
**PENGARUH MEDIA KARTU DOMAT TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV UPTD SD NEGERI 122384
PEMATANGSIANTAR**

Juwita Pronica Nainggolan¹, Canni Loren Sianturi², Sukardo Sitohang³

^{1,2,3}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : juwitanainggolan1999@gmail.com¹, cannilorensianturi@gmail.com²,
sukardositohang123@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media Kartu Domat terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain "*Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*" yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada siswa kelas IV dengan jumlah populasi 20 siswa dan sampel sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya telah melalui uji validitas. Dari 60 butir soal yang diujikan, diperoleh 20 soal yang dinyatakan valid dan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai sebesar 0,931 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen tes dinyatakan konsisten dan layak digunakan. *Pretest* diberikan sebelum diterapkan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian dilanjutkan dengan penerapan media Kartu Domat dalam proses pembelajaran. Penerapan media Kartu Domat dilakukan dengan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi operasi hitung campuran serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Setelah itu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 45,75 sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa meningkat menjadi 89,25. Hal ini membuktikan bahwa media Kartu Domat mampu meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Dari hasil uji *N-Gain* diperoleh *N-Gain Score* yaitu $0,8074 > 0,7$ yang berada pada kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa media Kartu Domat sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 13,931 dan t_{tabel} sebesar 2,093 sehingga diperoleh $(13,931 > 2,093)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti "Terdapat Pengaruh Media Kartu Domat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar."

Kata Kunci: Media Kartu Domat, Hasil Belajar Matematika, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an effect of Domat Card Media on the Mathematics learning outcomes of fourth-grade students at the UPTD of State Elementary School 122384 Pematangsiantar. This type of research is quantitative research with a "Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest" design which was carried out at the UPTD of State Elementary School 122384 Pematangsiantar on fourth-grade students with a population of 20 students and a sample of 20 students. The data collection technique used in this study was a test. The test used consisted of a pretest and a posttest which had previously gone through a validity test. Of the 60 questions tested, 20 questions were declared valid and met the criteria for use in the study. In addition, the results of the reliability test showed a value of 0.931 which is included in the very high category, so the test instrument was declared consistent and suitable for use. A pretest was given before the treatment was applied to determine the students' initial abilities and then continued with the application of Domat Card media in the learning process. The application of Domat Card media

was carried out by using cards as a learning medium designed to help students understand the material on mixed arithmetic operations and make students more active in the learning process. After that, the learning activity ended with a posttest to determine the improvement in student learning outcomes after the treatment was given. The results showed that the average student pretest score was 45.75 while the average student posttest score increased to 89.25. This proves that the Domat Card media is able to improve learning outcomes significantly. From the results of the N-Gain test, the N-Gain Score was obtained, namely $0.8074 > 0.7$ which is in the high category, thus indicating that the Domat Card media is very effective in improving student learning outcomes. In addition, the results of the t-test obtained t count of 13.931 and t table of 2.093 so that it was obtained ($13.931 > 2.093$). So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted which means "There is an Effect of Domat Card Media on the Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Students at UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar."

Keywords: *Inquiry Learning Model, Science, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia secara signifikan. Dampaknya termasuk meningkatnya persaingan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, sosial budaya, dan pendidikan. Untuk berhasil dalam era global ini, diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing, sehingga tidak tertinggal dalam perkembangan dunia.

Pendidikan dianggap sebagai sarana utama untuk mempersiapkan SDM yang unggul dan memenuhi kebutuhan zaman. Melalui pendidikan, individu dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup serta berkontribusi dalam masyarakat. Kemajuan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya, yang dibentuk melalui sistem pendidikan yang efektif dan berkelanjutan. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Metode pembelajaran di masa lalu yang hanya menekankan pada penyampaian pengetahuan tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi kini dianggap tidak lagi relevan. Saat ini, pendidikan perlu beradaptasi menjadi proses yang mendukung siswa dalam mengasah potensi serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, sosial, kebangsaan, dan kenegaraan serta pengalaman belajar secara langsung/bermakna.

Guru sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam keseluruhan proses pendidikan guru merupakan faktor utama dalam mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar dengan kata lain guru harus menciptakan suatu kondisi belajar yang sebaik-baiknya bagi peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Guru yang sadar secara pedagogik tidak hanya bertanya apa yang diajarkan, tetapi juga mengapa dan bagaimana pembelajaran tersebut berdampak pada peserta didik (Sianturi et al., 2026). Dalam pelaksanaan pembelajaran, setiap individu belajar berbagai materi untuk mendapatkan pengetahuan baru yang berpotensi mengubah perilakunya. Setiap mata pelajaran saling terkait dan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh mata pelajaran yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan secara wajib kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dalam kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena mengandung konsep yang berjenjang dari yang sederhana hingga dalam melakukan perhitungan kompleks. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami konsep matematika dengan baik. Kesulitan dalam mempelajari matematika juga sering kali terkait dengan kesulitan dalam memahami istilah dan konsep matematika serta dalam melakukan perhitungan.

