



**PENERAPAN METODE KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS IX G
SMPN 8 MATARAM SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh
Dian Susanti
Guru SMPN 3 Mataram

Abstrak

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan Metode Kartu Domino pada Mata Pelajaran IPA pada kelas IX G semester 1 Tahun pelajaran 2017/2018 di SMPN 8 Mataram. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IX G SMP Negeri 8 Mataram, yang berjumlah 36 orang. Sedangkan prosedur penelitian melalui tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas IX G SMP Negeri 8 Mataram Semester 1 tahun pelajaran 2017/2018, melalui Metode Kartu Domino dapat ditingkatkan dengan hasil akhir penelitian adalah motivasi belajar pada siklus I (2.92) dengan capaian klasikal 73,22, meningkat menjadi rata-rata (3.04), dengan ketuntasan klasikal 83.33 % pada siklus II begitu pula halnya dengan nilai hasil belajar pada siklus I (78.04) dengan capaian klasikal 61.11% dan mengalami peningkatan yakni rata-rata 83.70 dengan capaian klasikal 83.33 %. Memperhatikan hasil diatas tentunya sudah mencapai dan bahkan melampaui KKM di SMPN 8 Mataram sebesar 75. Meningkatnya kegiatan peserta didik dalam pembelajaran IPA didukung oleh meningkatnya kegiatan guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana belajar yang menggunakan pembelajaran melalui Metode Kartu Domino ini dapat dilihat dari hasil pengamatan kegiatan guru dimana pada siklus I diperoleh skor 3,53, menjadi 4,33 pada siklus II atau berada pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: Motivasi , Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA dan Kartu Domino.

PENDAHULUAN

Masalah Salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Apabila suatu Negara mengalami kemajuan dalam mengkaji Ilmu Pengetahuan Alam maka dapat dipastikan IPTEK di Negara tersebut juga berkembang pesat. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas, 2006 : 5). Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta

prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan obsevasi selama proses belajar mengajar diamati beberapa hal ketika pembelajaran IPA antara lain :

(1). Pada proses pembelajaran IPA banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, (2). Siswa tidak berusaha mencari lagi jika tidak menemukan penyelesaian, (3). Sering mengeluh jika diberi tugas yang agak sulit, (4). Kebanyakan siswa tidak mencatat pelajaran yang dijelaskan guru, (5). Kebanyakan siswa tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru, (6). Ketika guru menjelaskan banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, (7). Jika tidak



mengerti siswa tidak mau bertanya, (8). Siswa cepat bosan dalam belajar IPA

Dari kondisi ril di atas maka dapat diyakini bahwa pelajaran IPA masih belum diminati oleh peserta didik, kondisi ini berpengaruh langsung terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu, Realitas menunjukkan sebanyak 52 % nilai IPA di kelas IX G dari hasil ulangan harian kurang dari KKM Individu yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 75. Sedangkan rata – rata nilai kelas adalah 67,50. Ini menunjukkan bahwa selama ini hasil belajar peserta didik di kelas IX G dalam mata pelajaran IPA masih rendah . Kondisi tersebut diatas tentunya disebabkan oleh berbagai hal antara lain (1) dari peserta didik, yaitu input peserta didik di SMPN 8 memang masih rendah, perhatian dan dukungan dari orang tua yang masih kurang dan tak luput juga dari (2) guru , dimana kemampuan guru mengembangkan strategi dan metode belajar yang masih relatif kurang, yaitu menerapkan model pembelajaran yang monoton, yaitu seputar seramah dan diskusi biasa bahkan karena sering ditinggalkan dengan tugas LKS karena sering adanya kegiatan pelatihan dan kegiatan lain. Dengan memperhatikan kondisi di atas maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar IPA, agar siswa tertarik dan senang dalam belajar IPA. Perasaan senang yang timbul dari siswa akan meningkatkan minat belajar siswa terhadap IPA. Hal ini sesuai dengan pendapat Winkel bahwa perasaan senang akan menimbulkan minat dan membentuk sikap positif.

Salah satu cara yang tepat di gunakan untuk mengatasi masalah di atas agar IPA hidup dan menarik adalah dengan cara penerapan metode permainan kartu domino sebagai variasi pembelajaran IPA. Dipilihnya metode ini karena Melalui penerapan pembelajaran dengan permainan kartu domino ini siswa dapat belajar secara kongkrit. Metode ini dipakai karena memiliki kelebihan antara lain: a) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan b) Permainan

memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar c) Interaksi antar siswa lebih menonjol d) Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif e) Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka. f) Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.

