

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *DOMINO GAME* TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V PADA
MATERI PERIBAHASA DI UPT SDN 060973
MEDAN SELAYANG T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF DOMINO GAME LEARNING MEDIA ON INDONESIAN
LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS ON
PROVERBS AT UPT SDN 060973 MEDAN SELAYANG
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Dwi Fauza Salsabila⁽¹⁾, Gemala Widiyarti⁽²⁾, Srie Faizah Lisnasari⁽³⁾
Program Studi PGSD, FKIP Universitas Quality, Indonesia
Email: dwifauzasalsabila@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Domino Game* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,3, sedangkan kelas kontrol sebesar 58,0. Hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (5,73) > t_{tabel} (2,002)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Domino Game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa.

Kata Kunci: Domino Game, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students on proverb material due to conventional teaching methods and the lack of innovative learning media. This study aimed to determine the effect of using the Domino Game learning media on students' learning outcomes. A quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of two classes: V-A as the experimental class and V-B as the control class, each with 30 students. Data were collected through pretest and

posttest and analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed that the posttest mean score of the experimental class was 77.3, while the control class was 58.0. The t-test result ($5.73 > 2.002$) indicated a significant effect. Thus, the Domino Game learning media significantly affects students' Indonesian language learning outcomes on proverb material.

Keywords: Domino Game, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting karena membantu membangun kemampuan berpikir, sikap, serta keterampilan siswa yang akan digunakan dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap ini, siswa sedang dalam masa pertumbuhan operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan memiliki makna. Proses belajar yang tidak beragam bisa membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi yang diajarkan. Salah satu tanda bahwa pembelajaran berhasil adalah kinerja belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa setelah melewati proses belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses belajar berjalan dengan baik dan efektif. Namun di lapangan, masih banyak sekolah yang menghadapi masalah, yaitu rendahnya prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat konseptual. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa dalam materi yang diteliti masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena cara belajar masih menggunakan metode mengajar dengan ceramah, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam proses belajarnya. Siswa biasanya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya alat bantu yang menarik untuk mendukung pemahaman mereka. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media bisa membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami.

Menggunakan media pembelajaran yang sesuai bisa membuat siswa lebih termotivasi, lebih tertarik, dan lebih aktif dalam belajar. Media pembelajaran bisa membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami secara langsung, sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa SD. Salah satu jenis media yang bisa digunakan adalah media berbasis visual dan konkret, yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis dan nyata bagi siswa. Media tersebut bisa membantu siswa memahami materi dengan lebih baik daripada hanya

mendengarkan penjelasan lisan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa lebih semangat dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Media yang sesuai dengan ciri khas siswa SD ternyata bisa meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep pelajaran dan membuat mereka lebih aktif serta tertarik dalam proses belajar. Untuk mengatasi hasil belajar siswa yang masih rendah, perlu diterapkan media pembelajaran yang inovatif.

Karena ada masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengaruh menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami apakah penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang nyata terhadap kemajuan belajar siswa, serta untuk membandingkan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dengan kelas yang masih menerapkan metode pengajaran tradisional.

BAHAN DAN METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini ada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode pembelajaran biasa. Penelitian ini dilakukan di sekolah tempat penelitian pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa dari kelas yang diteliti, yang terdiri dari dua kelas dengan total jumlah siswa sebanyak 60 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode sampling jenuh karena seluruh anggota populasi menjadi sampel dalam penelitian. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa soal essay sebanyak lima butir soal yang telah disesuaikan dengan indikator-indikator pembelajaran. Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Memberikan *pretest* kepada kedua kelas agar mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran.
3. Melaksanakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
4. Kedua kelas diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah menerima perlakuan.

Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas,

dan uji hipotesis menggunakan uji t agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 44,50 dan kelas kontrol sebesar 44,83. Kemampuan awal kedua kelas tersebut tidak terlalu berbeda. Selisih rata-rata yang sangat kecil menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat pemahaman awal yang hampir sama sebelum menerima perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kondisi awal yang sama tingkatnya, sehingga layak untuk dilakukan penelitian eksperimen. Setelah siswa di kelas eksperimen diberi pembelajaran melalui media pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup besar dalam hasil belajar mereka. Siswa terlihat lebih semangat dan ikut aktif selama proses belajar berlangsung. Mereka lebih semangat dalam menjawab soal, berbicara bersama, serta mendengarkan penjelasan dari guru. Ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional, di mana siswa biasanya lebih pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa banyak berinteraksi.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen naik menjadi 77,3, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol hanya 58,0. Jika dibandingkan dengan nilai *pretest*, kelas eksperimen meningkat sebesar 32,80 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 13,17 poin. Perbedaan peningkatan yang cukup besar ini menunjukkan bahwa memakai media pembelajaran berdampak lebih baik pada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Selain itu, sebagian besar siswa di kelas eksperimen mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan di kelas kontrol masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan kinerja rata-rata kelas, tetapi juga memudahkan sebagian besar siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 58, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,73 dan t_{tabel} sebesar 2,002. Karena nilai t_{hitung} (5,73) lebih besar dari t_{tabel} (2,002), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran sudah dibuktikan

secara statistik bahwa hal itu sangat memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa menggunakan media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif. Media pembelajaran bisa membuat siswa lebih tertarik, membantu memahami materi dengan lebih jelas, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Jika siswa merasa lebih mudah memahami pelajaran dengan bantuan media yang nyata dan menarik, maka kualitas hasil belajarnya akan meningkat secara signifikan.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan semangat belajar dan pencapaian siswa SD. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan tidak membosankan, sehingga siswa tetap tertarik dan tidak merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* yang menunjukkan kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama, dengan rata-rata nilai masing-masing sebesar 44,50 dan 44,83. Kondisi awal yang sama tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang hampir serupa sebelum menerima perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan, hasil ujian setelahnya menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan, tetapi kelas yang menerima perlakuan meningkat lebih banyak dibandingkan kelas yang tidak menerima perlakuan. Nilai rata-rata kelas eksperimen naik menjadi 77,3, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 58,0. Kelas eksperimen naik 32,80 poin, sedangkan kelas kontrol hanya naik 13,17 poin. Penggunaan media pembelajaran terbukti lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan cara mengajar yang biasa digunakan sebelumnya.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 58. Hasilnya menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,73 dan t_{tabel} sebesar 2,002. Karena nilai t_{hitung} (5,73) lebih besar dari nilai t_{tabel} (2,002), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, secara statistik terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa.

Selain membuat nilai rata-rata menjadi lebih baik, penggunaan media pembelajaran

juga bisa membuat siswa lebih aktif dan ikut serta dalam proses belajar. Siswa semakin bisa berkonsentrasi, lebih berani menyampaikan pikirannya, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar agar hasil belajar siswa bisa meningkat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fitrianiingtyas, A., & Radia, E. H. (2017). Pendidikan dan pengembangan potensi diri. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.
- Hisbullah, M., & Selvi, Y. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Konsep dan praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Iskri'atun, A., Hanifah, S., Maulana, R., & Suhaebar, A. (2020). *Ilmu Pengetahuan Alam: Teori dan praktik pembelajaran*. Yogyakarta: Laksana.
- Khairiyah, N. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nuru, M., & Khairunnisa, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 115–123.
- Nurita, F. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 45–52.
- Pangesti, W., & Radia, E. H. (2021). Meta analisis pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 8(2), 150–158.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.