Kesulitan-kesulitan yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika disebabkan karena konsep matematika yang bersifat abstrak. Makna dari pernyataan ini adalah sesuatu yang abstrak, tidak tampak dalam wujud konkret atau nyata yang hanya dapat dibayangkan dalam pikiran. Hal ini sangat kontras dengan pandangan sebagian besar siswa yang terbiasa memikirkan benda-benda konkret. Konsep matematika yang abstrak tidak dapat begitu saja disampaikan kepada siswa sebagai kumpulan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Sidowati, 2017).

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar yang berada di Jl. Kol. Kelurahan Kebun Sayur Kecamatan Siantar Timur Kota Pematangsiantar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar diperoleh data hasil belajar Matematika sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang mencapai KKTP	Jumlah siswa yang tidak mencapai KKTP
IV	70	20	7	20

(Sumber Data: UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar)

Berdasarkan tabel di atas, ditemukan permasalahan hasil belajar siswa kelas IV SD yang tergolong rendah khususnya pada mata Pelajaran Matematika dimana hanya 7 siswa (35 %) yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 13 siswa (65 %) yang tidak mencapai KKTP. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar mendapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yaitu hanya menggunakan buku pelajaran matematika saja. Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh yang ada di buku mata pelajaran kemudian langsung memberikan soal latihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sibarani et al. (2025), yang mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah keterbatasan variasi media pembelajaran. Hal ini menyebabkan peran guru masih dominan dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dengan penggunaan metode yang sering kali sama. Selain itu, peserta didik juga belum aktif dilibatkan secara langsung, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan atau meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Partisipasi siswa pada proses pembelajaran masih rendah, siswa kurang aktif dan sulit untuk diajak saling berdiskusi dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Misalnya ketika guru mengajukan suatu masalah atau pertanyaan, siswa hanya terdiam saja dan hanya sebagian siswa yang mau menjawab atau merespon. Banyak siswa yang takut ketika disuruh maju oleh wali kelas mengerjakan soal latihan matematika karena mereka banyak yang kurang paham, merasa sulit menangkap dan memahami serta merasa bosan dengan pelajaran matematika.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, perlu memperhatikan kesiapan intelektual peserta didik dan menciptakan lingkungan kelas yang nyaman dan menyenangkan. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memperbaiki komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik.

Media pembelajaran memegang peranan kunci dalam mencapai pola pengajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar menjadi lebih

aktif, karena dapat membangkitkan semangat dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan pada pembelajaran yang hanya bersifat verbal dan cenderung membosankan serta kurang efektif. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo sebagaimana dikutip oleh Junaidi (2019), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Menurut Sumiharsono sebagaimana dikutip oleh Maharani et al., (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan sehingga media dapat merangsang perhatian dan minat. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Menurut teori Jean Piaget pada penelitian Juwantara (2019), tahap operasional konkret (7-12) tahun anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya dengan objek fisik yang ada. Artinya, tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Salah satu cara yang efektif untuk mencapai pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah dengan menggunakan media permainan. Karena belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya (Harsono, 2018). Penggunaan media pembelajaran berupa permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang senang bermain dan cenderung lebih tertarik jika pembelajaran diintegrasikan dengan kegiatan bermain untuk mengurangi kejenuhan.

Kartu domino yang akan digunakan peneliti dimodifikasi khusus untuk menjadi Media ini dikenal sebagai kartu Domat (Domino Matematika). Media pembelajaran kartu Domat merupakan media pembelajaran berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua bagian sama besar oleh satu garis pembatas di tengah. Setiap kartu memuat dua informasi yang saling berkaitan, di sisi atas berisi jawaban dari kartu lainnya dan di sisi bawah berupa pertanyaan dari kartu yang lain. Media pembelajaran Kartu Domat ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, kerja sama dan melatih daya ingat peserta didik. Berdasarkan penelitian Aminah et al., (2022), bahwa belajar sambil bermain membentuk suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan. Hal ini karena bermain adalah dunia anak sehingga anak lebih antusias dan berminat tanpa paksaan mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa menjadi lebih mudah berkembang.

Dalam penelitian terdahulu telah dilakukan tentang penggunaan Kartu Domat matematika sebagai media pembelajaran dan beberapa diantaranya telah menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Maula et al., (2023), dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Matematika pada materi pecahan. Selain itu Menurut Rochmiyatun (2024), dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Matematika materi perkalian. Sedangkan dalam hasil penelitian diketahui bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Matematika pada materi pecahan senilai (Nasution et al., 2023).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena fokusnya berbeda dari penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan media kartu domino matematika hanya pada materi perkalian, sementara penelitian ini menerapkannya pada materi operasi hitung campuran yang sampai saat ini belum banyak diteliti. Pendekatan ini memungkinkan analisis baru terhadap pengaruh media kartu domino matematika dalam konteks materi yang lebih kompleks sehingga memperluas pemahaman penggunaan media pembelajaran tersebut.