LANDASAN TEORI

Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mempertahankan dan mengekang beberapa aktivitas. Sedangkan menurut Slameto “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimensi festasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik memiliki minat terhadap subyek tertentu. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai benda atau tujuan yang diminati. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia.

Dalam psikologi belajar Crow & Crow berpendapat bahwa “lamanya minat bervariasi, dimana kemampuan dan kemauan menyelesaikan suatu tugas yang diberikan untuk selang waktu yang ditentukan berbeda-beda baik segi umur maupun bagi masing-masing individu.”

Dalam proses pembelajaran guru dapat membangkitkan minat belajar anak didik. Ada beberapa cara yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat anak didik diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membandingkan adanya suatu

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



- kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
2. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
3. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Menurut Abdul Hadis ciri-ciri siswa yang mempunyai minat yaitu:

- a. Didik menunjukkan gairah yang sangat tinggi dalam melakukan aktivitas belajar
- b. Tekun dan ulet dalam melakukan aktivitas belajar walaupun memakan waktu yang lama
- c. Siswa kreatif, aktif dan produktif dalam melaksanakan aktivitas belajar
- d. Siswa menyelesaikan tugas –tugas belajar
- e. Merasa senang dan aktif dalam belajar
- f. Tidak mengenal lelah dan bosan dalam belajar
- g. Aktivitas belajar dianggap sebagai hobi

Dan ciri-ciri siswa yang tidak minat yaitu:

- a. Acuh tak acuh dalam belajar
- b. Aktivitas dianggap sebagai beban
- c. Cepat lelah dan bosan dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian menetapkan indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Kesiapan menerima pelajaran IPA
2. Memusatkan perhatian dalam belajar IPA
3. Siswa mampu memberi solusi dari permasalahan yang ada
4. Semangat apabila diberi tugas
5. Siswa membuat catatan dari materi

- yang dijelaskan guru
6. Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru sampai selesai
7. Tidak mengganggu teman ketika proses pembelajaran berlangsung
8. Siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami
9. Siswa dapat mengerjakan sendiri persoalan-persoalan yang diberikan guru
10. Siswa semangat mengikuti proses pelajaran IPA

Metode Kartu Domino

Metode kartu domino adalah salah satu cara penyampaian bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam permainan kartu domino.

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu metode pembelajaran yang dibentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar IPA. Penggunaan metode ini bisa digunakan bagi siswa SD, SLTP maupun SMA. Karena menggunakan kartu domino ini ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari.

Adapun Langkah-Langkah Metode Kartu Domino yaitu:

1. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang
2. Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan.
3. Sebelum permainan dimulai siswa siswa diberikan waktu 5-10 menit untuk mencari jawaban pada kartunya.
4. 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 harus dikatakan “lewat”, begitu seterusnya.

5. Permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”.

Pemain yang menghabiskan kartu pertama kali dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika tidak ada kartu pemain yang habis, pemenangnya adalah pemain yang memegang kartu yang jumlah sedikit dari kartu yang dipegang.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Kartu Domino yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan
 - b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
 - c. Interaksi antar siswa lebih menonjol
 - d. Dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif
 - e. Menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.
 - f. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
2. Kekurangan
 - a. Membutuhkan waktu yang cukup lama
 - b. Tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino
 - c. Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

Setelah mengetahui kekurangan dari metode ini, maka dapat diantisipasi dengan cara menyakinkan siswa agar tertib dalam belajar, dan menjelaskan terlebih dahulu tahap-tahap dalam prosesnya. Namun, sebelum metode ini dilaksanakan, alangkah baiknya siswa telah dikelompokkan secara heterogen.

Vol.12, No.8 Maret 2018

- c. Hubungan Metode Kartu Domino Dengan Minat

Guru sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran IPA, guru harus memiliki metode yang tepat agar anak didik dapat belajar didik dengan efektif dan efisien serta mencapai pada tujuan yang diharapkan.

Jika siswa tidak memiliki minat terhadap sesuatu pelajaran maka siswa tidak akan berhasil dengan baik dalam mempelajari pelajaran tersebut dan sebaliknya jika siswa memiliki minat terhadap suatu pelajaran maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Untuk menumbuhkan minat dalam diri setiap siswa, maka diperlukan pula metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yakni salah satunya dengan menggunakan metode kartu domino yang telah diuraikan diatas. Melalui penerapan pembelajaran dengan permainan ini siswa dapat belajar secara kongkrit. Menurut Ruseffendi menggunakan “permainan dalam pengajaran IPA, selain dapat mencapai tujuan intruksional juga dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa”.

