

PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI MENGENAL SIMBOL DAN MAKNA PANCASILA PADA TEMA CITA-CITAKU DI KELAS IV SDN BABATAN 1/406 SURABAYA

Muhammad Taufiqur Rahman

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, mtr_19@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi yaitu media yang digunakan oleh guru sangatlah terbatas dan guru hanya berceramah dalam menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian meliputi aktivitas guru pada siklus I mencapai persentase 84,3%, sedangkan pada siklus II mencapai persentase 89,0%, aktivitas siswa pada siklus I mencapai persentase 84,2%, sedangkan pada siklus II mencapai persentase 88,1%, hasil belajar pada siklus I mencapai rata-rata 60,33 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 60%, sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 60,00 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Kartu Domino, Mengenal Simbol Dan Makna, Hasil Belajar

Abstract

This research is motivated by problems that occur, namely the media used by the teacher is very limited and the teacher only lectures in delivering the material. This study aims to improve student learning outcomes. The type of research used is Classroom Action Research. The results of the study include the activities of teachers in the first cycle reached a percentage of 84,3%, while in the second cycle reached a percentage of 89,0%, the activity of students in the first cycle reached a percentage of 84,2%, while the second cycle reached the percentage of 88,1%, the results learning in cycle I reached an average of 60,33 with student learning completeness reaching 60%, while in cycle II it reached an average of 60,00 with student learning completeness reaching 80%. This shows that the use of domino card media can improve student learning outcomes.

Keywords: Domino Card Media, Know Symbols and Meanings, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan muatan yang harus dipelajari di tingkat SD. Mata pelajaran ini difokuskan pada ranahmembentuk diri yang beraneka ragam dari berbagai segi meliputi agama, sosial, suku bangsa dan negara untuk menjadikan warga negaranya yang cerdas, terampil, berkarakter dan cinta tanah air. Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan inilah nilai-nilai ideologi bangsa indonesia ditanamkan melalui dunia pendidikan. Sehingga diharapkan melalui pembelajaran kewarganegaraan pada peserta didik dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air indonesia.

Dalam pembelajaran PKN khususnya materi pancasila, siswa lebih menganggap bahwa pancasila itu hanya sebuah hafalan semata yang tidak mengerti akan makna yang terkandung dalam pancasila. Keterbatasan media juga membuat pembelajaran menjadi tidak menarik. Sehingga aktivitas siswa di dalam kelas sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar PKN masih rendah. Setelah melakukan analisa, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran diantaranya (1) terlalu sering memberikan tugas yang kurang menantang siswa dan cenderung membosankan, (2) guru hanya berceramah, (3) media yang digunakan oleh

guru sangatlah terbatas, dan (4) guru jarang memberi penguatan.

Dalam praktek pembelajaran PKN di SDN Babatan 1/406 Surabaya kelas IV guru hanya menggunakan media seadanya dan tidak menarik bagi siswa. Penggunaan media yang seadanya inilah yang membuat pembelajaran menjadi kurang aktif. Hal ini kurang mendukung untuk membentuk kemampuan berfikir kritis, rasional dan kreatif pada siswa. Hasil belajarnya pun kurang maksimal. Berfikir kritis adalah mampu untuk menghadapi setiap ada permasalahan dan selalu berusaha untuk mencari solusinya serta dapat mengkritisi setiap persoalan terutama isu-isu kenegaraan, rasional adalah setiap solusi yang diberikannya dapat diterima oleh akal sehat manusia terutama untuk seluruh dunia, kreatif adalah siswa mampu untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan kemampuannya dan dapat diterima oleh seluruh dunia.

Menurut Rusijono dalam Yulianto (2009:7) bahwa teori ketuntasan belajar menyatakan jika seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila ia telahberhasil meraih tujuan pembelajaran dan menguasai materipaling rendah 70% dari indikator pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu hasil belajar PKN SDN Babatan I Surabaya hanya 20 siswa (62,0%) yang mencapai ketuntasan sedangkan 12 siswa (37,0%) belum mencapai ketuntasan.

Mengajar itu tidak hanya dilakukan dengan cara menyampaikan materi melalui guru menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan dengan duduk terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Tetapi, salah satu indikator yang menunjukkan ketercapainya materi yang diberikan guru terhadap siswa adalah dilihat dari aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran itu tidak tumbuh tanpa adanya sebuah pemicu untuk membuat siswa itu menjadi aktif. Dan salah satu pemicu yang bisa membuat siswa tersebut bisa menjadi aktif adalah dengan adanya media dalam pembelajaran tersebut. Maka karena itu media pembelajaran merupakan alat yang harus dibawah oleh guru profesional ketika akan melakukan pembelajaran di kelas.

Kebutuhan akan media pembelajaran oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran itu sangat dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan pembelajaran. Tidak heran di era saat ini media pembelajaran dapat diperoleh oleh guru dengan cara instan dengan cara membeli dan mandiri dengan cara membuat sendiri. Media pelajaran memiliki berbagai macam jenis yang mana satu dari yang lainnya memiliki kelebihan dan kekurangan, maka ketika memilih media harus sesuai dengan topic dan bahasan yang akan diajarkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Dalam setiap pembelajaran pemilihan media yang menarik itu sangat penting untuk memancing keaktifan siswa.

Berkaitanhal itu, maka solusi sebagai cara untuk meningkatkan prestasi siswa terhadap pelajaran PKN khususnya adalah dengan memberikan sebuah media yang menarik untuk digunakan oleh siswa. Dan media kartu domino merupakan media yang menarik dikarenakan media ini digunakan dengan cara bermain. Sehingga dengan menggunakan media ini dengan cara bermain, maka secara tidak langsung siswa akan bisa menggunakan media ini. Dari uraian dari di atas maka dalam penelitian ini Penulis mengambil judul "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol Dan Makna Pancasila Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas IV SDN Babatan I/06 Surabaya".

Rumusan masalah pada penelitian ini, antara lain: (1) Bagaimana aktivitas guru dalam penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Babatan 1 Surabaya?, (2) Bagaimana aktivitas siswa dalam penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Babatan 1 Surabaya?, (3) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Babatan 1 Surabaya dengan menggunakan media kartu domino?, (4) Kendala-kendala apa yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bermain untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN Babatan 1?

Pengertian Media Kartu Domino

Menurut Poerwadarminta (2009:300) dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia bahwa Domino adalah permainan dengan menggunakan 28 kartu yang bermata (bertitik besar) biasanya berwarna merah. Titik besar berbentuk bulatan berwarna merah berfungsi sebagai pengganti angka. Pada setiap kartu bentuk menjadi dua bagian, yaitu tiap bidang berisi 1 sampai dengan 6 bulatan

titik besar. Pada umumnya permainan kartu domino dilakukan oleh 2 pemain atau lebih.

Kartu domino merupakan salah satu permainan yang tidak asing lagi yang sering dimainkan oleh masyarakat. Tidak hanya orang dewasa yang sering memainkan permainan ini, bahkan anak-anakpun sudah mengetahui permainan ini. Permainan kartu domino ini menuntut para pemernnya untuk berlomba-lomba untuk menghabiskan kartunya secepat mungkin. Sehingga pemenang dapat ditentukan dari siapa yang paling cepat menghabiskan kartu yang dimilikinya. Dan yang paling terakhir dapat dipastikan bahwa dia yang mengalami kekalahan. Melalui persaingan inilah para pemain saling mengaduh strategi untuk secepat mungkin menghabiskan kartu.

Menurut Sudrajat dan Ahmad (2013), media kartu domino adalah media yang merupakan bagian dari media sederhana. Konsep keterbacaan gambar, dalam model grafis meliputi slet, gambar, diagram, fototabel, dan lain-lain. Sehingga media kartu domino yang dimaksud disini tergolong dalam jenis media gambar. Dan menurut Arsyad (2008), kartu domino termasuk dalam bagian dari media cetak. Sedangkan menurut Indriana (dalam Nengsih, 2014:2) kartu domino termasuk dalam kategori *flashcard*. *Flashcard* merupakan media gambar dengan kartu yang berukuran seperti postcard atau sekitar 20x30 mm.

Media ini bukanlah kartu domino yang biasa digunakan masyarakat dalam sehari-hari. Akan tetapi kartu ini merupakan kartu hasil modifikasi sehingga tidak berisi gambar bulat merah lagi, namun berisi tentang gambar-gambar makna, simbol pancasila. Dan pada setiap bidangnya memiliki hubungan dengan bidang yang terdapat pada kartu lainnya. Pemanfaatan media ini dalam kegiatan belajar mengajar bisa mendukung pembelajaran agar lebih berbeda dan tidak membosankan sehingga siswa semakin mendalami pelajaran melalui permainan ini

Keunggulan Media Kartu Domino

Adapun keunggulan *media gambar menurut Sadirman* (2011:29), antara lain, (a) bersifat kongkrit, (b) jangkauan luas tanpa terbatas ruang dan waktu, (c) keterbatasan penglihatan kita dapat teratasi, (d) praktis, mudah, efisien, dan mudah didapat.

Hasil Belajar

Banyak para ahli mengungkapkan definisi hasil belajar. Menurut Oemar Hamalik (dalam Rusman, 2010:67), hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Seorang guru harus mampu mengamati dan memperhatikan terjadinya perubahan perilaku pada siswa.

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Rusman, 2010:67). Hal ini berarti bahwa hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan tidak dilihat secara terpisah melainkan secara menyeluruh meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang dimiliki siswa dan faktor lain diantaranya situasi belajar yang diciptakan guru. Hasil belajar selalu dikaitkan

dengan tes hasil belajar atau tes prestasi. Suprijono (2013:5) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dalam perkembangan kurikulum 2013, aspek afektif hanya dikhususkan pada mata pelajaran PKN dan pendidikan agama. Sedangkan pada mata pelajaran lain mencakup aspek kognitif dan psikomotor.

Pembelajaran PPKN

Pendidikan Kewarganegaraan adalah satuan pelajaran yang berfokus pada terbentuknya karakter manusia beraneka di berbagai bidang, diantaranya bidang keagamaan, kebudayaan, kebahasaan, antarsuku bangsa, adat istiadat agar bisa menjadi warga Indonesia yang berbudi pekerti, ulet, dan memiliki berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di luar negeri dikenal dengan istilah lain yaitu *Civic Education*, yaitu Pendidikan Moral Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sejarah perkembangan pendidikan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami proses yang sangat panjang.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki arti sebagai pelestari nilai-nilai luhur dan moral yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia. Dalam pembelajaran mata pelajaran PKN diharapkan mampu mewujudkan cita-cita luhur bangsa Indonesia dalam membentuk karakter dan perilaku manusia dalam kehidupan nyata baik sebagai individu, kelompok, masyarakat, maupun bernegara.

Pembelajaran PKN berlandaskan Pancasila dan UUD 1945, yang mengakar pada nilai keagamaan, budaya bangsa, serta sebagai wujud dari Undang Undang No. 20 Tahun 2003 yang tertuang dalam Sistem Pendidikan Nasional.

Pancasila merupakan dasar dari perundang undangan yang ada di Indonesia. Pemahaman terhadap pancasila sangatlah dibutuhkan untuk anak-anak Indonesia. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran pkn ini anak-anak menjadi lebih paham terhadap nilai-nilai pancasila yang membuat mereka semakin cinta terhadap nilai-nilai luhur budaya Indonesia.

Aktivitas Siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas merupakan salah satu hal yang dijadikan acuan terjadinya proses belajar-mengajar. Bahkan aktivitas siswa menjadi salah satu indikator dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Agar pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai dengan prosedur yang tepat, maka diperlukan aktivitas guru dan siswa yang saling terkait dan terlibat langsung. Keterlibatan itu tidak hanya terjadi sebatas interaksi dua arah saja, akan tetapi terjadi secara kesinambungan dan saling mengaktualisasikan diri guru sebagai pembimbing dengan siswa sebagai peserta didik. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rusman (2010:21), pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti

kegiatan tatap muka maupun tidak langsung, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi pada permasalahan yang dihadapi oleh guru.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani dan Wihardit, 2008:1,2). Pada penelitian ini, hasil belajar yang dijadikan sebagai acuan akan difokuskan pada aspek kognitif. Pada penelitian tindakan kelas ini, guru yang bertindak sebagai peneliti, karena guru adalah pelaksana pembelajaran secara langsung. Dengan kata lain, guru adalah pihak yang mengetahui segala kekurangan dalam pembelajaran sekaligus memperbaikinya, sehingga pembelajaran selanjutnya akan menjadi lebih baik.

Adapun desain penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan Taggart yang dimodifikasi oleh Arikunto. Menurut Arikunto (2012:16) beberapa ahli memiliki bagan PTK yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Tindakan 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Di bawah ini adalah bagan PTK yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Pada penelitian ini, pemahaman konsep yang akan dijadikan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan penelitian tercakup dalam hasil belajar. Keberhasilan peningkatan pemahaman konsep dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dijadikan sebagai acuan dalam pemahaman konsep difokuskan pada aspek kognitif. Adapun prosedur yang digunakan adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi maka diadakan evaluasi dengan menggunakan tes. Tes akan dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Tempat Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah di kelas IV, SDN Babatan I/406 Surabaya. Tempat tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan PPP (program pengelolaan pembelajaran) sehingga dimungkinkan peneliti lebih mengetahui segala kekurangan-kekurangan pembelajaran

Subyek Penelitian.

Sabyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Babatan I/406 Surabaya yang berjumlah 37 siswa yaitu, 21 laki-laki dan 16 perempuan.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengolahan data penyusunan penelitian ini, sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta tercaatat secara sistematis (Arikunto, 2016:40). Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui segala kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran melalui pengamatan langsung dengan menggunakan seluruh indera. Kegiatan ini dilakukan oleh teman sejawat.

Adapun observasi yang akan dilakukan oleh teman sejawat, meliputi,

a. Aktivitas guru

Aktivitas guru adalah segala bentuk tingkah laku dan segala keaktifan guru dalam pembelajaran

b. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa adalah segala bentuk tingkah laku dan segala keaktifan siswa dalam pembelajaran

c. Tes

Tes adalah suatu alat pengumpul informasi, yang bersifat remi karena penuh dengan batasan-batasan yang berfungsi mengukur siswa dan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran. (Arikunto, 2016:47).

Tes hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dan terkait langsung dengan pembelajaran. Hasil belajar juga disebut sebagai ujung tombak dari tingkat keberhasilan. Apabila seseorang mendapatkan prestasi yang baik, maka dapat dikatakan telah mengalami keberhasilan dalam belajar, sebaliknya apabila seseorang mendapatkan prestasi yang buruk, maka dapat dikatakan bahwa telah mengalami kegagalan dalam belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang dimiliki siswa dan faktor lain diantaranya situasi belajar yang diciptakan guru. Pada penelitian ini, menggunakan tolak ukur pemahaman konsep yang difokuskan pada aspek kognitif.

Keberhasilan tindakan dapat dilihat dari hasil tes pada setiap siklus. Apabila prestasi siswa yang mengikuti tes mencapai standar ketuntasan minimal belajar atau terdapat perkembangan prestasi di siklus-siklus selanjutnya, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan teknik *mind mapping* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila prestasi siswa dibawah standar ketuntasan minimal atau tidak terdapat perkembangan prestasi di siklus-siklus selanjutnya, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan teknik *mind mapping* dapat dikatakan kurang berhasil.

Instrumen Penelitian

Menurut Suyanto dan Karnaji (2011:59), instrumen penelitian merupakan perangkat untuk menggali data primer dari responden sebagai sumber data terpenting dalam sebuah penelitian.

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Lembar aktivitas guru

Berupa lembar observasi (pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Observasi

ini dilakukan oleh pengamat. Pengamat akan mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

b. Lembar aktivitas siswa

Berupa lembar observasi (pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Observasi ini dilakukan oleh pengamat. Pengamat akan mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

c. Lembar tes hasil belajar siswa

Tes ini dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tes formatif akan diberikan setiap akhir putaran siklus. Tes yang diberikan ada 10 soal pilihan ganda.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil observasi aktivitas siswa, data hasil observasi aktivitas guru, dan data hasil tes belajar siswa. Data yang berbentuk kuantitatif tersebut akan ditelaah ke dalam analisis data kualitatif dengan cara mendeskripsikan data yang ada. Dengan mendeskripsikan data yang berbentuk kuantitatif ke bentuk kualitatif diharapkan akan memberikan gambaran secara jelas berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan teknik analisis statistik sederhana yaitu:

1. Analisa hasil observasi aktivitas siswa

Aktivitas siswa merupakan data tentang aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut diambil pada saat pembelajaran oleh pengamat (teman sejawat). Data tersebut akan diproses dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase aktivitas

F = Jumlah skor yang dipersentasekan

N = Jumlah skor maksimal semua komponen.

(Sudijono, 2010:43)

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dikonversikan dengan kriteria penilaian, sebagai berikut :

81% - 100% : sangat baik

71% - 80% : baik

61% - 70% : cukup

51% - 60% : kurang

(Arikunto, 2017:18)

2. Aktivitas Guru

Aktivitas guru merupakan data tentang aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut diambil pada saat pembelajaran oleh pengamat (teman sejawat). Data tersebut akan diproses dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase aktivitas

F = Jumlah skor yang dipersentasekan
 N = Jumlah skor maksimal semua komponen.
 (Sudijono, 2010: 43)

Adapun hasil observasi aktivitas siswa dikonversikan dengan kriteria penilaian, sebagai berikut :

- 81% - 100% : sangat baik
 - 71% - 80% : baik
 - 61% - 70% : cukup
 - 51% - 60% : kurang
- (Arikunto, 2010: 118)

- 3. Analisa hasil belajar siswa
 - a. Menentukan rata-rata kelas

Peneliti akan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan, kemudian dibagi dengan jumlah siswa mengikuti tes tersebut, sehingga diperoleh rata-rata tes formatif . Perhitungan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus,

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

- M : rata-rata nilai seluruh siswa;
- $\sum X$: jumlah nilai seluruh siswa;
- N : jumlah siswa yang mengikuti tes.

(Sudjiono, 2010: 11)

Adapun hasil rata-rata kelas dikonversikan dengan kriteria penilaian, sebagai berikut :

- 81% - 100% : baik sekali
 - 71% - 80% : baik
 - 61% - 70% : cukup
 - 51% - 60% : kurang
 - < 51% : kurang sekali
- (Arikunto, 2010: 116)

- b. Ketuntasan belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- P : persentase skor ketuntasan belajar;
 - F : jumlah siswa yang tuntas belajar;
 - N : jumlah siswa yang mengikuti tes.
- (Sudijono, 2010: 43)

Indikator keberhasilan

Suatu penelitian dapat dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan pada penelitian ini, sebagai berikut :

- 1. Hasil lembar observasi siswa menunjukkan bahwa kegiatan siswa selama pembelajaran mencapai minimal 80% dari indikator yang direncanakan dalam pembelajaran;
- 2. Hasil lembar observasi guru menunjukkan bahwa kegiatan guru selama pembelajaran mencapai minimal

80% dari indikator yang direncanakan dalam pembelajaran;

- 3. Hasil kelas pada tes hasil belajar mencapai minimal 70%.

KKM : - Individu skor > 70
 - Klasikal skor > 80 %

- 4. Ketuntasan belajar siswa mencapai minimal 70%

Apabila hasil penelitian tidak memenuhi atau hanya memenuhi sebagian dari indikator di atas, maka penelitian dianggap tidak berhasil dan peneliti harus merencanakan penelitian lanjutan berupa siklus lanjutan agar terjadi peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dimaksud meliputi pengamatan dan tes. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, sedangkan tes adalah tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran tentang Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol Dan Makna Pancasila Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas IV SDN Babatan I/2016 Surabaya

Aktivitas guru ketika mengajar diamati oleh pengamat yang terdiri dari dua orang yaitu peneliti dan teman sejawat. Pengamat diberikan lembar pengamatan untuk memberikan ceklist terhadap segala bentuk kegiatan pembelajaran.

Sedangkan tes hasil belajar akan diberikan setelah pembelajaran pada setiap siklus. Tes yang akan diberikan berupa 10 soal pilihan ganda. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mempelajari materi mengenal simbol dan makna pancasila di kelas iv sdn babatan I/ 2016 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran dilaksanakan satu pertemuan pada setiap siklusnya.

3. Hasil Penelitian Siklus I

- a. Aktivitas guru

Aktivitas guru dalam mengajar akan diamati oleh observer. Kegiatan observer dimulai sejak pembelajaran dibuka sampai pembelajaran selesai. Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang telah ditentukan oleh penenliti sebelumnya. Untuk mengetahui hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		Ket
		P1	P2	
I	Kegiatan Awal			
1	Guru mengucapkan salam	4	4	
2	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut	4	4	

	agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)			
3	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa	4	4	
4	Siswa mengamati, mengkomunikasikan hasil gambar	3	3	
5	Menginformasikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran tentang kenampakan alam di Indonesia	3	3	
6	Menginformasikan kegiatan pembelajaran kesiapan materi	3	3	
II	Kegiatan Inti			
7	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati berbagai pekerjaan yang ada di gambar dan mencoba mencocokkan dengan deskripsi yang ada.	3	3	
8	Guru mengomunikasikan hasil analisis gambar dan keterangan yang ada. Siswa diajak untuk memberikan alasan mengapa memilih jawaban itu.	3	3	
9	Guru mendorong siswa lainnya untuk menanggapi hasil analisis temannya dengan memberikan pertanyaan	3	3	
10	Guru menginstruksikan siswa untuk mengisi data diri	3	3	
11	Guru mengomunikasikan hasil kreasi siswa di depan kelas	3	4	
12	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	3	4	
13	Guru mengingatkan siswa bagaimana tata cara melakukan wawancara.	3	3	
14	Guru menginstruksikan Siswa untuk	3	3	

	melakukan wawancara dengan teman lain untuk mengetahui kemampuan diri orang lain/teman di kelas lain.			
15	Guru memberikan pertanyaan penggiring	3	3	
16	Guru menguatkan hasil diskusi siswa	3	3	
17	Guru menginstruksikan siswa untuk membaca cerita yang ada di buku.	3	3	
18	Guru menjelaskan materi tentang pancasila	4	4	
19	Guru mengajak siswa untuk bermain kartu domino	4	4	
20	Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan lembar evaluasi selama 10 menit	3	3	
III	Kegiatan Akhir			
23	Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	4	4	
24	Guru memberikan salam penutup	4	4	
Jumlah skor		80	82	
Prosentase		83,33%	80,49%	
Rata-rata		84,38%		

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa pada siklus I, pengamat I memberikan skor 80 terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 83,33%. Sedangkan pengamat II memberikan skor 82 terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 80,49%.

Dari data tersebut, maka dapat rata-rata bahwa prosentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 84,38%. Dari hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I sudah mencapai keberhasilan.

b. Aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4,2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		Ket
		P ¹	P ²	
I Kegiatan Awal				
1	Siswa menjawab salam	3	4	
2	Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)	4	4	
3	Memberikan jawaban pertanyaan dari guru yang mengarah pada materi yang akan dipelajari	4	3	
4	Mendengarkan informasi tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran tentang kenampakan alam di Indonesia	3	3	
II Kegiatan Inti				
5	Siswa mengamati berbagai pekerjaan yang ada di gambar dan mencoba mencocokkan dengan deskripsi yang ada.	3	4	
6	Siswa mengomunikasikan hasil analisis gambar dan keterangan yang ada. Siswa diajak untuk memberikan alasan mengapa memilih jawaban itu.	3	3	
7	Siswa mengisi data diri tentang kegiatan yang ia sukai, pelajaran yang mudah dikuasai, dan yang sulit ia kuasai untuk lebih mengenal potensi dirinya. Siswa memberikan keterangan dari hasil gambar yang dihasilkan.	3	3	
8	Siswa berimajinasi menggambarkan seorang pekerja yang cocok dengan gambaran dari data yang ada.	3	3	

9	Siswa mengomunikasikan hasil kreasinya di depan kelas	4	3	
10	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain yang mempresentasikan hasil	3	3	
11	Siswa melakukan wawancara dengan teman lain	3	3	
12	Siswa menyimpulkan hasil wawancaranya dan mengomunikasikan dengan kelompok lain.	3	3	
13	Siswa membaca cerita yang ada di buku	3	3	
14	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	3	3	
15	Siswa bermain kartu domino	3	4	
16	Siswa mengerjakan lembar evaluasi	4	4	
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran	3	3	
18	Siswa menjawab salam penutup dari guru	4	4	
Jumlah skor		63	64	
Prosentase		82,89%	84,21%	
Rata-rata		83,00%		

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa pada siklus I, pengamat I memberikan skor 63 terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 82,89%. Sedangkan pengamat II memberikan skor 64 terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 84,21%.

Dari data tersebut, maka dapat rata-rata bahwa prosentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 83,00%. Dari hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I sudah mencapai keberhasilan.

c. Hasil belajar siswa

Hasil observasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4,3
Hasil belajar siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas

1	ADITYA WAHYU ROMADONI	60		✓
2	ANNISA AULIA FIRDAUS	40		✓
3	ARVEGA PASHA CHUSAINI	80	✓	
4	BINTANG SYAWAL PRASMA PUTRA	70	✓	
5	CHELSEA GABRIEL AZYALIA	80	✓	
6	DANANG SETYO ATMODO	40		✓
7	DEVANA AZWA SAFRINA NAEVA WARDANI	80	✓	
8	DEWI ANGRAENI	70	✓	
9	DEWI EMA FAUZIAH	90	✓	
10	DINA LUDPITA	90	✓	
11	DINDA AYU NABILAH	70	✓	
12	EKA DZAKI AKHBAR	40		✓
13	FANYSHA PUTRI AMALIA	80	✓	
14	FARREL ATHALLAH ARYA RAMA	60		✓
15	JIHAN MEUTIA ARIZQI	50		✓
16	KENASHRULI AKBAR GUEVARA	80	✓	
17	MAESTRA MUTIARA NUSA	80	✓	
18	MOCHAMAD FARID ELFA RIZQILA	30		✓
19	MONICA PUTRI RENGKUNG	70	✓	
20	MUHAMMAD FADHIL SYAHFUDIN	40		✓
21	NA'ILAH RIF'ATUS	80	✓	

	SAHDA RANIA			
22	RAMA PUTRA DIANSYAH	70	✓	
23	RAZQA ZHARCOZZY LIONEAL SUBANDI	80	✓	
24	REVALINA AGUNG APRILISIA	30		✓
25	REVINO RIZAL ARDIANSYAH	60		✓
26	ROSYAD HANIEF RIZQULLAH	80	✓	
27	ROUDLOTUL FITRIA SPARINGGA	70	✓	
28	UFI INDRIYANTI FIRDASARI	80	✓	
29	WINDI ANGGRAIN PUTRI	60		✓
30	YOGA IZHA ALHAMDA	50		✓
Jumlah		1960	18	12
Rata-rata		60,33		
Nilai tertinggi		90		
Nilai terendah		30		

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 18 siswa sehingga jika diprosentasekan mencapai 60%, sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran sebanyak 12 siswa jika diprosentasekan mencapai 40%. Adapun rata-rata hasil tes belajar siswa mencapai 60,33.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Aktivitas guru

Aktivitas guru dalam mengajar akan diamati oleh observer. Kegiatan observer dimulai sejak pembelajaran dibuka sampai pembelajaran selesai. Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang telah ditentukan oleh penenliti sebelumnya. Untuk mengetahui hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		Ket
		P1	P2	

I	Kegiatan Awal			
1	Guru mengucapkan salam	4	4	
2	Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)	4	4	
3	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa	4	3	
4	Siswa mengamati, mengkomunikasikan hasil gambar	3	3	
5	Menginformasikan tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran tentang kenampakan alam di Indonesia	4	4	
6	Menginformasikan kegiatan pembelajaran kesiapan materi	4	4	
II	Kegiatan Inti			
7	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati berbagai pekerjaan yang ada di gambar dan mencoba mencocokkan dengan deskripsi yang ada.	3	3	
8	Guru mengomunikasikan hasil analisis gambar dan keterangan yang ada. Siswa diajak untuk memberikan alasan mengapa memilih jawaban itu.	3	3	
9	Guru mendorong siswa lainnya untuk menanggapi hasil analisis temannya dengan memberikan pertanyaan	3	3	
10	Guru menginstruksikan siswa untuk mengisi data diri	3	3	
11	Guru mengomunikasikan hasil kreasi siswa di depan kelas	4	4	
12	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa	4	3	
13	Guru mengingatkan siswa bagaimana tata cara melakukan wawancara.	3	4	

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa pada siklus II, pengamat I memberikan skor 40 terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada

saat pembelajaran mencapai 88,0%. Sedangkan pengamat II memberikan skor 40 terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 89,0%.

Dari data tersebut, maka dapat rata-rata bahwa prosentase aktivitas guru pada siklus II mencapai 89,0%. Dari hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II sudah mencapai keberhasilan.

Dari tabel menunjukkan bahwa hasil observasi guru pada siklus I mencapai 85,3%, dan hasil observasi guru pada siklus II mencapai 89,0%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 3,7%. Dari hasil tersebut, maka aktivitas guru pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mencapai prosentase di atas 80%.

b. Aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.0
Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor		Ket
		P1	P2	
I	Kegiatan Awal			
3	Memberikan jawaban pertanyaan dari guru yang mengarah pada materi yang akan dipelajari	4	4	
4	Mendengarkan informasi tema yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran tentang kenampakan alam di Indonesia	4	3	
5	Siswa mengamati berbagai pekerjaan yang ada di gambar dan mencoba mencocokkan dengan deskripsi yang ada.	3	3	
6	Siswa mengomunikasikan hasil analisis gambar dan keterangan yang ada. Siswa diajak untuk memberikan alasan mengapa memilih jawaban itu.	3	3	
7	Siswa mengisi data diri tentang kegiatan yang ia sukai, pelajaran yang mudah dikuasai, dan yang sulit ia kuasai untuk lebih mengenal potensi dirinya. Siswa memberikan keterangan dari hasil gambar yang dihasilkan.	3	3	
8	Siswa berimajinasi menggambarkan seorang pekerja yang cocok dengan gambaran dari data yang ada.	3	3	
9	Siswa mengomunikasikan hasil kreasinya di depan kelas	4	4	

10	Siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain yang mempresentasikan hasil	3	4	
11	Siswa melakukan wawancara dengan teman lain	4	3	
12	Siswa menyimpulkan hasil wawancaranya dan mengomunikasikan dengan kelompok lain.	4	3	
13	Siswa membaca cerita yang ada di buku	4	4	
14	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	3	3	
15	Siswa bermain kartu domino	4	4	
16	Siswa mengerjakan lembar evaluasi	4	3	
17	Siswa menyimpulkan pembelajaran	3	3	
III	Kegiatan Penutup			
18	Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	4	4	
19	Siswa menjawab salam penutup dari guru	4	4	
Jumlah skor		68	66	
Prosentase		89,6 7%	86,4 4%	
Rata-rata		88,16%		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus II, pengamat I memberikan skor 68 terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 89,6%. Sedangkan pengamat II memberikan skor 66 terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sehingga persentase indikator yang muncul pada saat pembelajaran mencapai 86,4%.

Dari data tersebut, maka dapat rata-rata bahwa prosentase aktivitas siswa pada siklus II mencapai 88,16%. Dari hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II sudah mencapai keberhasilan.

Dari tabel menunjukkan bahwa hasil observasi siswa pada siklus I mencapai 84,2%, dan hasil observasi siswa pada siklus II mencapai 88,16%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 3,96%. Dari hasil tersebut, maka aktivitas siswa pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mencapai prosentase di atas 80%.

d. Hasil belajar siswa

Hasil observasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil belajar siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADITYA WAHYU ROMADONI	70	✓	
2	ANNISA AULIA FIRDAUS	60		✓
3	ARVEGA PASHA CHUSAINI	70	✓	
4	BINTANG SYAWAL PRASMA PUTRA	80	✓	
5	CHELSEA GABRIEL AZYALIA	80	✓	
6	DANANG SETYO ATMODJO	50		✓
7	DEVANA AZWA SAFRINA NAEVA WARDANI	100	✓	
8	DEWI ANGRAENI	80	✓	
9	DEWI EMA FAUZIAH	100	✓	
10	DINA LUDPITA	90	✓	
11	DINDA AYU NABILAH	80	✓	
12	EKA DZAKI AKHBAR	60		✓
13	FANYSHA PUTRI AMALIA	80	✓	
14	FARREL ATHALLAH ARYA RAMA	70	✓	
15	JIHAN MEUTIA ARIZQI	70	✓	
16	KENASHRULLI AKBAR GUEVARA	90	✓	
17	MAESTRA MUTIARA NUSA	90	✓	
18	MOCHAMAD FARID ELFA RIZQILA	50		✓
19	MONICA PUTRI RENGKUNG	80	✓	

20	MUHAMMAD FADHIL SYAHFUDIN	60		✓
21	NA'ILAH RIF'ATUS SAHDA RANIA	80	✓	
22	RAMA PUTRA DIANSYAH	80	✓	
23	RAZQA ZHARCOZZY LIONEAL SUBANDI	90	✓	
24	REVALINA AGUNG APRILISIA	40		✓
25	REVINO RIZAL ARDIANSYAH	70		
26	ROSYAD HANIEF RIZQULLAH	80	✓	
27	ROUDLOTUL FITRIA SPARINGGA	80	✓	
28	UFI INDRIYANTI FIRDASARI	80	✓	
29	WINDI ANGGRAINI PUTRI	70	✓	
30	YOGA IZHA ALHAMDA	70	✓	
Jumlah		2200	24	6
Rata-Rata		70		
Nilai Tertinggi		100		
Nilai Terendah		40		

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 24 siswa sehingga jika diprosentasikan mencapai 80%, sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran sebanyak 6 siswa jika diprosentasikan mencapai 20%. Adapun rata-rata hasil tes belajar siswa mencapai 70,00.

Dari tabel menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntas sebesar 60% dan hasil rata-rata belajar siswa mencapai 60,33. Sedangkan pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 80% dan hasil rata-rata belajar siswa mencapai 70,00. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran mengalami peningkatan 20% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai kenaikan sebesar 9,67.

Dari hasil diskusi tersebut, maka dapat diputuskan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan

penyusunan rencana perbaikan untuk siklus selanjutnya. Dengan kata lain penelitian dapat dihentikan pada pembelajaran siklus II karena sudah mencapai keberhasilan.

Pembahasan

Berikut ini akan dilakukan pembahasan dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Dalam pembahasan ini memuat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi:

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru menunjukkan perbandingan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I prosesntasi aktivitas guru mencapai 82,38 % dan dinyatakan sudah mencapai keberhasilan. Akan tetapi, ada beberapa faktor yang perlu dibenahi di dalam cara guru mengajar meliputi: guru kurang menyampaikan materi lebih luas, guru kurang perhatian kepada anak yang kurang aktif, guru kurang memberikan penguatan.

Sejalan dengan pelaksanaan penelitian, peneliti berupaya untuk selalu melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang telah dievaluasi guru dalam cara mengajar. Sehingga dapat dicapai hasil pada siklus II mencapai prosentasi 89,08 %. Dari hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II sudah mencapai keberhasilan.