Penelitian mengenai pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar memiliki keterkaitan yang erat dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Hal ini dikarenakan PGSD bertujuan untuk menghasilkan calon

guru yang profesional dan kompeten dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran seperti kartu domino menjadi salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan oleh calon guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Kartu Domat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar”.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Media Kartu Domat

Kartu Domino Matematika (Domat) merupakan jenis media visual yang hanya mengandalkan Indera penglihatan. Domino Matematika adalah sebuah kartu yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu Domat memuat berbagai pasangan soal dan jawaban, materi soal yang terdapat pada kartu domino dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Sundayana, 2014). Sama halnya dengan domino biasa, permainan Domat ini dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Kartu Domat ini dibagi menjadi dua bagian yang sama satu bagian berupa soal dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain. Menurut Suprijono (2013), mencari pasangan kartu adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif. Metode ini digunakan dengan cara mencocokkan kartu-kartu yang memiliki hubungan atau pasangan, dan biasanya digunakan untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang menggunakan kartu adalah kartu domino. Menurut Indriana sebagaimana dikutip oleh Sidarta & Yuniarta (2019), kartu domino termasuk dalam kategori *flashcard*, yang artinya kartu ini dapat digunakan untuk membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memvisualisasikan hubungan antar konsep atau informasi yang dipelajari. Ini adalah salah satu media yang dimodifikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Media kartu Domat melatih siswa untuk menganalisis kartu-kartu tersebut agar siswa dapat memainkannya dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan dikeluarkan. Menurut Hestuaji dkk sebagaimana dikutip oleh Rahman (2019), kartu domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika. Media pembelajaran kartu domino adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menarik minat siswa untuk belajar. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Media Kartu Domat

Adapun beberapa langkah-langkah penggunaan media kartu Domat selama proses pembelajaran Matematika Menurut Setiawan et al. (2020), yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok.
- b) Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu domino.
- c) Guru menjelaskan petunjuk bermain kartu domino dan siswa menyimak dengan seksama.
- d) Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan.
- e) Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambung salah satu ujung kartu yang ada diatas meja. Jika tidak ada kartu yang sesuai maka harus dikatakan “lewat” begitu seterusnya.
- f) Permainan selesai jika seluruh kartu telah habis.

Penggunaan kartu domino dalam pembelajaran menekankan pada kerja kelompok dan keterlibatan aktif peserta didik melalui aturan permainan yang terstruktur. Proses ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga membangun interaksi dan kerja sama antar siswa. Menurut Darmaswari sebagaimana dikutip oleh Irawati (2019), dalam penggunaan media kartu domino pada umumnya terdapat cara-cara penggunaannya sebagai berikut:

- a) Media ini dimainkan oleh 2,3,4 dan 5 orang pemain.
- b) Bagikan kartu domino yang khusus dibuat untuk permainan ini, sampai habis terbagi untuk masing-masing pemain.
- c) Pemain pertama meletakkan sebuah kartu di meja (undilah terlebih dahulu siapa yang jadi pemain pertama).
- d) Dengan urutan sesuai jarum jam para pemain menjatuhkan satu kartu pada setiap gilirannya.
- e) Nilai kartu yang dipasangkan (dijatuhkan) disesuaikan dengan nilai kartu yang ada (yang dijatuhkan) sampai pemain tidak memilih kartu lagi.
- f) Jika pemain tidak dapat berjalan maka kehilangan satu giliran dan menaruh setiap kartu yang tidak bisa dijalankan.
- g) Pemenangnya adalah pemain yang habis kartunya terlebih dahulu atau jika para pemain semuanya tidak dapat berjalan dan kartunya masih tersisa maka pemenangnya ditentukan oleh pemain yang kartu matinya paling sedikit.

Penggunaan kartu domino mengikuti pola permainan yang sistematis dengan aturan giliran dan penentuan pemenang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk kompetitif yang tetap terarah dan memiliki tujuan yang jelas. Menurut Aini (2010), adapun langkah-langkah atau aturan main media kartu domino yaitu:

- a) Guru membagikan siswa menjadi 6 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- b) Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak kepada pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan.
- c) Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk di sebelah kanan pembagi kartu dengan caramenyambung salah satu ujung kartu yang ada di atas meja. Jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakan "lewat", begitunya seterusnya.
- d) Pemain selesai jika seseorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan "lewat".

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Domat

Menurut Sunarya et al. (2022), media kartu domino memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dapat dilakukan.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Interaksi antar siswa lebih menonjol.
- 4) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- 5) Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menerka.
- 6) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

Aktivitas dalam media kartu domino menuntut keterlibatan penuh peserta didik, baik secara kognitif maupun sosial. Proses berpikir, mengingat, dan berinteraksi yang terjadi secara bersamaan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Susanti & Zulfiana (2018), media kartu domino memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut :

- a) Membutuhkan waktu cukup lama dalam permainan kartu domino.