Dengan demikian permainan kartu domino merupakan suatu kegiatan yang mengembirakan, menyenangkan dan ini membuat para pelaku kegiatan tidak membosankan dan tidak membuat jenuh. Maka pembelajaran dengan metode kartu domino dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar atau tingkat penguasaan suatu materi pelajaran pada umumnya diukur melalui suatu penilaian dan hasilnya tentu ada yang tinggi, sedang, dan ada yang rendah. (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 59) Penilaian akan memberikan informasi secara menyeluruh tentang hasil dan proses belajar yang telah dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar.

Sistem penilaian dalam pembelajaran IPS adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisa dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistimatis dan

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems



berkesinambungan, sehingga menjadi sumber informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan pembelajaran. (Wahab A . Azis,1989 : 33)

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penilaian dapat berbentuk tes dan non tes. Alat ukur yang baik adalah harus dapat mengungkap hasil penguasaan kompetensi baik aspek intelektual, sikap maupun perilaku. (Wahab A . Azis,1989 : 33)

Sistem penilaian dalam bidang study IPS berdasarkan pendapat para ahli di atas harus mengikuti prinsip-prinsip penilaian yang berlaku umum yaitu ; menyeluruh, berkelanjutan, berorientasi pada indikator ketercapaian hasil belajar, sesuai dengan pengalaman belajar, mendidik, terbuka.

Sistem penilaian dapat dilakukan dengan bentuk tes (soal), maupun non tes. Bentuk instrumen tes (soal) terbagi atas dua yaitu bentuk uraian dan objektif. Soal uraian dapat mengungkap banyak aspek dari hasil belajar, namun memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat mencakup materi yang lebih luas. Soal obyektif dapat mencakup materi yang lebih luas, namun data yang diperoleh dari hasil belajar mempunyai kemungkinan yang tidak valid (misalnya karena menebak). Oleh sebab itu sebaiknya menggunakan keduanya untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilakukan secara individu saat mengajar di Kelas sesuai dengan jadwal mengajar dengan menghadirkan rekan guru IPA di SMPN 8 Mataram sebagai pengamat selama proses penelitian untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan pada setiap siklusnya. Penelitian ini dilakukan di kelas IX G SMPN 8 Mataram semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang.

SIKLUS TINDAKAN

Pada penelitian ini direncanakan 2 (dua) siklus , masing-masing 1siklus terdiri dari

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems

dua pertemuan, setiap usai pertemuan dianalisis hasil observasi dan hasil belajar untuk upaya perbaikan pada pertemuan dan siklus berikutnya.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Untuk jelasnya jenis kegiatan pada setiap tahap sebagai berikut :

SIKLUS I

a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, diantaranya :

1) Menyusun perangkat pembelajaran, yang terdiri dari :

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- b. Menyiapkan media pembelajaran
- c. Membuat lembar kerja peserta didik

2) Menyusun pedoman pengamatan, yang terdiri dari :

- a. Pedoman pengamatan motivasi peserta didik
- b. Angket respon peserta didik

b. Pelaksanaan (Acting)

Kegiatan pembelajaran berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Kegiatan belajar dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.
- b) Guru memulai dengan pernyataan :” sebelum kita mulai belajar IPA hari ini saya ingin bertanya apakah kalian kuat tidak bernafas 19 dalam 10 menit ?
- c) Guru menugaskan peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang dan terbentuklah dan setiap kelompok



melakukan percobaan seperti yang ada pada LKS yaitu permainan I. Dalam melakukan permainan ini peserta didik masih terlihat canggung dan meminta bantuan dari guru.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menugaskan masing-masing peserta didik dalam kelompok untuk membaca materi sesuai dengan indicator capaian. Tampak beberapa peserta didik dalam kelompok serius tetapi ada yang masih acuh tak acuh.
- b) Guru menugaskan masing – masing kelompok untuk memainkan kartu yang dibagikan.
- c) Sebelum permainan dimulai siswa siswa diberikan waktu 5-10 menit untuk mencari jawaban pada kartunya.
- d) Permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”.
- e) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya dengan diwakili oleh dua orang peserta didik. Saat sesi tanya jawab berlangsung peserta didik- terdiam, sehingga guru harus menawarkan pertanyaan beberapa kali, baru kemudian terjadi Tanya jawab. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang

3) Kegiatan Akhir

- a) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- b) Guru bersama-sama peserta didik merayakan kesuksesan pembelajaran kali ini dengan bertepuk tangan dan bernyanyi bersama.

c. Pengamatan (Observing)

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan diperoleh data-data sebagai berikut :

- 1. Data Hasil Aktivitas peserta didik
Hasil observasi aktivitas peserta didik seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar peserta didik dalam pembelajaran siklus I

NILAI	KRITERIA	FREKUENSI	PROSENTA
< 76	Belum Termotivasi	10	27.78
76-100	Sudah termotivasi	26	72.22

Sumber : Hasil Olah Data

Untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran terutama agar motivasi peserta didik dapat meningkat dan mencapai indikator yang ditentukan maka pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus II.

- 2. Data Hasil Belajar peserta didik
Hasil tes prestasi yang dilakukan setelah berlangsungnya pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA siklus I

KKM	KRITERIA	FREKUENSI	PROSENTA
≥ 75	Tuntas	22	61.11
< 75	Belum Tuntas	14	38.89

Sumber: Hasil Olah Data

Untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran terutama agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan maka pembelajaran maka perlu dilanjutkan pada siklus II.

Untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran terutama agar respon peserta didik dapat meningkat dan mencapai indikator yang ditentukan maka pembelajaran maka perlu dilanjutkan pada siklus II.



d. Refleksi (Reflection)

Melalui tindakan refleksi akan diketahui kelebihan dan kekurangan yang dilakukan dalam pelaksanaan. Dari data hasil pengamatan dicari penjelasannya, dianalisis dan dikaji secara matang. Dari data yang diperoleh setelah penelitian siklus I dilaksanakan, maka terdapat beberapa hal yang perlu dibahas secara lebih lanjut, yaitu : Motivasi peserta didik Setelah peneliti memperoleh data nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yang baru mencapai 72,22 dengan rata-rata 2.92 hal tersebut disebabkan :

- 1) peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik.
- 2) peserta didik belum terampil dalam melakukan percobaan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar masih ada beberapa peserta didik yang masih melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar sehingga kurang memperhatikan pelajaran dan pengarahan dari guru

Siklus II

Pada siklus II ini peneliti tetap menggunakan pembelajaran dengan metode kartu domino pada pembelajaran IPA mata pelajaran IPA. Langkah – langkahnya adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, diantaranya :

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran, yang terdiri dari :
 - a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
 - b) Menyiapkan media pembelajaran
 - c) Membuat lembar kerja peserta didik
- 2) Menyusun pedoman pengamatan, yang terdiri dari :

a) Pedoman pengamatan motivasi peserta didik

b. Pelaksanaan (Acting)

Kegiatan pembelajaran berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Kegiatan belajar dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan dan indicator capaian pelajaran.
- b) Guru memulai dengan pernyataan : ” sebelum kita mulai belajar IPA hari ini, bu guru ingin bertanya apa yang terjadi jika seseorang kekurangan oksigen ?

c) Guru menugaskan peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang dan terbentuklah dan setiap kelompok melakukan percobaan seperti yang ada pada LKS. Dalam melakukan permainan peserta didik sudah terlihat terampil dalam menggunakan peralatan.

2) Kegiatan Inti

- d) Guru menugaskan masing-masing peserta didik dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS berdasarkan permainan yang telah dilakukan. Tampak beberapa peserta didik dalam kelompok mengerjakan dengan lancar ..
- e) Guru menugaskan masing – masing kelompok untuk memaparkan hasil dengan cara mengundi.
- f) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya dengan diwakili oleh dua orang peserta didik. Saat sesi tanya jawab berlangsung peserta didik terdiam, sehingga guru harus menawarkan pertanyaan beberapa kali, baru kemudian terjadi Tanya jawab.



