

## Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung

**Tri Murti Ambar Wulan**

MIN 2 Bandar Lampung  
trimurti664@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini berangkat dari permasalahan bahwa minat dan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN 2 Bandar Lampung kelas 5 sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa menganggap mata pelajaran ini sulit karena bersifat hafalan, dan siswa kurang memperhatikannya, karena selama ini metode pembelajaran masih konvensional dimana guru masih dominan dan siswa dikondisikan untuk menghafal mata pelajaran. Padahal mata pelajaran Al-Qur'an Hadits membutuhkan metode pembelajaran atau media yang kreatif dan bervariasi yang dapat memacu motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti menawarkan media pembelajaran yang berbeda, dimana harapannya media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan kartu modifikasi Domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2020-2021 sehingga mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), berlangsung 2 siklus, setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data adalah metode dokumentasi, metode observasi, metode angket dan metode tes. Metode analisis data penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan kartu domino modifikasi mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian tindakan yang menunjukkan adanya peningkatan pada setiap tindakan. Pada tindakan sebelum siklus ada 45% atau 9 anak yang tuntas, setelah tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 74,35% atau 15 anak. Peningkatan ini belum mencapai yang diharapkan 80% dari jumlah siswa yang harus tuntas. Kemudian dilakukan tindakan siklus II dan hasilnya terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 100% atau 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kartu modifikasi domino yang menekankan pada pemaksimalan otak kiri dan otak kanan terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Dengan demikian, dapat disarankan agar media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menggali informasi siswa dan mendukung keberhasilan belajar siswa.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Alquran Hadits, kartu Domino Modificatio

### 1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran guru sebagai pendidik harus dapat merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain media pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk dapat berpartisipasi aktif, kritis terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pada kenyataannya kondisi di lapangan diketahui bahwa guru mengalami beberapa masalah antara lain media pembelajaran yang terbatas di sekolah sedangkan peserta didik harus mengetahui secara jelas konsep dari pembelajaran yang diajarkan. Menurut teori perkembangan anak Piaget mengatakan siswa kelas V berada pada fase operasional konkrit dimana pemikiran anak diarahkan pada kejadian riil yang diamatinya sehingga terbentuk konsep. Untuk itu dalam pembelajaran Alqur'an Hadits harus dibuat suasana yang menyenangkan agar siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan dibantu media, model ataupun yang menarik bagi siswa.

Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik harus berjalan dengan suasana yang kondusif dan aktif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan materi yang disampaikan akan dapat diserap dan di refleksikan oleh peserta didik. Prayitno dalam (Desty, 2017: 7) mengatakan bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran di sekolah memiliki tujuan utama untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal, khususnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk mencapai hasil yang optimal dalam belajar, kegiatan pembelajaran perlu melibatkansiswa secara aktif. Marjono (dalam Susanto, 2013: 167) mengatakan bahwa hal yang harus diutamakan dalam jenjang sekolah dasar adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami langsung, salah satunya dengan menggunakan

Berdasarkan pada fakta yang terdapat di MIN 2 Bandar Lampung membuktikan bahwa media pembelajaran belum mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku siswa, buku guru dan internet menyebabkan siswa kesulitan untuk mempelajari pembelajaran. Minat baca siswa yang rendah terhadap buku ajar yang ada menyebabkan pengetahuan siswa menjadi kurang khususnya untuk muatan pembelajaran Alquran Hadits yang mengharuskan peserta peserta didik untuk lebih sering membaca. Kurangnya membaca menyebabkan hasil belajar muatan pelajaran Alquran Hadits menjadi rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik kelas V D MIN 2 Bandar Lampung. Yang menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan minimal yang diperoleh pada mata pelajaran Alquran Hadits sebanyak 58% peserta didik masih berada di bawah KKM. Sebanyak 20 dari 36 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 72. Untuk itu maka diperlukan pengembangan dan penerapan media yang menarik bagi guru dan siswa untuk mempelajari materi di dalam lingkungan kelas maupun luar kelas.

Media yang sering dipakai dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan atau media visual. pembelajaran visual sangat berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Namun ketika suatu media visual dipakai tanpa ada variasi dan modifikasi mengakibatkan pembelajaran kurang beragam maka diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik serta lebih melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah kartu domino modifikasi. Media kartu domino modifikasi merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena dapat belajar sambil bermain yang dapat menumbuhkan minat, keaktifan dan kerjasama siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 15) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa.