- b) Kartu domino tidak dapat menyajikan keseluruhan materi pelajaran.
- c) Kegiatan ini dapat mempengaruhi ketenangan belajar kelas lain.

Penggunaan kartu domino dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan efisiensi waktu dan kondisi lingkungan belajar. Aktivitas permainan yang dilakukan juga berpotensi mempengaruhi suasana kelas apabila tidak dikelola dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk media kartu Domat. Media kartu Domat memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan partisipasi siswa, menuntut siswa untuk berpikir, mengingat, menghitung serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media Kartu Domat juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dilaksanakan, tidak dapat menyajikan keseluruhan materi dan dapat mempengaruhi ketenangan belajar kelas lain.

4. Cara Pembuatan Media Kartu Domat

Adapun Langkah-langkah pembuatan media kartu Domat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yang dilakukan yaitu menyiapkan soal dan jawaban yang akan disisipkan pada Kartu Domat.
- 2) Menentukan warna yang akan digunakan pada kedua sisi Kartu Domat.
- 3) Buka *Microsoft Word* lalu klik menu Insert dan klik menu *shapes*.
- 4) Desain la kartu Domat sesuai dengan bentuk dan ukuran yang diinginkan. Pilih gambar yang berbentuk persegi kemudian buat menjadi dua bagian yang sama besar dengan garis pemisah di tengah.
- 5) Setelah mendesain bentuk kartu Domat, sisipkan soal operasi hitung campuran di bagian sisi bawah dan jawaban di bagian sisi atas. Sesuaikan jenis tulisan dan ukuran agar dapat dibaca dengan jelas.
- 6) Warnai kedua bagian dengan warna yang berbeda. Contoh : sisi atas berwarna putih sisi bawah berwarna biru.
- 7) Kartu Domat siap dicetak menggunakan kertas HVS.
- 8) Setelah dicetak, kartu Domat di laminating ditoko *fotocopy*. Agar media awet dan tidak mudah rusak.
- 9) Menggunting potongan Kartu Domat yang telah di Laminating.
- 10) Media Kartu Domat siap dimainkan.

Berikut inilah kartu Domat yang akan digunakan peneliti sebagai media pembelajaran:



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Kartu Domat

Berdasarkan gambar di atas, untuk mempermudah pemahaman konsep matematika melalui media kartu Domat, berikut dijelaskan cara menggunakannya.

1. Pada kartu pertama bagian atas (berwarna abu) menunjukkan jawaban dari kartu sebelumnya, sedangkan bagian bawah (berwarna biru) merupakan soal yang harus dijawab pada kartu berikutnya (kartu kedua). $(8 + 4) \times 5 - 12 : 3$. Jumlahkan angka dalam kurung sehingga $(8+4 = 12)$ selanjutnya hasil ini dikalikan dengan 5 menjadi $12 \times 5 = 60$. Kemudian dikurangi hasil pembagian $12 : 3 = 4$ sehingga diperoleh jawaban akhir $60 - 4 = 56$.
2. Pada kartu kedua, bagian atas (berwarna ungu) menampilkan jawaban dari soal kartu sebelumnya (kartu pertama) yaitu **56** dan bagian bawah (berwarna kuning) merupakan soal yang harus dijawab pada kartu berikutnya (kartu ketiga). $6 \times 7 + 18 : 3 - 5$. Pertama, selesaikan dengan mengerjakan perkalian dan pembagian terlebih dahulu $6 \times 7 = 42$ dan $18 : 3 = 6$. Kemudian dijumlahkan $42 + 6 = 48$ dan dikurangi 5 sehingga hasil akhirnya adalah **43**.
3. Pada kartu ketiga, bagian atas (berwarna merah muda) menampilkan jawaban dari soal kartu sebelumnya (kartu kedua) yaitu **43** dan bagian bawah (berwarna merah) merupakan soal yang harus dijawab pada kartu berikutnya, begitu seterusnya sampai kartu habis.
4. Pada gambar terakhir, menunjukkan kondisi ketika semua kartu sudah disusun secara berurutan sesuai dengan soal dan jawaban yang terdapat pada kartu Domat.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122384, Jl. Kol No.36, Kelurahan Kebun Sayur, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih sekolah UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar sebagai tempat penelitian dikarenakan dalam proses pembelajaran belum menerapkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih dibawah KKTP yang ditetapkan disekolah tersebut sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media Kartu Domat sebagai media pembelajaran matematika sebagai bentuk edukasi dan inovasi demi terciptanya pembelajaran yang kreatif.