3) Kegiatan Akhir

- a. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi system pernafasan.
- b. Guru bersama-sama peserta didik merayakan kesuksesan pembelajaran kali ini dengan bertepuk tangan dan bernyanyi bersama.
- c. Pengamatan (Observing)

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan diperoleh data-data sebagai berikut: Tabel 3.Rekapitulasi Nilai Motivasi peserta didik dalam pembelajaran siklus II

NILAI	KRITERIA	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
< 76	Belum termotivasi	6	16.67
76-100	Motivasi Baik	30	83.33

Sumber: hasil Olah Data

Data Hasil Belajar peserta didik

Sedangkan hasil tes prestasi yang dilakukan setelah berlangsungnya pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Rekapitulasi hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA siklus II

KKM	KRITERIA	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
≥ 75	Tuntas	30	83.33
< 75	Belum Tuntas	6	16.67

Sumber : Hasil Olah Data

d. Refleksi (Reflection)

Dari data yang diperoleh setelah penelitian siklus II, maka ada beberapa hal yang perlu dibahas secara lebih lanjut, yaitu :

- 1. Motivasi belajar peserta didik Setelah peneliti memperoleh data nilai rata-rata peserta didik pada siklus II yang mencapai 83.33 % yang sudah melebihi indikator yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan peserta didik sudah bisa beradaptasi dengan pembelajaran metode kartu domino dengan baik, selain itu peserta didik juga sudah trampil melakukan

permainan. Perhatian dan bimbingan guru membuat peserta didik cenderung lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Belajar peserta didik

Setelah peneliti memperoleh data nilai rata-rata peserta didik sebesar 83.70 pada siklus II terjadi peningkatan yaitu ketuntasan klasikal mencapai 83.33 %. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi dengan pendekatan pembelajaran metode kartu domino. Dengan demikian hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Dari hasil penelitian dilakukan pembahasan sebagai berikut :

1. Motivasi Belajar Peserta didik

Tabel 4. Persentase peningkatan motivasi peserta didik siklus I dan II

TINGKAT MOTIVASI	DATA YANG DIPEROLEH			
	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
Rendah	10	27,77	6	16.67
Tinggi	26	72.22	30	83.33

Sumber: Hasil olah

Dari tabel 6 diatas dapat dilihat secara jelas bahwa motivasi peserta didik dengan menggunakan pembelajaran metode kartu domino dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 11.11 %.

2. Hasil Belajar peserta didik

Tabel 5.Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I dan II

KRITERIA	DATA YANG DIPEROLEH			
	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
Belum Tuntas	25	27,77	6	16.67
Tuntas	11	72.22	30	83.33

Sumber : Hasil Olah Data

Dari tabel diatas dapat dilihat secara jelas bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran metode kartu domino dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 11.11 %.



PENUTUP

Kesimpulan

Hasil belajar siswa kelas IX G SMP Negeri 8 Mataram semester 1 tahun pelajaran 2017/2018, dengan menggunakan pembelajaran Metode Kartu Domino dapat ditingkatkan dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar 2.85 dengan capaian klasikal 58.33%, meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 3.01 dengan prosentase ketuntasan klasikal 83.33%. Sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu ≥ 3 atau kriteria tinggi, dengan ketuntasan klasikal mencapai 80%, selanjutnya nilai hasil belajar baik dari hasil diskusi maupun hasil tes pada siklus I nilai diperoleh rata-rata 77.5 dengan pencapaian klasikal 69%, kemudian meningkat pada siklus II rata-rata nilai rata-rata 83.4 dan capaian klasikal 97%. bila dibandingkan dengan indikator keberhasilan yaitu $KKM \geq 75$ dengan capaian klasikal 80%, maka tindakan pembelajaran Metode Kartu Domino dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas IX G SMP Negeri 8 Mataram Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disarankan bahwa:

1. Dengan penggunaan strategi pembelajaran Metode Kartu Domino sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran, diharapkan menjadi lebih menarik, dan yang paling penting peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran IPA maupun mata pelajaran lain. sehingga penelitian tindakan kelas menjadi budaya bagi warga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.Azis Wahab. 1989. *Evaluasi Pendidikan*, LPPMP FPIPS IKIP Bandung.
- [2] Ahmad Tafsir. 2008. *Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah*. Bandung: Maestro
- [3] AG. Pringgodigdo dkk. 1993. *Ensiklopedi Umum*, Yogyakarta : Yayasan Kanisuius Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa
- [4] Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- [5] Kaifa Depdiknas, 2006. *Standar Kompetensi mata pelajaran IPA SD*. Jakarta Goleman, Daniel. 2000. *Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta : PT Gramedia Kaifa Joni , T. R. 1992. *Pendekatan Cara Belajar peserta didik Aktif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- [6] Rahadi, Aristo. 2004. *Media dalam Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta Suharsimi Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung : Wacana Prima
- [7] ([https://id.wikipedia.org/wiki/Model Pembelajaran Kartu Domino](https://id.wikipedia.org/wiki/Model_Pembelajaran_Kartu_Domino))



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN