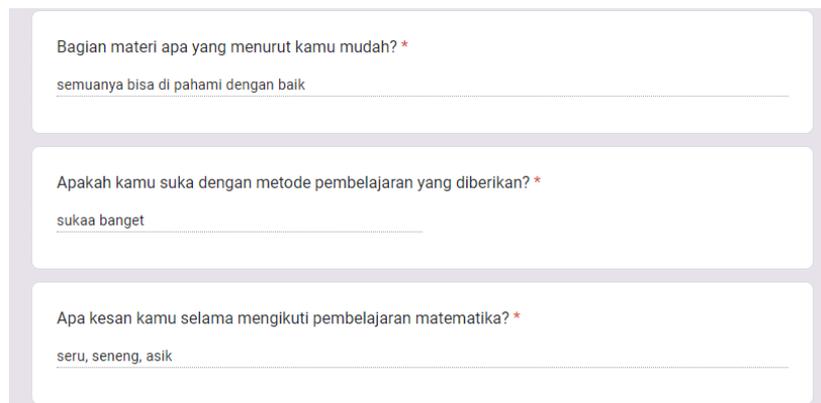
Gambar 1. Peserta Didik Berdiskusi Kelompok



Gambar 2. Peserta Didik Menyusun Kartu Dominio

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa peserta didik berhasil menyelesaikan soal materi fungsi komposisi yang diberikan dengan penuh usaha dan antusias yang tinggi. Mereka tidak terlihat bosan bahkan jenuh selama proses pembelajaran. Justru peserta didik merasa senang dan ingin lembar jawabannya segera terisi. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang lancar dalam mengerjakan setiap tahap penyelesaiannya namun mereka tidak berputus asa untuk terus mencoba memperbaikinya. Sebelum pembelajaran diakhiri, dilakukan review hasil diskusi sekaligus mencocokkan jawaban peserta didik dengan kunci jawabannya. Hasilnya menunjukkan bahwa semua kelompok memiliki jawaban yang benar, meskipun ada satu kelompok yang benar jawabannya tetapi langkah penyelesaiannya tidak lengkap. Pada saat itu terlihat para peserta didik senang dan gembira dengan hasil usahanya. Setelah kegiatan inti selesai maka dilanjutkan refleksi dan evaluasi bersama peserta didik. Guru memberikan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran yang telah berlangsung. Adapun jawaban dari peserta didik adalah mampu menerima dan memahami materi dengan cukup baik serta merasa metode pembelajaran yang diberikan menyenangkan. Selain secara lisan,

refleksi juga dilakukan secara tertulis melalui angket. Gambar berikut menunjukkan jawaban salah satu peserta didik dalam menjawab pertanyaan refleksi.



The image shows a survey form with three questions and handwritten answers. The questions are: 1. 'Bagian materi apa yang menurut kamu mudah? *' with the answer 'semuanya bisa di pahami dengan baik'. 2. 'Apakah kamu suka dengan metode pembelajaran yang diberikan? *' with the answer 'sukaa banget'. 3. 'Apa kesan kamu selama mengikuti pembelajaran matematika? *' with the answer 'seru, seneng, asik'.

Gambar 3. Hasil Refleksi Pembelajaran Peserta Didik Melalui Angket

Hasil pelaksanaan *best practice* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran terkhususnya melalui modifikasi kartu domino dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dimana Indikator-indikator minat belajar telah terpenuhi seperti yang dipaparkan pada penjelasan diatas. Minat diperoleh dari perasaan senang dalam diri peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, memperhatikan, dan ketertarikannya terhadap pembelajaran (Oktafyani et al., 2022). Pernyataan tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil observasi dimana hasil menunjukkan peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun bukti lain yaitu dengan melihat hasil refleksi peserta didik pada angket yang telah disediakan. Peningkatan minat belajar peserta didik juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Pada pertemuan sebelumnya hanya 60% peserta didik yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi setelah dilakukan inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran kartu domino terdapat 90% peserta didik yang mampu mencapai tujuan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Inovasi pembelajaran diperlukan agar suasana pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan menyenangkan. Suasana belajar akan mempengaruhi suasana hati para siswa pula sehingga mereka dapat menjadi lebih tertarik serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Inovasi pembelajaran tidak harus menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi dapat memadukan dari beberapa ide menjadi suatu kreatifitas yang masih jarang digunakan pada lingkungan sekitar. Seperti halnya memodifikasi suatu permainan domino. Berdasarkan hasil *best practice* menunjukkan

bahwa penggunaan modifikasi kartu domino sebagai media pembelajaran mampu mempengaruhi minat belajar khususnya yaitu lebih meningkat. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan adanya tingkat antusias yang lebih baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, serta hasil refleksi pembelajaran yang menunjukkan peserta didik merasa senang selama pembelajaran berlangsung. Selain itu keberhasilan *best practice* ini ditunjukkan pula dengan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik pada pertemuan kala itu adalah 90%. Peningkatan tersebut cukup signifikan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dimana pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran berupa permainan yaitu hasil belajarnya hanya mencapai 60% saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, I. K. M., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2023). Media Kartu Domino Modifikasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i1.50936>
- Febrianti, A. P., Sesanti, R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 588–597. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Martha Rusmana, I., & Mila Kurniawarsih. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Lebesgue*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Angka Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67–75. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1908>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–372.