2. Uji Validitas Instrumen Soal

Uji Validitas adalah ukuran yang dapat menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen yang digunakan. Uji validitas pada penelitian ini di uji cobakan sebanyak 60 soal pilihan berganda kepada 20 siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar kemudian dari 60 soal tersebut dipilih 20 soal yang valid untuk dijadikan instrumen penelitian. Untuk mengetahui nilai validitas instrumen, maka nilai koefisien korelasi (r -hitung) yang diuji. Hasil hitung kemudian dibandingkan dengan nilai korelasi pada tabel *Pearson* (r -tabel) dengan signifikansi tertentu, taraf signifikansi dipilih 5% ($\alpha=0,05$). Adapun kriteria validitasnya adalah:

- b. Jika r -hitung $> r$ -tabel, maka instrument valid, Jika r -hitung $< r$ -tabel, maka instrument tidak valid
- c. Validasi suatu tes dinyatakan dengan angka korelasi koefisien (r). Kriteria korelasi koefisien dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2 Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Koefisien Korelasi (r)	Kriteria
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2020)

Untuk mencari r_{tabel} *Product Moment* digunakan derajat kebebasan (df) dengan rumus $df = n - 2$. Oleh karena itu, $df = 20 - 2 = 18$. Nilai 18 inilah yang digunakan sebagai acuan dalam melihat r_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu, maka diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,444$. Setelah dilakukan perhitungan melalui bantuan SPSS 24 maka hasil yang diperoleh dari total 60 butir soal yang telah diujicobakan terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid sedangkan 40 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid memenuhi kriteria uji validitas karena memiliki nilai korelasi yang sesuai dengan ketentuan atau lebih besar dari 0,444 sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Sementara itu, butir soal yang tidak valid tidak memenuhi kriteria yang telah ditetapkan atau lebih kecil dari 0,444 sehingga tidak digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Dengan demikian, peneliti hanya menggunakan 20 soal valid sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data penelitian yang akurat.

2. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas adalah suatu ketepatan atau kebenaran alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Reliabilitas menunjukkan satu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Adapun nilai Koefisien dari reliabilitas ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Kriteria
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2020)

Setelah dilakukan perhitungan melalui bantuan SPSS 24 maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.931	20

Sumber Data : Output SPSS 24

Berdasarkan tabel 3.1 di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,931. Berdasarkan kriteria reliabilitas, $0,931 > 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir soal yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi yang sangat baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Dengan demikian, instrumen tersebut layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian karena mampu memberikan hasil yang stabil, konsisten, dan akurat dalam mengukur kemampuan siswa.

3. Indeks Kesukaran Soal

Bermutu atau tidaknya setiap butir item tes hasil belajar dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir soal tersebut, yaitu apabila soal yang memiliki tingkat kesukaran sesuai dengan tujuan tes dan dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal. Berikut klasifikasi indeks kesukaran :

Tabel 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran

Nilai Indeks Kesukaran	Kriteria
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang

$0,70 \leq P < 1,00$

Mudah

Sumber : Arikunto (2020)

Setelah dilakukan perhitungan melalui bantuan SPSS 24 maka hasil yang diperoleh dari 20 butir soal yang telah dianalisis terdapat 5 butir soal yang termasuk dalam kriteria mudah, 11 butir soal yang berada pada kriteria sedang dan 4 butir soal yang termasuk dalam kriteria sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang, sehingga instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesulitan yang cukup seimbang. Komposisi soal yang terdiri atas kategori mudah, sedang, dan sukar ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur kemampuan siswa secara lebih menyeluruh, mulai dari kemampuan dasar hingga kemampuan yang lebih tinggi.

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah (Arikunto, 2019). Adapun klasifikasi untuk menentukan daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 - 0,19	Kurang
0,20 - 0,39	Cukup
0,40 - 0,69	Baik
0,70 - 1,00	Sangat Baik

Sumber : Arikunto (2013)

Setelah dilakukan perhitungan melalui bantuan SPSS 24 maka hasil yang diperoleh dari 20 butir soal yang dianalisis terdapat sebanyak 13 butir soal memiliki kriteria baik dan 7 butir soal memiliki kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dalam penelitian memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat sebagai alat evaluasi yang berkualitas karena mampu mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa secara efektif serta mendukung keakuratan data penelitian.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* yang dilakukan di kelas IV di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada tanggal 14 – 15 April 2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan uji instrument 60 soal pilihan berganda. Dari seluruh soal yang diujicobakan tersebut kemudian peneliti menyeleksi 20 butir soal yang memenuhi kriteria validitas. Setelah memperoleh instrumen yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di SD Negeri 122384 Pematangsiantar sebagai lokasi penelitian utama. peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa dari 20 siswa hanya 2 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi operasi hitung campuran masih tergolong rendah. Selanjutnya, peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan secara singkat materi operasi hitung campuran kepada siswa sebagai pengantar pembelajaran. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media Kartu Domat sebagai alat bantu pembelajaran pada materi operasi hitung campuran. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Cara bermain Kartu Domat dilakukan dengan mencocokkan jawaban yang benar dengan soal yang tersedia secara berurutan, sehingga siswa harus memahami dan menyelesaikan setiap operasi hitung campuran dengan tepat agar dapat melanjutkan ke kartu berikutnya sampai kartu habis. Selama proses

pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari keaktifan, kerja sama kelompok, serta semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media Kartu Domat. Berdasarkan hasil *posttest*, seluruh siswa yang berjumlah 20 orang berhasil mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik dinyatakan lulus setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kartu Domat pada materi operasi hitung campuran. Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posstest*. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya "Pengaruh Media Kartu Domat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar".

1. Hasil Belajar Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Berikut ini merupakan data hasil *pretest* siswa yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan. Adapun data hasil *pretest* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 7 Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
1	AMR	70	60	Tidak Tuntas
2	AZK	70	55	Tidak Tuntas
3	CLR	70	45	Tidak Tuntas
4	EMN	70	40	Tidak Tuntas
5	EVS	70	50	Tidak Tuntas
6	FRN	70	30	Tidak Tuntas
7	FTR	70	30	Tidak Tuntas
8	GBS	70	30	Tidak Tuntas
9	GRS	70	90	Tuntas
10	GDN	70	30	Tidak Tuntas
11	KSH	70	55	Tidak Tuntas
12	KNZ	70	30	Tidak Tuntas
13	MRT	70	30	Tidak Tuntas
14	MZS	70	45	Tidak Tuntas
15	NCS	70	85	Tuntas
16	PTR	70	30	Tidak Tuntas
17	TLL	70	50	Tidak Tuntas
18	TGS	70	50	Tidak Tuntas
19	WON	70	35	Tidak Tuntas
20	YSP	70	45	Tidak Tuntas
Rata-Rata			45,75	

Berdasarkan data pada tabel 4.5 diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Dari 20 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 45,75 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi operasi hitung campuran masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 30. Adapun nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 30, yang diperoleh oleh 7 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan ketuntasan belajar, hanya terdapat 2 siswa yang dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai ≥ 70 , dengan persentase ketuntasan sebesar 10%. Sementara itu, sebanyak 18 siswa dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKTP dengan persentase

sebesar 90%. Rendahnya hasil *pretest* ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal dengan benar.

2. Hasil Belajar Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Berikut ini merupakan data hasil *posttest* siswa yang diperoleh setelah diberikan perlakuan. Adapun data hasil *posttest* dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 8 Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	AMR	70	95	Tuntas
2	AZK	70	90	Tuntas
3	CLR	70	90	Tuntas
4	EMN	70	85	Tuntas
5	EVS	70	90	Tuntas
6	FRN	70	90	Tuntas
7	FTR	70	85	Tuntas
8	GBS	70	90	Tuntas
9	GRS	70	100	Tuntas
10	GDN	70	80	Tuntas
11	KSH	70	95	Tuntas
12	KNZ	70	90	Tuntas
13	MRT	70	85	Tuntas
14	MZS	70	90	Tuntas
15	NCS	70	95	Tuntas
16	PTR	70	85	Tuntas
17	TLL	70	90	Tuntas
18	TGS	70	90	Tuntas
19	WON	70	80	Tuntas
20	YSP	70	90	Tuntas
Rata-Rata			89,25	

Berdasarkan tabel 8 diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dari 20 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,25 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada materi operasi hitung campuran telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah pembelajaran tergolong sangat baik. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 80. Adapun nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 90, yang diperoleh oleh 10 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan ketuntasan belajar, seluruh 20 siswa dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai ≥ 70 , sehingga persentase ketuntasan mencapai 100%. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang tidak tuntas, sehingga persentase ketidaktuntasan adalah 0%. Peningkatan hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Domat mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan belajar kelompok juga mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, serta lebih mudah memahami materi operasi hitung campuran.

3. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest*

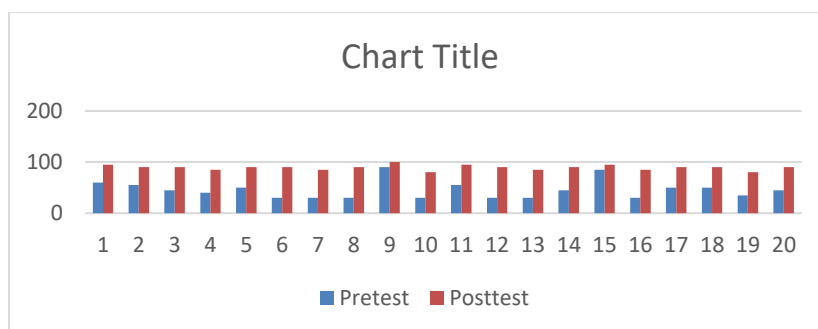
Berikut ini adalah rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar :

Tabel 9 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Deviasi
1	AMR	70	60	95	35
2	AZK	70	55	90	35
3	CLR	70	45	90	45
4	EMN	70	40	85	45
5	EVS	70	50	90	40
6	FRN	70	30	90	60
7	FTR	70	30	85	55
8	GBS	70	30	90	60
9	GRS	70	90	100	10
10	GDN	70	30	80	50
11	KSH	70	55	95	40
12	KNZ	70	30	90	60
13	MRT	70	30	85	55
14	MZS	70	45	90	45
15	NCS	70	85	95	10
16	PTR	70	30	85	55
17	TLL	70	50	90	40
18	TGS	70	50	90	40
19	WON	70	35	80	45
20	YSP	70	45	90	45
Rata-rata			45,75	89,25	43,5