Untuk itu peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah pengembangan media Kartu Domino Modifikasi dalam pembelajaran Alqur'an Hadits kelas V D di MIN 2 bandar Lampung?
- b. Apakah media Kartu Domino Modifikasi layak untuk digunakan dalam mata pelajaran Alqur'an hadits kelas V D di MIN 2 bandar Lampung?
- c. Apakah media Kartu Domino Modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Alqur'an hadits kelas V D di MIN 2 bandar Lampung?

## 2. Metode Penelitian

Bentuk metode penelitian tindakan dipilih berdasarkan pada pemikiran bahwa guru Madrasah Ibtidaiyah melaksanakan pendidikan dikelas dan mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran namun memiliki keterbatasan kemampuan dan menyelesaikan masalah. Dalam hal ini pada tahap pra

penelitian peneliti mendapatkan keterbatasan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis. Maka dari itulah peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan untuk meningkatkan hasil belajar al-Qur'an Hadis pada siswa kelas V di MIN 2 bandar lampung.

Pengumpulan data dalam PTK seperti pada umumnya suatu penelitian yaitu dengan menggunakan instrumen. Instrumen memegang peranan yang sangat strategis dan penting dalam menentukan kualitas suatu penelitian, karena validitas data yang diperoleh akan sangat menentukan mutu instrumen yang digunakan. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan.

- a. Observasi, Yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati langsung sumber data yang akan dianalisis kemudian diuraikan dalam data tertulis
- b. Dokumentasi, Metode dokumentasi yaitu mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, agenda, dan sebagainya
- c. Tes, metode pengumpulan data untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Tes diberikan dengan tujuan dapat memberikan informasi tentang keberhasilan pembelajaran peserta didik setelah diterapkannya metode diskusi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas
- d. Desain yang digunakan adalah sesuai dengan model Kemmis dan MC Taggart berupa suatu siklus spiral. Dalam siklus ini adalah suatu putaran yang memiliki tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya, sebagaimana berikut pertama perencanaan (*planning*), kedua tindakan (*acting*), ketiga observasi (*observation*), keempat refleksi (*reflection*). (Hartiny : 2010. 22) Desain penelitian berupa gambar siklus penelitian yang alurnya mengikuti dengan Kemmis dan MC Taggart.

Dalam penelitian tindakan ini peneliti telah menentukan indikator keberhasilan penelitian dengan dua kategori ketuntasan belajar, yaitu ketuntasan perorangan dan ketuntasan klasikal. Ketuntasan perorangan yaitu bila peserta didik telah tuntas belajar bila telah mencapai nilai KKM 72 pada mata pelajaran Alqur'an Hadits. Sedangkan ketuntasan Klasikal yaitu bila penelitian ini menunjukkan ketuntasan seluruh siswa yang memiliki nilai  $\geq 72$  diatas 80%

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### a. Tahap Pra siklus

Berdasarkan Nilai hasil Pelaksanaan Pembelajaran pada Pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2021 sebagai sumber data Pra-siklus diketahui bahwa terdapat 9 (45,00 %) peserta didik yang dinyatakan belum tuntas memenuhi kriteria nilai KKM yaitu 72. Sedangkan 11 (54,00 %) peserta didik dinyatakan tuntas. Sedangkan pada indikator ketuntasan klasikal, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 72,60%, ini menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan klasikal masih cukup rendah.

#### b. Tahap Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksnakan pada tanggal 09 November 2021 yang dihadiri 20 Peserta didik. Berdasarkan Nilai hasil Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I diketahui bahwa terdapat 5 (25%) peserta didik yang dinyatakan belum tuntas memenuhi kriteria nilai KKM, hal ini menunjukkan jumlah peserta didik yang semula (Pra-siklus) terdapat 9 peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan sebanyak 4 siswa. Sedangkan nilai siswa yang dinyatakan tuntas pada tahap pra-siklus yang semula berjumlah 11 (54,00%) peserta didik mengalami peningkatan menjadi 15 peserta didik atau 75%. Sedangkan pada kategori ketuntasan klasikal diketahui nilai rata-rata pada siklus I mencapai 74,35% Penelitian ini belum dapat dinyatakan berhasil dikarenakan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80%.

Dalam proses pembelajaran peneliti mengalami beberapa kendala dan permasalahan yang terjadi seperti; Siswa masih banyak yang pasif dan tidak komunikatif, hal ini disebabkan karena penggunaan media yang dipakai dalam proses pembelajaran masih baru pertama kali dimainkan sehingga ada peserta didik yang bingung atau malu dalam mengikuti aktifitas belajar, sehingga masih banyaknya peserta didik yang diam dan tidak dapat mengikuti permainan.

### c. Tahap Siklus II

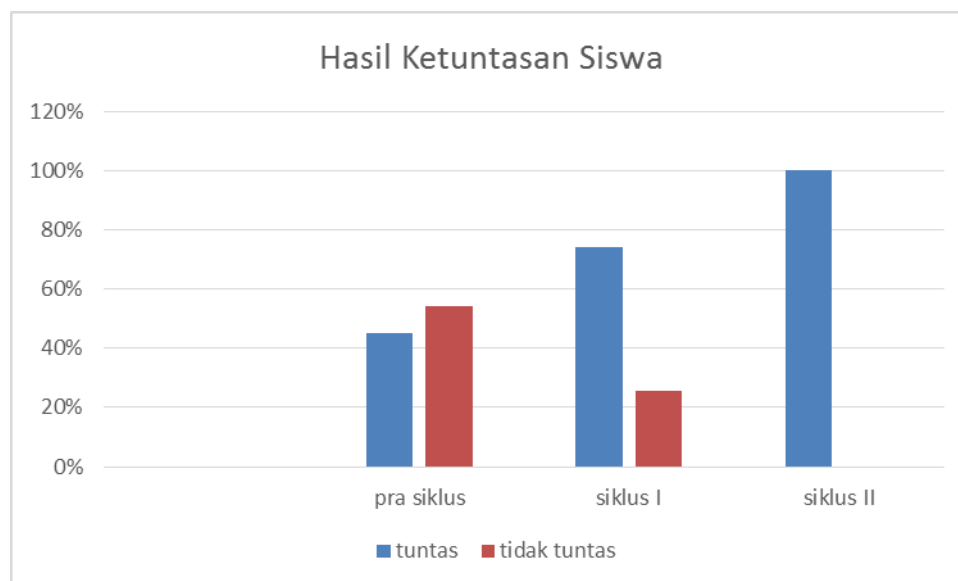
Penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 November 2021 yang dihadiri 20 Peserta didik. Berdasarkan Nilai hasil Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus II diketahui bahwa seluruh peserta didik yang dinyatakan tuntas dan memenuhi kriteria nilai KKM, hal ini menunjukkan jumlah peserta didik yang semula pada tahap siklus I terdapat 5 peserta didik yang belum tuntas pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus sudah dinyatakan tuntas. Dengan demikian dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran Kartu Domino Modifikasi dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran alquran hadits. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik baik kategori penilaian individu maupun klasikal, semuanya mengalami peningkatan dan mencapai hasil sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 82,50% pada nilai rata-rata klasikal dan 100% seluruh peserta didik dinyatakan tuntas.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kendala pada proses pembelajaran pada tahap pra siklus peneliti mengalami beberapa kendala dan permasalahan yang terjadi seperti; tidak adanya interaksi yang maksimal antara guru dan peserta didik disebabkan guru yang masih menggunakan metode tradisional dengan ceramah dan pemberian tugas saja, kelas banyak didominasi oleh keaktifan guru sementara siswa tidak terlalu banyak menyimak. Selain itu tidak adanya media yang digunakan guru dalam mengantarkan materi kepada siswa juga membuat kelas menjadi pasif, hal ini terlihat dari Peserta didik yang aktif hanya sedikit (1-2 siswa) dimana hanya 9 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 11 siswa lainnya tidak tuntas.

Dalam proses pelaksanaan penelitian siklus I dalam kegiatan pembelajaran peneliti mengalami beberapa kendala dan permasalahan yang terjadi seperti; Siswa masih banyak yang pasif dan tidak komunikatif, hal ini disebabkan karena penggunaan media yang dipakai dalam proses pembelajaran masih baru pertama kali dimainkan sehingga ada peserta didik yang bingung atau malu dalam mengikuti aktifitas belajar, sehingga masih banyaknya peserta didik yang diam dan tidak dapat mengikuti permainan, namun setelah diberikan beberapa tes untuk mengukur pemahaman materi peserta didik dengan menggunakan media kartu domino modifikasi didapati peningkatan ketuntasan peserta didik yaitu 15 peserta didik dinyatakan tuntas.

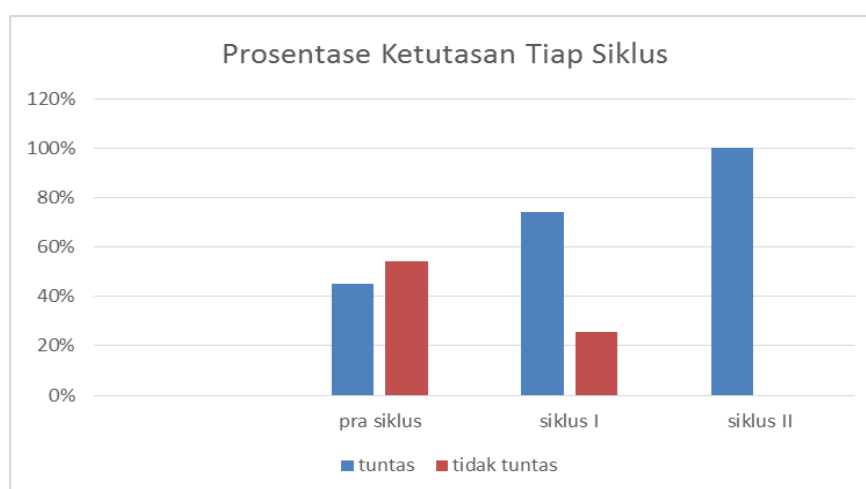
Pada tahapan siklus II peneliti masih menggunakan media yang sama dengan materi yang berbeda untuk mengukur seberapa efektif media kartu domino modifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dan didapati bahwa proses pembelajaran mulai aktif dan suasana kelas menjadi hidup karena adanya Kerjasama antar kelompok yang sudah diatur dengan baik. Sehingga didapati 100 % peserta didik dinyatakan tuntas.

Hasil ketuntasan peserta didik pada tiap-tiap tahapan merupakan hasil dari berbagai rangkaian dan perbaikan dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Hasil ketuntasan siswa pada tiap tahapan dapat dilihat pada table berikut:



Tabel 1. Grafik Hasil Ketuntasan Siswa

Berdasarkan grafik hasil ketuntasan siswa tersebut maka diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar Alqura Hadits dengan menggunakan media kartu domino modifikasi pada pra siklus yaitu hanya sebesar 45%, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan yaitu sebesar 74.35%. Baru pada siklus II meningkat kembali menjadi 100%. Apabila digambarkan dalam bentuk grafik, maka akan nampak sebagai berikut:



Tabel 2. Gambar Prosentase Ketuntasan Tiap Siklus

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Quran Hadits dengan menggunakan media Kartu Domino Modifikasi di kelas V D MIN 2 bandar Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa Selama penerapan media Kartu Domino Modifikasi pada masing-masing siklus mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang belum menggunakan media Kartu Domino Modifikasi

Penerapan dengan media Kartu Domino Modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. dalam pembelajaran Al- Quran Hadits di kelas V D MIN 2 bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021, Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik baik kategori penilaian individu maupun klasikal, semuanya mengalami peningkatan dan mencapai hasil sesuai dengan

indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 82,50 % pada nilai rata-rata klasikal dan 100 % seluruh peserta didik dinyatakan tuntas

### **Bibliografi**

- Asyad, A. (2017). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.hlm. 25
- Depdikbud.1999. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desty Dyah Wardani, "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"(Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2017) hlm.7
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Karwati, E. (2014). Manajemen kelas (Classroom Management) guru profesional yang inspiratif, kreatif, menyenangkan, dan berprestasi.. Bandung: Alfabeta.
- KMA No. 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah (Direktorat KSKK Madrasah, Dirjen Pendis Kementerian Agama RI, 2019) hlm. 91
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rakhma, A. (2010). Penggunaan media kartu permainan domino untuk meningkatkan keterampilan belajar pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Menuran 02 Baki Sukoharjo. Universitas Sebelas Maret.
- Reality. (2008). Kamus terbaru kamus bahasa Indonesia. Surabaya: Reality Publisher.
- Ruseno, R. (2011). Penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas III SDN 2 Kalangan Klaten tahun pelajaran 2010/2011. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Slameto. (2010). Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno, P. (2011). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Persada Media Group.