Selain itu, dalam penelitian ini ditemukan keunggulan-keunggulan media gamabar yang berdampak langsung dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (2011:29) bahwa media gambar juga memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut:

- a. Bersifat kongkret
Dimana dalam penelitian yang sudah berlangsung dalam 2 siklus menunjukkan akan ketertarikan siswa dengan media yang disajikan peneliti. Media yang bersifat kongkret membuat semangat belajar meningkat dari setiap siklusnya. Itu membuat siswa mengalami peningkatan dalam ketuntasan hasil belajarnya. Media yang berfifat kongkret membuat guru mudah menggunakan media dalam pembelajaran.
- b. Jangkauan luas tanpa ruang dan waktu
Penggunaan media kartu domino dalam penelitian membuat guru semakin mudah dalam menyampaikan materi dengan bantuan media kartu domino. Dimana media jangkauan yang luas membuat guru semakin mudah mengembangkan materi yang akan disampaikan.
- c. Keterbatasan pengamatan (penglihatan) kita dapat diatasi
Penggunaan media kartu domino dalam penelitian pada setiap siklusnya membuat aktivitas guru semakin terbantu. Dalam penggunaannya guru tidak memukan kesulitan dalam penglihatan para siswa. Dimana media kartu yang digunakan itu terlihat sangatlah jelas oleh masing-masing siswa.
- d. Bidang masalah semakin jelas

Dengan penggunaan media kartu domino membuat materi yang ingin disampaikan guru terlihat jelas dalam bidang masalah. Sehingga guru sangatlah terbantu dengan materi yang tersampaikan dengan jelas sesuai dengan masalahnya.

- e. Praktis, mudah, efisien, dan mudah didapat
Penggunaan media yang praktis membuat guru sangatlah mudah menyampaikan materi pada setiap siklusnya. Guru dalam penelitiannya lebih efisien waktu dalam penggunaan media yang mudah. Disamping itu media yang digunakan sangatlah mudah didapat.

2. Aktivitas Siswa

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rusman (2010), pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Sudrajat dan Ahmad (2013), menyebutkan manfaat media pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Penyamaan terhadap materi yang disampaikan
Adanya media khususnya di dalam pembelajaran membuat penyampaian materi dapat disamakan. Sehingga proses penyampaian materi yang berseragam dengan media membuat siswa lebih mudah menangkap materi dan lebih tertarik menerima materi. Seperti yang terjadi pada saat penelitian. Dimana siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran melalui media kartu domino. Yang mana pada penelitian dari siklus 1 ke siklus 2 siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman materi yang disampaikan melalui media kartu domino.
- b. Lebih jelas dalam penyampaian materi
Media yang beragam macamnya dapat menyampaikan informasi dengan keragaman gambar, warna, suara, bentuk, model dan berbagai macam jenis yang menarik membuat siswa dapat menangkap materi yang disampaikan oleh guru dengan jelas. Sehingga guru dapat terbantu dengan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak membosankan. Dengan media kartu domino materi bisa tersampaikan dengan lebih jelas saat penelitian. Dimana pada siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan hasil peningkatan pada kejelasan penyampaian materi. Pada siklus 1 siswa kurang memahami materi karena penyampaian materi kurang jelas. Kemudian pada siklus 2 siswa mengalami peningkatan dalam memahami materi dikarenakan guru yang terbantu dengan adanya media kartu domino menjadikan penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah untuk difahami.
- c. Lebih interaktif

Adanya media dalam proses pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat guru sentry saja, akan tetapi komunikasi menjadi dua arah. Dimana penggunaan kartu domino ini berjalan sesuai dengan fungsinya pada setiap siklusnya.

- d. Waktu dan tenaga menjadi efisien
Adanya media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih efisien dalam waktu dan tenaga oleh guru. Guru sangat terbantu dalam penyampaian materi melalui media yang menarik, sehingga siswa akan mudah menerima materi dan guru tidak perlu mengulang-ulang materi yang diajarkan. Pada siklus 1 guru menghabiskan banyak waktu dan tenaga, yang menjadikan proses pembelajaran kurang efisien. Setelah dilakukan evaluasi dari siklus 1 menjadikan proses pembelajaran pada siklus ke 2 lebih efisien.
- e. Hasil belajar siswa menjadi berkualitas
Media yang menarik membuat siswa tertarik dan menjadi lebih mudah menerima materi. Melalui pembelajaran yang bervariasi dengan kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan sendiri dengan bantuan media membuat siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar siswa meningkat, sehingga proses belajar mengajar lebih berkualitas.
- f. Proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun
Suasana kelas yang membosankan dan waktu belajar yang terbatas membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang beragam jenisnya menjadikan media tersebut dapat digunakan dimana saja. Seperti halnya media kartu domino yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun juga.
- g. Tumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran
Proses mengajar yang menarik merupakan faktor keberhasilan diterimanya materi oleh siswa. Melalui media yang menarik membuat siswa dapat mudah menerima materi. Sehingga siswa yang tertarik dengan adanya media akan menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran yang diterimahnya. Seperti halnya penggunaan media kartu domino pada proses penelitian yang menjadikan siswa tertarik pada pembelajaran yang disampaikan. Sehingga siswa menjadi bersemangat dan menyukai pembelajaran yang disampaikan pada setiap siklusnya.
- h. Mengubah peranan guru agar lebih positif dan produktif
Media yang beragam macamnya, bisa digunakan dan dibuat dengan mudah oleh siapa saja menjadikan guru akan lebih suka menggunakannya. Dengan seringnya guru

menggunakan media di kelas, menjadikan guru akan lebih sering untuk membuat media yang akan digunakan. Sehingga guru akan lebih produktif lagi untuk membuat media pembelajaran. Seperti halnya pada proses penelitian yang didapati, bahwa siswa lebih berantusias mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dengan media kartu domino tersebut.

3. Hasil Belajar Siswa

Pada pembahasan hasil belajar siswa banyak para ahli mengungkapkan definisi hasil belajar. Oemar Hamalik (dalam Rusman, 2010:67), hasil belajar itu bisa dilihat dari adanya perubahan sikap serta anggapan dalam pemikiran, sehingga perilaku tersebut berubah ke arah yang positif.