Berdasarkan tabel 9 di atas, diketahui rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 45,75 sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 89,25. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 43,5 poin setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kartu Domat. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang sangat signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi operasi hitung campuran. Rendahnya nilai *pretest* menggambarkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, yang dapat disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Namun, setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Kartu Domat, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Data rekapitulasi hasil nilai *pretest* dan *posttest* juga dapat dideskripsikan pada diagram berikut:



Gambar 1 Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 1. di atas, diketahui terdapat perubahan nilai yang sangat signifikan. Terlihat bahwa nilai minimum *pretest* yaitu 30 dan nilai maksimum yaitu 90. Setelah

menerapkan media pembelajaran Kartu Domat pada materi operasi hitung campuran dan diberikan *posttest*, nilai berubah sangat signifikan yaitu nilai minimum mencapai 80 dan nilai maksimum mencapai 100.

4. Hasil Analisis Data

a. Hasil Uji *N-gain*

Setelah melakukan *pretest* dan juga *posttest*, peneliti melakukan penginputan data tentang hasil pembelajaran ke aplikasi SPSS 24 untuk memperoleh nilai *N-Gain*. Hasil yang diperoleh akan menjadi tolak ukur sejauh mana efektifitas penggunaan media Kartu Domat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Tingkat keefektifitasan dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa bisa dilihat dari kriteria pengelompokan *N-Gain* berikut ini.

1. Jika nilai *N-Gain* > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.
2. Jika nilai *N-Gain* $\geq 0,3$ atau $\leq 0,7$ maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang.
3. Jika nilai *N-Gain* < dari 0,3 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah rendah.

Berikut hasil pengujian *N-Gain* yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi SPSS 24:

Tabel 10 Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
NGain Score	20	.67	1.00	.8074	.07382
NGain Persen	20	66.67	100.00	80.7402	7.38229
Valid N (listwise)	20				

Sumber Data : Ouput SPSS 24

Berdasarkan tabel 10 di atas, diketahui bahwa dari 20 siswa nilai rata-rata *N-Gain Score* yang diperoleh adalah 0,8074 atau setara dengan 80,74%. Nilai minimum *N-Gain Score* sebesar 0,67 dan nilai maksimum sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, rata-rata nilai sebesar 0,8074 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media kartu domat berada pada tingkat yang sangat baik. Sementara itu, rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 80,74% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori efektif. Nilai minimum persentase sebesar 66,67% dan nilai maksimum mencapai 100,00%, yang berarti seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun dengan tingkat peningkatan yang berbeda-beda.

b. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji *N-gain*, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat pengaruh Media Kartu Domat terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu: *Paired Samples Test* menggunakan bantuan SPSS 24. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Kartu Domat terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan Media Kartu Domat terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.

Dengan kriteria :

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di tolak, dengan taraf signifikan 0,05
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dengan taraf sig < 0,05

Berikut hasil dari Uji Hipotesis yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar:

Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
Paired Differences								
			95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Posttest - Pretest	43.500	13.964	3.122	36.965	50.035	13.931	19	.000

Sumber Data : Output SPSS 24

Berdasarkan tabel 11 di atas, diketahui bahwa nilai *Sig (2-tailed)* adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 20-1 = 19$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 13,931$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,093$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $13,931 > 2,093$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya terdapat pengaruh Media Kartu Domat Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar, 20 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini melibatkan pemberian tes dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal di kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Sampel sebanyak 20 siswa di kelas IV dan diberikan 60 butir soal untuk dijawab. Setelah melaksanakan uji instrument untuk siswa kelas IV. Uji validitas dari 60 butir soal yang diujikan terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 40 butir soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil pengujian reliabilitas tes diperoleh $t_{\text{hitung}} 0,931$ yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 14 – 15 April 2026 dengan memberikan materi operasi hitung campuran. Tindakan yang diberikan terlebih dahulu yaitu melakukan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 45,75 dengan sebanyak 18 siswa mendapat nilai dibawah KKTP dan sebanyak 2 siswa mendapat nilai diatas KKTP. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Kartu Domat masih tergolong sangat rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 89,25 setelah menggunakan media Kartu Domat siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media Kartu Domat, yang dimana seluruh siswa yaitu 20 siswa sudah mendapat nilai diatas KKTP.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya media Kartu Domat. Hal ini mengindikasikan bahwa media Kartu Domat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada saat *pretest* nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami secara mendalam materi yang diajarkan. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domat, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest*. Kenaikan nilai tersebut membuktikan bahwa siswa mampu menyerap materi lebih baik melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kartu Domat.