Rusmono (dalam Anton, 2014:46) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman baru, berupa kemampuan didapatkan siswa karena melakukan kegiatan yang berupa belajar meliputi area kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan pengetahuan intelektual. Dimana ranah ini dapat diketahui melalui pengetahuan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, menerapkan. Pada penelitian ini, ranah kognitif pada siklus 1 menunjukkan hasil yang tidak maksimal. Itu dapat dilihat dari hasil nilai ketuntasan belajar siswa yang mencapai rata-rata 70. Sehingga dapat dikatakan penelitian pada siklus 1 dinyatakan tidak berhasil. Sesuai dengan kebijakan depdikbud tahun 2013 yang menyatakan bahwa seorang siswa telah tuntas belajar apabila telah mencapai nilai minimal 70. Kegagalan pada siklus 1 dikarenakan beberapa faktor, yaitu (1) Siswa kurang memahami materi dengan baik, (2) Siswa kurang semangat dalam pembelajaran, (3) Siswa terlalu banyak bercanda. Dari faktor-faktor yang mempengaruhi kegagalan pada siklus 1, maka peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut pada siklus 2. Sehingga pada siklus 2 nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan, yaitu 90. Oleh karenanya pembelajaran siswa pada siklus 2 dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dimana ranah ini dapat diketahui melalui organisasi, karakterisasi, menerima, memberikan respons, dan nilai. Pada penelitian ini, ranah afektif pada siklus 1 menunjukkan hasil yang tidak maksimal. Itu dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu (1) Siswa kurang semangat dalam pembelajaran, (2) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, (3) Siswa kurang kompak bermain kelompok. Dari faktor-faktor yang

mempengaruhi kegagalan pada siklus 1, maka peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut pada siklus 2. Sehingga pada siklus 2, siswa sudah bersemangat dalam pembelajaran, siswa sudah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa sudah bisa kompak bermain kelompok. Oleh karenanya pembelajaran siswa pada siklus 2 dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan fisik. Dimana ranah ini dapat diketahui melalui teknik, fisik, sosial, manajerial, keterampilan produktif, dan intelektual. Pada penelitian ini, ranah afektif pada siklus 1 menunjukkan hasil yang tidak maksimal. Itu dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu (1) Siswa kurang terampil dalam memainkan media kartu domino, (2) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam permainan kartu domino, (3) Siswa kurang kompak bermain kelompok. Dari faktor-faktor yang mempengaruhi kegagalan pada siklus 1, maka peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut pada siklus 2. Sehingga pada siklus 2, siswa sudah terampil dalam memainkan kartu domino, siswa sudah berpartisipasi aktif dalam permainan kartu domino, siswa sudah bisa kompak bermain kelompok. Oleh karenanya pembelajaran siswa pada siklus 2 dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan.

4. Kendala-Kendala Selama Proses Belajar

Kendala-kendala yang muncul dalam penelitian ini meliputi:

a) Kendala-kendala terhadap guru

Kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran antara lain: (1) guru kurang menyampaikan materi lebih luas, (2) guru kurang perhatian kepada anak yang kurang aktif, (3) guru kurang memberikan penguatan.

b) Kendala-kendala terhadap siswa

Kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran antara lain: (1) Siswa kurang memahami materi dengan baik, (2) Siswa kurang semangat dalam pembelajaran, (3) Siswa terlalu banyak bercanda, (4) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, (5) Siswa kurang kompak bermain kelompok, (6) Sebagian siswa kurang terampil dalam memainkan media kartu domino, (7) Sebagian siswa kurang berpartisipasi aktif dalam permainan kartu domino

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan, sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswamateri mengenal simbol dan makna pancasilapada tema cita-citaku di kelas IV SDN Babatan I/2016 Surabaya pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan.
2. Aktivitas siswa dalam penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi mengenal simbol dan makna pancasilapada tema cita-citaku di kelas IV SDN Babatan I/2016 Surabaya pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan.
3. Hasil belajar siswa dalam penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi mengenal simbol dan makna pancasilapada tema cita-citaku di kelas IV SDN Babatan I/2016 Surabaya pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan.
4. Kendala-kendala yang terjadi setelah diterapkan media kartu domino pada siklus I yaitu guru kurang menyampaikan materi lebih luas, guru kurang perhatian kepada anak yang kurang aktif, guru kurang memberikan penguatan. siswa kurang memahami materi dengan baik, siswa kurang semangat dalam pembelajaran, siswa terlalu banyak bercanda, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa kurang kompak bermain kelompok, sebagian siswa kurang terampil dalam memainkan media kartu domino, sebagian siswa kurang berpartisipasi aktif dalam permainan kartu domino. Namun, setelah dilakukannya diskusi pada tahap refleksi kendala pada siklus I telah teratasi dengan adanya solusi sehingga pada siklus II tidak terjadi kendala.
5. Sebaiknya, guru dalam pembelajaran membuat siswa tidak bosan dengan mengemas pembelajaran yang menyenangkan dan memperhatikan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga, proses pembelajaran tidak mengalami kendala.
6. Sebaiknya, guru dalam pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran yaitu media kartu ataupun yang lainnya sesuai dengan materi dan melibatkan siswa secara langsung. Sehingga hasil belajar siswa meningkat terus.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Skara.
- <http://kbbi.web.id/kartu>
- https://dodirullyandapgsd.blogspot.co.id/2014/04/pe-ngertian-tujuan-dan-ruang-lingkup_10.html
- Igak, Wardhani. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Ciputat : Gaung Persada Press.
- Ratumanan, Tanwey G dan Theresia Laurens. (2010). *Penilaian hasil belajar pada tingkat sautan pendidikan*. Yogyakarta:Pensil Komunika
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. Dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Radjagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2011). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta : PT Radjagrafindo Persada

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Sebaiknya, guru dalam pembelajaran selalu memperhatikan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun. Sehingga, aktivitas guru tidak mengalami kendala.
2. Sebaiknya, guru dalam pembelajaran selalu memperhatikan seluruh kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun. Sehingga, aktivitas siswa tidak mengalami kendala.

Suyadi. (2013). *Panduan penelitian tindakan kelas*.
Jogjakarta: Diva Press

Suyanto dan Sutinah. (2011). *Metode penelitian sosial*.
Jakarta: Kencana Prenada Media Group