Analisis data yang dilakukan menggunakan uji *N-Gain* yang menunjukkan bahwa nilai *N-Gain Score* yang diperoleh adalah 0,8074 atau setara dengan 80,74%. Nilai minimum *N-Gain Score* sebesar 0,67 dan nilai maksimum sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, yang dimana jika nilai *N-Gain* > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kartu Domat berada pada tingkat yang sangat baik. Sementara itu, rata-

rata persentase *N-Gain* sebesar 80,74% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan uji *N-Gain* kemudian dilakukan uji hipotesis untuk menjawab dugaan penelitian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13,931 dan t_{tabel} sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 19$. Hasil ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,931 > 2,093$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan memberikan dampak yang nyata terhadap hasil penelitian, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima secara statistik yang menandakan bahwa adanya Pengaruh Media Kartu Domat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.



Media Kartu Domat memberikan pemahaman konsep yang lebih baik dan juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama antar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Indriana sebagaimana dikutip oleh Sidarta & Yuniarta (2019), yang mengatakan bahwa Kartu Domat dapat digunakan untuk membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memvisualisasikan hubungan antar konsep atau informasi yang dipelajari. Media kartu Domat juga dapat menciptakan pembelajaran yang kooperatif melalui tim, permainan, yang memacu semangat siswa. Kegiatan mencocokkan kartu sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang tepat mendorong siswa untuk aktif belajar dan saling berdiskusi. Hal ini diperkuat oleh pandangan Suprijono (2013), yang mengatakan bahwa mencari pasangan kartu dengan cara mencocokkan kartu-kartu yang memiliki hubungan merupakan metode yang aktif dan efektif dalam mengulang kembali materi pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan ini membuat siswa lebih termotivasi, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Dengan demikian, media Kartu Domat layak dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini akan menambah bukti-bukti ilmiah tentang pengaruh media Kartu Domat sebagaimana telah dibuktikan oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian oleh Maula et al., (2023), dalam hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 4,130 dan t_{tabel} 1,67. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 1 Awirarangan. Selain itu Rochmiyatun (2024), dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Matematika pada materi perkalian. Hal itu terbukti pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65 dan belum dinyatakan tuntas, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor rata-rata siswa sebesar 81,50 dan dinyatakan sudah tuntas. Sedangkan dalam hasil penelitian Nasution et al., (2023) diketahui bahwa media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Matematika pada materi pecahan senilai. Hal ini terbukti dari hasil nilai peserta didik pada siklus I rata-rata 71,1 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 67,9 % meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata 74,6 dengan persentase ketuntasan mencapai 82,1%.

Berdasarkan hasil penelitian, dukungan teori serta kesesuaian dengan penelitian

terdahulu dapat disimpulkan bahwa media Kartu Domat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar sehingga media ini efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik dan mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penerapan Media Kartu Domat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45,75 pada *pretest* menjadi 89,25 pada *posstest*.
2. Hasil Uji *N-Gain* yang mencapai 0,8074 atau rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 80,74% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi, menandakan media pembelajaran Kartu Domat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
3. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 13,931 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,093 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 menyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran Kartu Domat Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. 2010. Penggunaan Metode Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 031 Pulau Luas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Skripsi*.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. 2022. Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Harsono, D. N. 2018. Pengembangan Permainan Domat Card Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel. *Maju*, 5(1), 2579–4647.
- Irawati, S. 2019. Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Skripsi*, 1–130.
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. N. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99.
- Nasution, D. H., Sugiarti, & Prilia Rahmadina. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Kadoma (Kartu Domino Matematika) Pada Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal*

- Pendidikan Modern*, 8(3), 128–134. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i3.707>
- Rahman, M. T. 2019. Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol dan Makna Pancasila pada Tema Cita-Citaku di Kelas IV SDN Babatan Babatan Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 3413–3467. <https://123dok.com/document/ye17le4z-penggunaan-media-kartu-domino.html>
- Rochmiyatun, A. 2024. Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam AL-MUMTAAZ. *Jurnal Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu*, 2(3), 832–847.
- Setiawan, Y., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. 2020. *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. 12(01), 1–12.
- Sianturi, C. L., & Saragih, P. C. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Audio, Visual, Intellectual) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 122384 Pematangsiantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8387–8402.
- Sianturi, C. L., Saragih, S., Classroom, F., & Guru, P. 2026. *Transformasi Kesadaran Pedagogik Mahasiswa PGSD melalui Evaluasi Diri Berbasis Video dan Flipped Classroom dalam Praktik Microteaching*. 1425–1440. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7848>
- Sibarani, S., Sianturi, C., & Lumbantobing, M. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. *Jurnal Pendistra*, 8(2).
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. 2019. Pengembangan Kartu Domano (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p62-75>
- Sidowati, P. . 2017. Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pecahan Matematika (Kuartet) Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Sarikarya. *Skripsi*.
- Sunarya, A. N., Hendrawan, B., & Saleh, Y. T. 2022. Pengaruh Penggunaan Model Scramble Berbantuan Kartu Domino Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 207–217. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4202>
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta Yayasan Kita Menulis.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*.